

AGRICOLA

Découvrir un jeu complexe n'est pas toujours un cadeau. En demandant à mon collègue quels conseils donner à celui qui veut lire la règle d'Agricola, il me disait que la difficulté venait sans doute du nombre de plateaux qu'on sortait de la boîte et qu'il fallait préalablement identifier pour s'y retrouver...

Et comment ! Je fus moi-même pris au piège de ces 9 plateaux qui, pour ma plus grande confusion, sont également des plateaux imprimés recto verso. Les illustrations proposées sur la règle ont beau être correctes, bien malin est celui ou celle qui s'y retrouve avec aisance.

Vous trouverez donc ci-après une présentation moins ambiguë de ces plateaux.

Pour votre facilité, nous avons numéroté les 18 possibilités :

1. Ce plateau personnel existe en 5 exemplaires :
Chacun place le sien devant soi

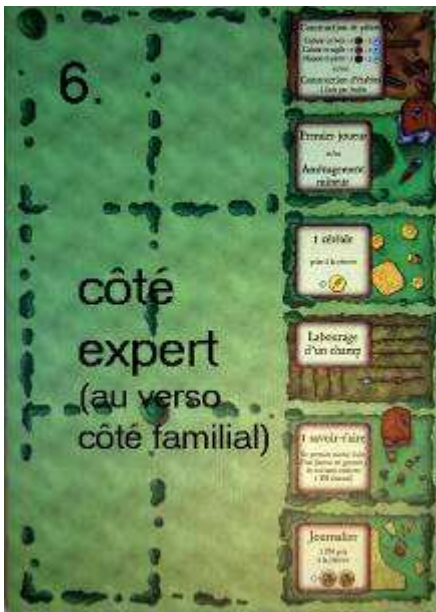


2. Plateau des aménagements majeurs : on le place au milieu de la table



3 – 4 – 5 : trois plateaux communautaires à placer l'un à côté de l'autre au centre de la table
(configuration pour une partie de jeu familial)





Ce plateau n°6 remplace le plateau n°5 si on déci de de jouer le jeu complet.



Aide de jeux n°1, n°2 et n°3

(notez que les flèches sur le bord gauche du plateau 7 renvoie au plateau 5 ou 6)

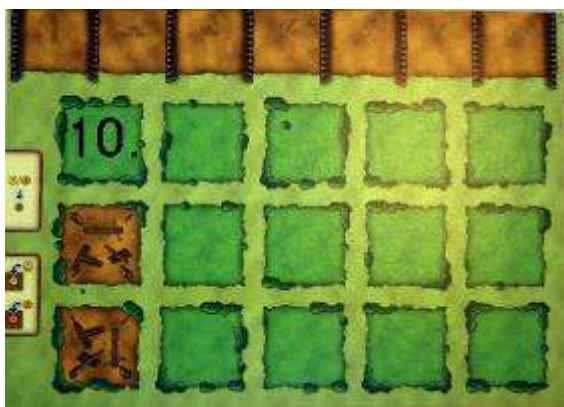


9 : où peuvent être posées les réserves communes



10 (2 exemplaires) plateaux alternatifs ; l'illustration, légèrement différente des plateaux personnels, offrent des lieux de stockage pour les pièces gagnées par le joueur et rappellent la manière d'ensemencer les champs labourés.

11 Plateau alternatif (j'ai pas encore compris à quoi il servait....)



MISE EN PLACE

1. Repérez d'abord les cinq plateaux des joueurs (plateau n°1), en ignorant leur verso. Sur chacun de ces plateaux, on observe 2 cases *chantier* sur laquelle chaque joueur reçoit, en début de partie, 2 pièces d'une cabane en bois, chacune habitée par une personne. Les 13 autres cases sont vertes et peuvent accueillir indifféremment, durant la partie, d'autres pièces, des champs ou des pâturages. Bon à savoir : toute case non utilisée en fin de partie rapporte un point négatif au joueur lors de son décompte final !

Lors de votre première partie, ignorez les versos de ces plateaux. Si vous jouez à moins de 5 joueurs, écartez-les et remettez-les dans la boîte.

2. De cette manière, il vous reste 4 plateaux recto verso. Ceux-ci sont placés au centre de la table et constituent des lieux communautaires pour tous les joueurs.

Le plus facile à reconnaître est celui des 10 aménagements majeurs (plateau n°2). Ce plateau n'a pas de nom mais accueille les 10 cartes rouges (aménagements majeurs) : chaque carte a une place qui lui correspond.

3. Mettez ensuite, l'un contre l'autre et toujours au centre de la table, les plateaux 3, 4 et 5 comme nous le montrons sur l'illustration suivante.



Notez que le plateau n°5 correspond à la version familiale du jeu. C'est ce que vous devriez jouer lors de votre première partie d'Agricola.
Si vous jouez le jeu complet, prenez le plateau 6 (qui est le verso du 5).

Du point de vue des plateaux, tout est à présent en place pour votre première partie.

Mise en place des autres éléments de jeu

Reportez-vous à la règle en page 2.

Clarification

Page 3 : 1^{er} paragraphe

Quand on découvre le plateau 5, on peut se demander à quoi servent les 6 cases vertes. Ces cases accueillent les cartes d'action supplémentaires qu'on place en début de partie si on joue à 3, 4 ou 5 joueurs.

La remarque ci-dessus vaut aussi pour le plateau 6.

