

Agricola - Blitzregel

Spielziel: Punkte für Personen, Häuser, Weiden, Tiere, Äcker, Früchte, Anschaffungen, Ausbildungen

Anmerkungen: Das Material ist nur für Personen, Ställe, Zäune begrenzt.

Vorbereitung:

- 3 Aktionspläne und Anschaffungsplan in Tischmitte
- Karten nach Farbe sortieren, Rundenkarten nach Phasen sortieren.
- Aktionskarten (grün) entsprechend Spielerzahl auf Brett legen
- Große Anschaffungen auslegen
- Jeder Spieler erhält einen Hof und Spielsteine seiner Farbe. 2 Holzhäuser auf Hof
- Ausbildung entsprechend Spielerzahl aussortieren (lila Feld auf Karte)
- 7 kleine Anschaffungen und 7 Ausbildungen an jeden Spieler austeilen, Rest in Schachtel
- Startspieler bekommt 2 Nährwerte (NW), alle anderen 3

Spielablauf

1. Neue Rundenkarte auf Aktionsbrett legen. In letzter Runde Kartenbrett umdrehen.
2. Material auf Aktionskarten legen (weiße Pfeile)
3. Reihum immer je eine Person auf Aktion legen und Aktion ausführen
 - **Startspieler:** Startspieler wechselt nur bei Wahl dieser Aktion
 - **Hausbau:** Beliebig viele Häuser pro Aktion. Gleiche Zimmerart wie vorhanden (Holz, Lehm, Stein) an bestehende anbauen
 - **Stallbauten:** Max. 4 pro Aktion, Fassungsvermögen der Weide verdoppelt sich. Außerhalb Weide nur 1 Tier.
 - **Renovierung:** Alle Zimmer auf neue Art umbauen. 1
 - **Familienzuwachs:** Zimmerplatz muss frei sein, neue Person auf Aktionskarte legen
 - **Acker pflügen:** Einen neuen Acker an bestehende Äcker anlegen
 - **Aussäen und Backen:** Beliebig viele Getreide auf Acker legen oder backen, Bei Acker 2 aus Vorrat dazu. Eigene Gemüse auf Acker legen und 1 aus Vorrat dazu. Getreide kann man jeweils auch backen wenn Herd oder Backofen vorhanden.
 - **Tiere nehmen:** max. 1 im Haus. Pro eingezäuntem Hoffeld 2 gleich Tiere. Auf einer Weide nur Tiere gleicher Art. Tiere können immer verschoben werden.
 - **Zäune bauen:** In einer Aktion muss Zaun geschlossen werden. Neue Weiden müssen an bestehende angrenzen.
 - **Ausbildung:** Eine Karte aus Hand auslegen. 1. Ausbildung umsonst. Weitere 1 NW.
 - **Anschaffung:** Kleine aus Hand oder Große aussuchen, bezahlen, auslegen. Voraussetzungen oben links. Kosten oben rechts. Brauner Pfeil: Sofortige Ausführung und nach links weitergeben auf Hand.
4. Alle Personen zurücknehmen
5. Nach Runde 4,7,9,11,13,14 Ernte
 - je 1 Materialstein von bepflanzten Äckern nehmen
 - pro Person 2 NW abgeben, Nachwuchs 1 NW, pro fehlendem NW 1 Bettelkarte nehmen
 - pro Tierart mit min. 2 Tieren 1 neues Tier

Spielende

- Das Spiel endet nach der 14. Runde
- Punktwertung: siehe Übersichtskarte, zusätzlich auch Aktionskarten

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000

Autor: Mario Boller-Olfert

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de