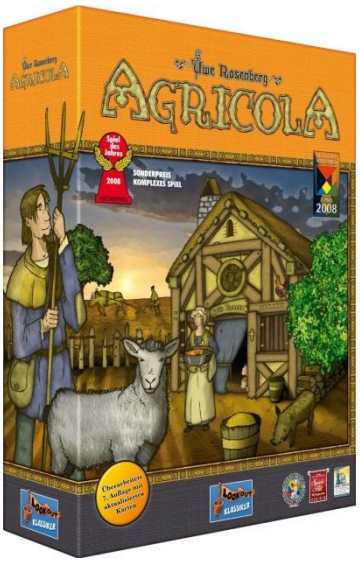
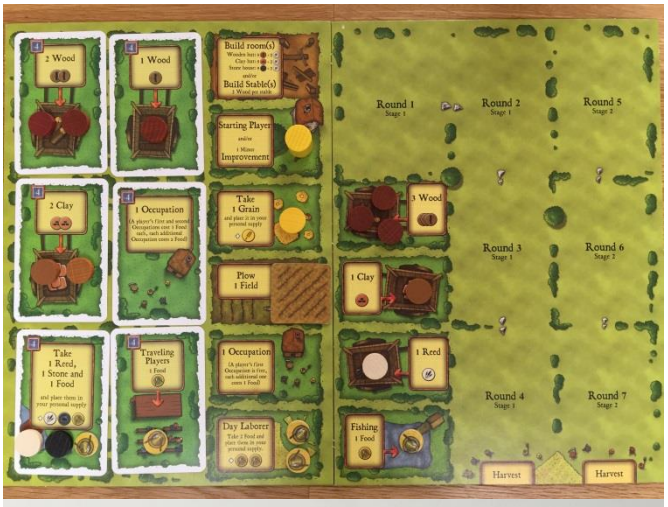
Uwe Rosenbergs AGRICOLA – En enkel innføring

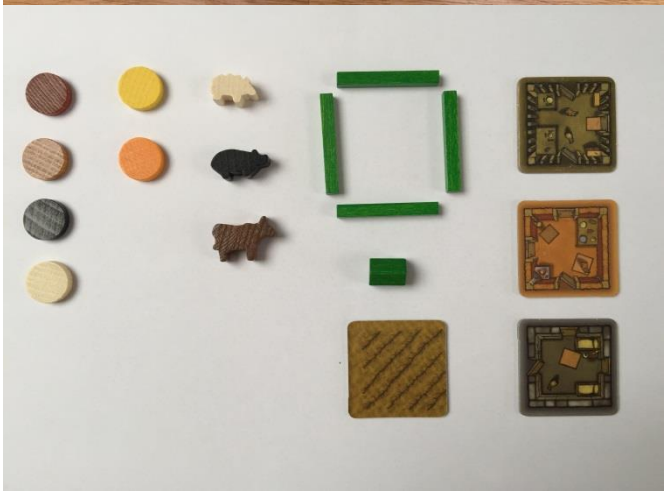


Rune Halvorsen 2016 06 24

OVERBLIKK (4 spillere)
– Du er bonde, året er 1680, og du skal bygge en bondegård
– *Worker placement* spill der hver av 1–5 spillere, i hver av de 14 rundene, plasserer alle sine familiemedlemmer (*peeps*) etter tur, på *action spaces* på spillebrettet der de gjør noe, dvs. utfører en *action*.
– Alle starter med 2 familiemedlemmer, men kan gjennom spillet skaffe seg flere, inntil 5, slik at de får flere *actions* i hver runde.
– Spillet går ut på å få den mest verdifulle farmen ved slutten av runde 14, dvs. den farmen som gir flest poeng

SPILLEBRETTET, farmen, inneholder 15 *farmyard spaces*. Når spillet starter, har alle spillerne 2 rom (*rooms*), de andre 13 *spaces* er tomme.





ACTION SPACES. Spillebrettet har 30 *action spaces*, 16 som er tilgjengelige fra runde 1. Én ny *action space* åpnes hver runde. På *action spaces* kan du fra starten av:

– ta byggeressurser (*wood, clay*, *reed* og *stone*)

– ta mat (*food*)

– bli *Starting player* i neste runde

– ta *Grain*

– bygge rom (*rooms*); hvert rom koster 5 byggeressurser av det slaget huset ditt er bygd av + 2 *reed*

– bygge stall(er); hver stall (*stable*) koster 2 *wood*.

– pløye et jorde (*fields*)

Etter hvert kommer nye *action spaces* der du bl.a. kan
– så (*sow*) og *bake grain* til *food*

– bygge gjerder (*fences*) rundt ett eller flere *farmyard spaces*. Du har 15 gjerder og må gjerde inn en eller flere fullstendige innhegninger (*pastures*). Hvert av de 15 gjerdene koster 1 *wood*.

– ta dyr (*animals*; 3 slag: *Sheep, Wild boar, Cattle*)

– renovere (*renovate*) huset ditt i to trinn; først fra *wood* til *clay*; dernest fra *clay* til *stone*. Renovering koster 1 *reed* + så mange byggeressurser av det slaget du renoverer til som det er rom i huset.). *Action space* for *renovation* åpnes i runde 5, 6 eller 7.

– få nye *peeps* ved å gjøre *Family growth*. *Family growth* koster ingen ting, men du må ha ledig rom i huset ditt til det nye familiemedlemmet (i runde 12 eller 13 åpnes en *action space* som gir mulighet for *family growth* uten ledig rom). *Action space* for *family growth* åpnes i runde 5, 6 eller 7.

bonus point indikator

prerequisite kostnad

IMPROVEMENTS og *OCCUPATIONS*

Det som skiller AGRICOLA fra de fleste andre spill og gjør at ingen spill blir like, er kortene. Det er tre slag kort:

– *Occupations*, yrker eller egenskaper, som du kan 'kjøpe' til familiemedlemmene dine ved å ta en *Occupation action*.

– *Major improvements*, store oppgraderinger av farmen, kan kjøpes ved å ta en *Major improvement action*. Det er 10 *major improvements*; alle har en kostnad, en funksjon og gir et antall poeng (*victory points*) ved slutten av spillet.

victory point indikator

bonus point indikator

funksjon

kostnad

victory point indikator

– *Minor improvements*, små oppgraderinger av farmen, kan kjøpes ved å ta en *Minor improvement action*. Kjør av '*minors*' kan ha en kostnad og kan gi *victory points* eller *bonus points*. De fleste '*minors*' har en forutsetning (*prerequisite*) som må oppfylles for at du kan spille kortet.

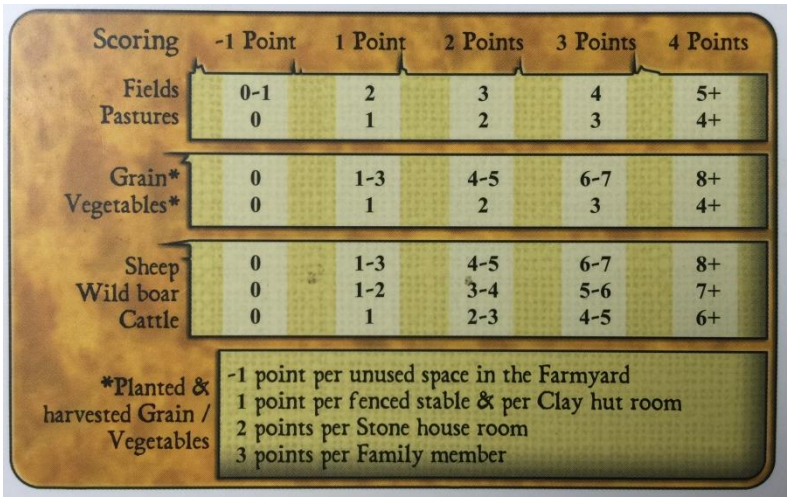
– Grunnsettet inneholder 180 *occupations* og 180 *minor improvements* (EIK *decks*), men det finnes en lang rekke *expansions*. Et nytt grunnsett med 672+672 kort kommer i 2017.

POENG

– Poengene telles opp ved slutten av spillet, på grunnlag av tabellen til høyre.

Victory points og *bonus points* telles også med.

Den som har høyest poengsum har (naturligvis) vunnet.



Scoring	-1 Point	1 Point	2 Points	3 Points	4 Points
Fields	0-1	2	3	4	5+
Pastures	0	1	2	3	4+
Grain*	0	1-3	4-5	6-7	8+
Vegetables*	0	1	2	3	4+
Sheep	0	1-3	4-5	6-7	8+
Wild boar	0	1-2	3-4	5-6	7+
Cattle	0	1	2-3	4-5	6+

*Planted & harvested Grain / Vegetables

-1 point per unused space in the Farmyard
1 point per fenced stable & per Clay hut room
2 points per Stone house room
3 points per Family member

produce	0	1	2	3	4	5	6	7	8				
fields	-1	-1	1	2	3	4	4	4	4				
pastures	-1	1	2	3	4	4	4	4	4				
vegetables	-1	1	2	3	4	4	4	4	4				
grain	-1	1	1	1	2	2	3	3	4				
sheep	-1	1	1	1	2	2	3	3	4				
boar	-1	1	1	2	2	3	3	4	4				
cattle	-1	1	2	2	3	3	4	4	4				
-1 point per unused space													
1 point per fenced stable													
1 point per clay hut room													
2 points per stone hut room													
3 points per family member													
Points for played cards													
Special bonus points													
Total													

– Merk: De 14 rundene er gruppert i 6 *stages*, og ved slutten av hvert *stage*, dvs. ved slutten av rundene 4, 7, 9, 11, 13 og 14, er det innhøsting (*harvest*) og foring (*feeding*). Da spiser hver *peep* 2 *food* (nyfødte, dvs. *peeps* du fikk ved *family growth* samme runde som *harvest*, spiser bare 1 *food*). Dersom du ikke har nok mat til *feeding*, får du ett *begging card* (verd –3 poeng) for hver *food* du mangler. Å skaffe nok *food* er derfor en nøkkeloppgave i spillet.

– Merk: Du får poengtrekk for hver av de 7 skårings-kategoriene (s*coring categories*) du mangler på farmen din når spillet er slutt. Bygningsressurser og *food* er ikke skåringskategorier, og det lønner seg derfor (vanligvis) å bruke dem opp før spillet er slutt. I utgangspunktet er 4 poeng det meste du kan skåre i én og samme skåringskategori.

VIKTIGE TING Å MERKE SEG

– Mange, men ikke alle, *action spaces* akkumulerer ressurser, det legges til 1, 2 eller 3 per runde, inntil noen tar denne *action* og tømmer *space*n.

– *Grain* og *Vegetables* kan gjøres om til *food* uten at du trenger spesielle hjelpemidler (*improvements* eller *occupations*). Du får da 1 *food* per stykk.

– For å gjøre om *animals* til *food*, og for å få mer *food* igjen for dine *vegetables*, må du ha et kokeredskap. Det finnes fire *major improvements* (og noen *minors*) som kan koke (*cook*); to *fireplaces* og to *cooking hearths*. Disse koster *clay*. Nybegynnere anbefales å skaffe seg et kokeredskap for å sikre *food* til *feeding*. Har du et kokeredskap, kan du koke *animals* og *vegetables* til *food* hver gang det er din tur, uten å måtte bruke en *action*.

– For å få mer *food* igjen for dine *grain*, må du *bake* dem til brød. Da må du ha en ovn (*oven*). Kokeredskapene fungerer også som ovn, men *major improvements 'Clay Oven'* og *'Stone Oven'* gir flere *food* per grain. For å *bake*, må du bruke en *bake action*. Det gjelder også når du bruker et kokeredskap for å bake.

– *Grain* og *vegetables* kan sås på pløyde jorder (*fields*); én enhet kan sås på hvert jorde (hver *farmyard space* som er pløyd). For å så, må du ta en *sow action*. For hver *grain* du sår, legges to ekstra grain på, slik at totalantallet *grain* på hvert nysådd *field* er 3. Når du sår *vegetables*, legges 1 ekstra *vegetable* på. I hver *harvest* tar du av den øverste enheten på hver *field* og legger i ditt forråd. Innhøstete *vegetables* kan spises umiddelbart, mens *grains* kan bakes i seinere runder.

– *Animals* kan oppbevares i innhegninger (*pastures*) og på uinngjerdete *farmyard spaces* med stall, og du kan dessuten ha ett dyr i huset ditt. Antallet dyr er 1 pr. uinngjerdet stall og 2 pr. farmyard space som er inngjerdet. En *pasture* som omslutter 3 *farmyard spaces*, kan således huse 3×2 = 6 dyr. Hver pasture kan bare huse ett dyreslag. Til slutt i hver *harvest* skjer det *breeding*, det vil si at når du har 2 eller flere dyr av samme slag (som ikke behøver være plassert i samme *pasture*), får de ett avkom. Du kan få avkom av ett, to aller alle tre dyreslag samtidig. Dersom du ikke har plass til avkommet på farmen, mister du det.

– De tre *major improvements* '*Joinery'*, '*Pottery'* og *'Basketmaker's Workshop'* (og noen *minor improvements* og *occupations*) gjør at du kan gjøre om byggeressurser til *food* i *harvest*.

– Merk: Reglene som er beskrevet ovenfor, er grunnregler. Svært mange *occupations* og *improvements* fungerer slik at de endrer reglene, for spilleren som har spilt kortet og/eller for alle spillerne.

SPILLETS GANG

– Draft. Før sjølve spillet starter, skal hver spiller sette sammen en hånd med 7 *occupation cards* og 7 *minor improvement cards*. Dette gjøres vanligvis ved *drafting*, først av *occupations*, dernest av *minor improvements*. For hver av korttypene, får hver spiller utdelt 9 kort, velger ett og sender resten videre. De to siste kortene i hver bunke kastes, og er ikke med i spillet. *Occupations* sendes mot høyre, *minor improvements* mot venstre.

– Trekk av startrekkefølge. Startrekkefølgen trekkes. Den som starter får 2 *food*, de øvrige 3 *food*. Det er en liten ulempe å være sist i første runde, og i Oslo spiller vi med en 'husregel' som gir 4. spiller 1 ekstra *food* som tildeles ved starten av runde 5. Turen går alltid med klokka.

– De fire fasene i hver runde er: (1) vis 'rundekortet', dvs. den nye *action space*; (2) fyll på ressurser og dyr på *accumulation spaces*; (3) *work phase*; spillerne gjør sine *actions* i fastlagt rekkefølge, *starting player* først; og (4) *return home phase*; alle *peeps* tas tilbake i huset.

– De tre fasene i harvest er: (1) *field phase*; ta av 1 *grain* og 1 *vegetable* fra hver *field*; (2) *feeding phase*; hvert familiemedlem spiser 2 *food* (nyfødte 1); og (3) *breeding phase*. Merk at *feeding* skjer før *breeding*, så du kan ikke gjøre om nyfødte dyr til *food* for *feeding* i sammen *harvest*.

NOEN GENERELLE RÅD

– Det er gjennom *actions* at vi bygger farmen og skaffer oss poeng. Det er derfor en klar sammenheng mellom antallet actions vi rekker å utføre, og hvor mange poeng vi skårer. Bygging av rom og tidligst mulig *family growth* er derfor et godt råd i de fleste spill (men verken dette eller andre råd er uten unntak!). Alle spillere har minst 28 *actions* (2 *peeps* i 14 runder). Hver *action* utover 28 gir en ekstra mulighet til å lage en bedre farm og samle flere poeng. Det er et Agricola-ordtak som heter 'nur FG' – det vil si at det bare (tysk: *nur*) *family growth* (*'FG'*) som avgjør utfallet av spillet. Det er naturligvis ikke tilfellet, men analyser av mange tusen spill viser at spilleren som får første *family growth* har mer enn 50% større sjanse til å vinne spillet enn noen av de andre spillerne.

– *Occupations* og *minor improvements* som kombinerer med hverandre, slik at du få mer effektive *actions*, såkalte *kombo*er, kan gi spilleren en stor fordel. Et klassisk eksempel er:

Spiller du først '*Educator*' og dernest '*Perpetual Student*', kan du la en av de andre spillerne velge tilfeldig en *occupation* som du får spille uten å bruke en *action* og uten kostnad for deg. Fra og med din 4. *occupation*, får fu 1 *food* for å spille en tilfeldig trukket *occupation* neste gang en annen spiller spiller en occupation! Har du *'Bookshelf'* i tillegg, får du 4 *food* når dine 4.-7. occupations blir spilt!

– Sjøl om *kombo*er er nyttige, er det også viktig med en balansert hånd, det vil si kort som hjelper til i ulike faser av spillet (tidlig og seint) og med ulike oppgaver (skaffe ressurser og mat, bygge rom, pløye, så, skaffe poeng etc.). Å drafte en god hånd, med riktig balanse mellom komboer og balanse, er derfor en kunst det tar lang tid å lære, og som skiller erfarne fra mindre erfarne Agricola-spillere.

– Mange av kortene er slik at de må, eller bør, knyttes opp mot en spesiell spillestrategi, og noen av kortene er så kraftige (gode) at de nesten aleine bestemmer strategien. Det er viktig å være oppmerksom på disse og mange av dem er så gode at det er lurt å drafte dem når muligheten byr seg. Siden *occupations draft*es først, er det *occupations* som styrer strategivalget.

– Som fersk Agricola-spiller, bør du skaffe deg hjelpemidler som sikrer *feeding* i alle faser av spiller, typisk en *Fireplace* eller en *Cooking Hearth*, og i hvert fall noen kort som direkte eller indirekte (f.eks. ved å gi deg dyr eller andre ressurser som kan omsettes i food) gir deg ekstra

food. Det er ikke festlig å bruke mange *actions* i siste del av spillet på å skaffe mat, mens de andre spillerne sanker poeng!

– Det er poengene som bestemmer hvem som vinner. '*Point ceiling'*, det vil si aktivt arbeid for å samle poeng, er derfor viktig. Det gjøres ved å ha oppmerksomhet på *victory points* på *improvements* og *bonus points* (symbolet nederst) på alle typer kort når du drafter og spiller, ved å planlegge slik at du får mest mulig ut av hver eneste *action* gjennom hele spillet.

– Det finnes *card rankings* som kan være nyttig å studere for å lære seg hvilke kort som er gode (se http://play-agricola.com/forums/index.php?topic=2677.0). Noen av de beste korteme er vist på de neste sidene.

– Det er mulig å spille Agricola på nettet, f.eks. på www.boiteajeux.net.

– Det finnes en Agricola-app for iphone.

KRITERIER FOR Å VURDERE HVOR GODE KORTENE ER

Kortenes styrke kan vurderes på mange ulike måter. På play-agricola.com brukes:

– ADP (*average draft position*), kortets gjennomsnittlig nummer i rekka av *draft*ete kort i spill der kortet blir delt ut *og* draftet

– PWR (*power*), prosentandelen spill et gitt kort spilles av vinneren, når det spilles med 500 kort. PWR = (100/7)*Pr[Win&Play&Draft|Dealt], dvs 100/7 ≈ 14 ganger sannsynligheten for at en spiller som får utdelt kortet drafter det, spiller det og vinner spillet.

– WinP (*win percent*), sannsynligheten for at spilleren som spilte kortet vinner spillet

EKSEMPLER PÅ NOEN AV DE STERKESTE, OG MEST STRATEGI-BESTEMMENDE OCCUPATIONS

Braggart gir inntil 9 bonuspoeng for å spille mange *improvements*.

Braggart kombinerer med:

– lett spillbare kort som har effekter som alltid er nyttige (f.eks. *food*)

– gjør at du kan spille flere *improvements* på samme *action*

– reduserer kostnadene ved å kjøpe improvements eller øker utbyttet fra dem

Braggart kombinerer ikke med:

– *pass-on minors*, det vil si *minor improvements* som skal sendes videre til neste spiller straks de er spilt

EKSEMPLER PÅ NOEN AV DE STERKESTE, OG MEST STRATEGI-BESTEMMENDE

Head of the Family gjør at du kan bygge rom og ta *family growth* sjøl om *action spaces* for dette er opptatt av andre spillere. For å gjøre deg nytt av dette kortet, trenger du rabatt på bygging av rom og hjelp til å skaffe *food* til *feeding* av den store familien din.

Head of the Family kombinerer med:

– kort som skaffer *food*, særlig i midtre og seine faser av spillet

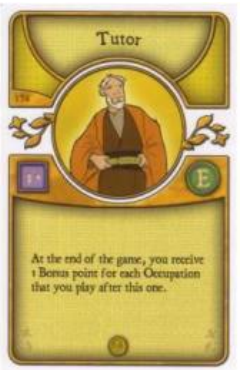
– kort som gir rabatt på rombygging og/eller gir deg ekstra byggeressurser

– kort som gir poeng for mange rom eller mange *peeps*

Head of the Family kombinerer ikke med:

– andre kort som gir deg *peeps* 'utenom tur'

12 AV DE BESTE OCCUPATIONS (ADP, PWR, WinP)

Braggart 1,02; 43,1; 5,9	**Field watchman** 1,09; 37,3; 5,3	**Charcoal Burner** 1,29; 36,6; 5,2	**Field Warden** 1,88; 38,9; 5,1
Patron 2,39; 37,3; 5,0	**Grocer** 1,32; 36,6; 4,8	 **Tutor** 2,71; 33,1; 4,3	**Head Of The Family** 1,51; 34,1; 4,3
Educator 1,23; 31,7; 4,3	**Church Warden** 2,61; 33,6; 4,1	**Constable** 2,28; 36,8; 3,8	**Animal Breeder** 1,39; 28,2; 3,8

12 AV DE BESTE MINOR IMPROVEMENTS (ADP, PWR, WinP)

Swan Lake 1,86; 44,1; 5,5	**Animal Pen** 1,35; 41,5; 5,2	**Fruit Tree** 1,96; 39,5; 5,2	**House Goat** 1,26; 35,8; 5,1
Bookshelf 1,38; 37,2; 4,6	**Quarry** 1,44; 35,2; 4,6	**Beehive** 1,88; 34,4; 4,4	**Clay Roof** 1,60; 32,5; 4,4
Pelts 2,86; 39,0; 4,4	**Axe** 1,42; 32,3; 4,2	**Planter Box** 3,60; 31,9; 4,0	**Riding Plow** 2,18; 29,0; 3,6