

Agricola

In *Agricola* bouw je je eigen boerderij op. Je trekt met je partner in een klein houten huis op een leeg erf. Langzaam maar zeker ploeg je akkers, verbouw je groente en graan, omhein je weiden met hekken en houd je schapen, varkens en runderen. Ondertussen breid je je huis uit en renoveer je deze naar een lemen of zelfs een stenen huis. Ook zorg je ervoor dat je kinderen op de wereld zet, die daarna ook een handje op de boerderij kunnen helpen. Maar pas op, er moet wel voor iedereen eten op tafel komen. Wie scoort uiteindelijk de meeste punten met zijn boerderij?

Agricola bevat een familievorsie en een versie voor gevorderden met meer dan 350 speelkaarten!

Agricola is de winnaar van de Nederlandse Spellenprijs 2009 en genomineerd voor Speelgoed van het Jaar 2009 in de categorie 12+

Elke beurt voer je met ieder van jouw gezinsleden één actie uit. Er zijn verschillende acties mogelijk. Je kunt bijvoorbeeld kiezen voor het pakken van grondstoffen (hout, leem, steen of riet), zaaigoed (graan of groente), dieren (schapen, varkens of runderen) of voedsel. Je kunt een akker ploegen (waarop je later met behulp van de actie “Zaaien” graan en groente kunt planten). Je kunt je huis uitbreiden of renoveren. In een groter huis kun je meer kinderen kwijt, een gerenoveerd huis levert meer punten op. Verder kun je stallen (2 hout per stuk) en hekken bouwen (1 hout per stuk) om meer dieren te kunnen houden. Ambachten, kleine en grote investeringen leveren je specifieke voordelen op bij het uitvoeren van acties, de puntentelling of je voedselvoorziening.

Alleen aan het einde van het spel worden je punten geteld. Je krijgt punten voor bijna alles wat je op je erf hebt neergezet en minpunten voor wat je niet hebt bereikt of volgebouwd. Ook is het belangrijk om een groot gezin te hebben, maar zorg dat ze allemaal te eten krijgen, want een tekort aan voedsel levert de meeste minpunten op!

Tactische tips

De belangrijkste tip die we kunnen geven om een succesvol potje *Agricola* te spelen is: let op je voedselvoorziening. Het kan een kostbare vergissing zijn om er in de laatste ronde van een fase achter te komen dat je geen acties meer overhebt en niet voldoende voedsel voor je gezinsleden hebt. Er zijn voldoende manieren om aan voedsel te komen, de een lucratiever dan de ander:

- Je kunt dieren houden, maar dan heb je wel een investering nodig om ze te kunnen verwerken, zoals een Kookplaats of een Fornuis. Daarnaast is het ook handig om een of meer weiden te hebben, waar je bijvoorbeeld schapen kunt hoeden.
- Je kunt je richten op bepaalde ambachten die extra voedsel opleveren, zoals bijvoorbeeld de Visser, die op het actieveld “Vissen” extra voedsel genereert.
- Je kunt regelmatig voedsel rapen op actievelden als “Kleinkunst” en “Dagloner”, maar dat gaat wel ten koste van andere mogelijke acties.

- Kijk ook eens naar de grote investeringen. Daar vind je onder andere twee ovens, de Leemoven en de Steenoven, waarmee je respectievelijk eenmaal 1 graan in 5 voedsel of tweemaal 1 graan in 4 voedsel kunt omzetten. Let erop dat je bij het aanschaffen van een oven ook 1 keer gratis mag “Brood bakken” (mits je natuurlijk een graan op voorraad hebt). Dat betekent tempowinst. De twee Fornuizen kunnen 1 groente in 3 voedsel omzetten. Met de kleine investering “Specerijen” (E-Deck) wordt dat zelfs 4 voedsel! Kortom, er zijn voldoende mogelijkheden om je gezinsleden van voedsel te voorzien, dus laat het niet gebeuren dat je moet bedelen, want 3 minpunten (per voedsel dat je tekort komt) kunnen je de overwinning kosten!

Daarnaast is het belangrijk dat je goed in de gaten houdt hoeveel acties je nog hebt. Vaak heb je zoveel leuke kaarten in je handen dat je van alles wilt. Aan het einde van het spel kom je er achter dat je daar veel te weinig acties voor hebt en geen van je plannen gelukt is. Kies één of twee plannen (en eventueel een derde noodscenario) en richt je daarop.

1-5 spelers
12 jaar
90 minuten
2008
Uwe Rosenberg