

STEVEN ARAMINI, DANNY DEVINE, PAUL KLUKA

# AGROPOLIS



1-4 JOUEURS | Dès 14 ans | 15 MINUTES

Du glouissement des poulets au grondement des tracteurs, les bruits d'une ferme animée sont partout. Votre équipe de concepteurs a été recrutée pour transformer cette petite ferme en une communauté d'élevage florissante !

## MATÉRIEL

20 cartes Terrains et Conditions de Scoring

## MISE EN PLACE

1. Placez les cartes Domaines et Milieu rural face visible. Mélangez les cartes restantes et placez-en 3 au hasard à côté de celles-ci, face Conditions de Scoring visible. Ces 5 cartes indiquent les conditions spécifiques qui s'appliquent à cette partie.

Ignorez les Conditions de Scoring au dos des autres cartes.

Chacune des cartes Conditions de Scoring porte un numéro unique. Additionnez ces trois numéros. Le résultat donne le Score cible : le total des points que votre équipe doit atteindre ou dépasser pour gagner.

2. Choisissez un premier joueur et distribuez-lui 3 cartes, face Terrains cachée. Distribuez 1 carte, face Terrains cachée, à tous les autres joueurs.

Prenez votre ou vos cartes en main sans révéler la face Terrains de celle(s)-ci au reste de l'équipe.

3. Les cartes restantes sont mises de côté, face Terrains visible, et forment la pioche.

Notez que tous les joueurs ont donc un aperçu de la carte supérieure de la pioche.

4. Placez la première carte de la pioche dans la zone de construction pour commencer l'aménagement.

5. Le premier joueur commence et la partie se poursuit dans le sens horaire.

#### **EXEMPLE DE MISE EN PLACE À DEUX JOUEURS**



ZONE  
DE CONSTRUCTION



PIOCHE



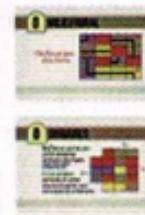
MAIN PREMIER JOUEUR  
(À NE PAS RÉVÉLER)



MAIN 2nd  
JOUEUR  
(À NE PAS RÉVÉLER)



CONDITIONS  
DE SCORING  
 $(2+6+14=22)$



## **TERRAINS**

Un Terrain est défini par une zone rectangulaire. Il existe quatre types de Terrains différents : Champ de maïs (jaune), Verger (rouge), Vigne (violet) et Bétail (marron).

Chaque carte comporte quatre Terrains, un pour chacun des quatre types.

## ENCLOS

Chaque Terrain Bétail contient soit un, soit deux Enclos. Si un Terrain Bétail possède deux Enclos, chacun d'eux est considéré comme adjacent aux quatre Terrains adjacents à ce Terrain Bétail.

## ROUTES

Chaque carte contient une ou deux Routes. Une « Route » est définie par un tracé continu de voie de circulation qui peut être aussi court qu'un Terrain (avant qu'il ne s'arrête en bordure d'un Terrain ou en bordure de la carte) ou long de plusieurs Terrains. Les Routes jouent un rôle important dans votre score final, ainsi que sur certaines Conditions de Scoring.

## AMÉNAGER LA FERME

Si vous êtes premier joueur, choisissez une de vos 3 cartes en main, révélez-la et ajoutez-la à la ferme, face Terrains visible. Après avoir joué votre carte, passez vos 2 cartes restantes à votre voisin de gauche. Il a maintenant 3 cartes en main et doit jouer le tour suivant.

Enfin, piochez la première carte de la pioche de manière à avoir 1 carte en main. S'il n'y a plus aucune carte dans la pioche, continuez à jouer sans cartes en main.

Si vous avez moins de 2 cartes à passer lorsque votre tour est terminé, passez la carte restante que vous avez en main.

Continuez jusqu'à ce que les 15 cartes aient été ajoutées à la ferme.

## RÈGLES DE PLACEMENT

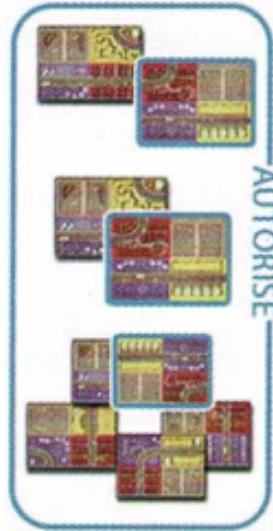
À votre tour, vous DEVEZ placer une carte. Placez-la de manière à ce qu'au moins un bord de Terrain touche le bord d'un autre Terrain.

Vous POUVEZ placer votre carte de manière à ce qu'elle chevauche ou couvre un ou plusieurs Terrains. Lorsque vous placez une carte, vous POUVEZ la faire pivoter de 180 degrés, mais vous DEVEZ la placer horizontalement.

La présence d'un espace ouvert ou d'un vide dans votre ferme est autorisée, à condition que vous respectiez les règles de placement ci-dessus.

Vous ne pouvez PAS recouvrir entièrement une carte par une autre.

Vous ne pouvez PAS placer une carte de manière à ce qu'elle ne soit reliée à votre ferme que par un coin.



AUTORISÉ



INTERDIT

## DISCUSSION

Discuter des cartes n'est pas seulement autorisé, mais encouragé ! Les joueurs peuvent discuter comme ils le souhaitent, mais sans jamais se dévoiler leur main de cartes. Une fois que vous avez choisi votre carte et que vous l'avez révélée, vous devez la jouer. N'hésitez pas également à débattre du placement de celle-ci !

## DÉCOMpte

Lorsque les 15 cartes ont été jouées, votre ferme est terminée ! Passez au décompte en commençant par compter les cartes *Domaines* et *Milieu rural* :

**DOMAINES** : Votre équipe marque **1 point par Terrain pour les plus grands Domaines de chaque type**. Un « Domaine » est un ensemble de Terrains de même type/couleur reliés par au moins un bord. Seul votre plus grand Domaine de chaque type compte. Si plusieurs Domaines du même type sont à égalité, vous ne comptez tout de même qu'un seul Domaine.

**MILIEU RURAL** : Votre équipe **soustrait 1 point de votre score total pour chaque Route de la ferme**. N'oubliez pas qu'une Route est définie comme un tracé continu d'une voie de circulation.

## CONDITIONS DE SCORING

Continuez votre décompte en prenant les Conditions de Scoring des 3 autres cartes que vous avez placées. Chacune d'entre elles présente une Condition de Scoring unique. Il est possible de perdre des points plutôt que d'en gagner avec certaines conditions.

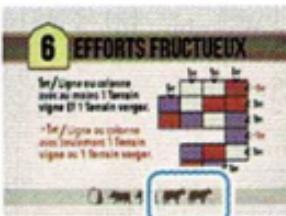
Vous obtenez votre score final après avoir compté les cartes Domaines, Milieu rural et les 3 autres cartes piochées aléatoirement en début de partie. Si votre score final est égal ou supérieur à la valeur combinée de ces 3 cartes Conditions de Scoring, vous gagnez !

## MODE SOLO

Ce mode est identique au jeu coopératif, mais vous avez une main de 3 cartes à chaque tour. Après avoir placé une carte, piochez-en une nouvelle de façon à avoir 3 cartes et jouez un nouveau tour. S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, jouez jusqu'à ce que vous n'ayez plus de cartes en main.

# NOURRIR LE BÉTAIL

Cette règle optionnelle ajoute de la difficulté au jeu. Sur certaines cartes, un symbole indique que certains animaux ont besoin d'être nourris ! Ajoutez 1 au score total à atteindre par animal qui réclame de la nourriture se trouvant en bas des cartes de votre partie de jeu.



Exemple : Dans votre partie, la carte Vachement impossible indique que les vaches ont besoin d'être nourries.

4 vaches sont présentes au bas de vos cartes. Votre score total à atteindre pour gagner votre partie est donc de 28 !

$$3+6+15+ \text{les 4 vaches} = 28.$$

CRÉATION STEVEN ARAMINI, DANNY DEVINE, PAUL KLUKA

ILLUSTRATIONS DANNY DEVINE

RÈGLES TRAVIS D. HILL, MICHAEL LEE

TRADUCTION CÉDRIC BASSO

DISTRIBUTION EXCLUSIVE  
DE LA VERSION FRANÇAISE  
PAR LES ÉDITIONS MATAGOT



MATAGOT