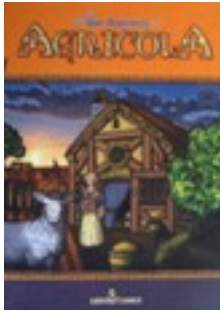


# Agricola

Écrit par Seb

Samedi, 17 Octobre 2009 16:19

---



Sorti en 2007 et gagnant depuis de pas moins de 17 prix, Agricola est un jeu de gestion de ferme pour 1 à 5 joueurs. Chaque joueur incarne un fermier (et sa femme, ou l'inverse) et possède en démarrant une ferme minimaliste, qu'il va devoir faire évoluer et (très important) diversifier au fil de la partie.

Le jeu est basé sur un système de placement de pion. Chaque membre de la famille (2 pour commencer donc) peut faire une action à chaque tour. Une fois que tous les joueurs ont utilisé toutes leurs actions, le tour se termine. Il y a 14 tours dans une partie, certains de terminant par une phase de récolte (de plus en plus rapprochées), dans laquelle il faut faucher ses champs, faire reproduire son bétail, et surtout nourrir sa famille.

Le but est donc d'arriver à améliorer sa ferme tout en s'assurant d'avoir assez à manger à chaque récolte (et ce n'est pas facile !).

Quelques exemples d'actions:

- Récupérer des ressources (bois, roseaux, argile, pierre, vaches, moutons, blé...)
- Jouer des améliorations ou des occupations (qui donnent des avantages sur le long terme)

## Agricola

Écrit par Seb

Samedi, 17 Octobre 2009 16:19

---

- Construire de nouvelles pièces (pour pouvoir agrandir sa famille et donc avoir plus d'actions à chaque tour)
- Construire des clôtures et des étables (pour y mettre des animaux)
- Retourner des champs (pour pouvoir y semer du blé ou des légumes)
- Semer (le blé planté se multiplie puis se récupère dans les phases de récolte)
- Améliorer sa maison (bois, argile puis pierre, rapporte des points de victoire)

En résumé, il s'agit d'un jeu d'optimisation. Selon les cartes d'occupations et d'améliorations que l'on possède, il va falloir choisir une ou plusieurs stratégies pour nourrir sa famille (principalement planter du blé ou faire un élevage et des méchouis, mais il y a quelques autres options) tout en continuant à construire sa ferme. L'utilisation de la bonne action au bon moment donne un léger avantage en fonction de la situation de sa ferme, et l'accumulation de ces avantages mène doucement vers la victoire.

Même s'il n'y a pas de confrontation directe avec les autres joueurs dans Agricola, il est important de garder un œil sur ce que font vos voisins, car chaque action n'est disponible qu'une seule fois par tour, ce qui mène à une concurrence farouche et parfois même à quelques coups bas (les plus vindicatifs peuvent par exemple semer un champs pour un bénéfice mineur en sachant que cette action serait le seul moyen d'avoir assez de nourriture pour un autre joueur).

Quasiment tout ce que vous créez rapporte des points de victoire à la fin de la partie. Il faut tout de même savoir que les ressources que vous avez ignorées (ou que vous n'avez plus) vont vous coûter des points de victoire, d'où l'importance d'avoir une ferme diversifiée, même si on fini souvent avec une spécialisation ou une autre.

## Agricola

Écrit par Seb

Samedi, 17 Octobre 2009 16:19

---

Puisqu'il n'y a presque aucun hasard, Agricola est une sorte d'algorithme ultra complexe à résoudre (et qui évolue à chaque action d'un joueur). Mais c'est un joli algorithme un peu poétique avec des petits moutons en bois !

Le plateau de jeu:



La ferme d'un joueur:

# Agricola

Écrit par Seb

Samedi, 17 Octobre 2009 16:19

