



Agricola

Spielanleitung – kurz erklärt

Agricola ist ein Brettspiel von Uwe Rosenberg, in dem jeder von euch einen eigenen Bauernhof aufbaut. Ihr setzt eure Personen auf Aktionsfelder, sammelt Baustoffe, pflügt Äcker, züchtet Tiere und vergrößert eure Familie. Diese Familienversion kommt ohne Karten aus und endet nach 14 Runden mit einer Punktwertung.

Spielziel

Ihr baut in 14 Runden einen Bauernhof mit Räumen, Feldern, Weiden und Tieren auf. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Vorbereitung

Der Spielplan kommt in die Tischmitte, links daran der Anbau für eure Spielerzahl. Tiere, Baustoffe, Getreide, Ställe und Nährwerte bilden den allgemeinen Vorrat. Jeder nimmt ein Starthaus, eine Farbe und 2 Personen dieser Farbe. Der ausgeloste Startspieler erhält den Hahn und 2 Nährwerte, alle anderen je 3 Nährwerte.

So spielt ihr

- 1 Zu Beginn jeder Runde legt ihr auf alle Aktionsfelder mit buntem Pfeil die angegebenen Waren nach.
- 2 Reihum setzt ihr je eine Person auf ein freies Aktionsfeld und führt die Aktion sofort aus.
- 3 Besetzte Aktionsfelder sind für diese Runde blockiert.
- 4 Sind alle Personen eingesetzt, holt ihr sie zurück und schiebt den Rundenanzeiger ein Feld weiter. Dadurch wird ein neues Aktionsfeld freigeschaltet.
- 5 Nach der 4., 7., 9., 11., 13. und 14. Runde folgt eine Erntezeit: Getreide ernten, Personen mit je 2 Nährwerten ernähren, Tiere vermehren sich.

So gewinnt ihr

Nach der 14. Runde und der letzten Erntezeit wird gewertet. Personen, Plättchen, Tiere und Getreide auf Äckern bringen Punkte, Bettelmarken kosten je 3 Punkte.

Spielziel

Jeder von euch startet mit einem kleinen Holzhaus mit zwei Räumen und zwei Personen. Ihr wollt diesen Hof über 14 Runden ausbauen: mehr Räume, mehr Familienmitglieder, Äcker mit Getreide, Weiden mit Tieren und nützliche Anschaffungen. Mehr Personen bedeuten mehr Aktionen pro Runde, kosten in den Erntezeiten aber auch mehr Nahrung. Gewonnen hat am Ende, wer seinen Hof am rundesten ausgebaut hat und damit die meisten Punkte sammelt.

Spielmaterial

1 Spielplan mit Aktionsfeldern

2 Doppelseitige Anbauten mit weiteren Aktionsfeldern

20 Holz-/Lehmräume

16 Große Weiden

20 Kleine Weiden/Äcker

1 Rundenanzeiger

11 Anschaffungen

37 Marken "1 Nährwert"

7 Marken "5 Nährwerte"

5 Bettelmarken

9 Ersatzmarken

1 Hahn

20 Personen

10 Ställe

13 Rinder

15 Schweine

18 Schafe

25 Getreide

30 Holz

25 Lehm

15 Schilf

4 Starthäuser

Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Tischmitte und stellt den Rundenanzeiger auf Feld 1.
- Setzt links den passenden Anbau an: Welcher das ist, zeigt euch das Symbol unten links auf dem Anbau.
- Bildet den allgemeinen Vorrat aus Schafen, Schweinen, Rindern, Holz, Lehm, Schilf, Getreide, Ställen und Nährwerten.
- Legt die Räume so neben den Plan, dass die Holzseite oben liegt.
- Legt Äcker und Weiden daneben; die Weiden dürft ihr nach Größe stapeln.
- Windmühle, Korbflechtereie, Töpferei, Tischlereie und Warenlager kommen auf die Flächen neben den Feldern 7, 9, 10, 11 und 14. Die restlichen Anschaffungen liegen oberhalb des Spielplans bereit.
- Bettelmarken und Ersatzmarken legt ihr an den Tischrand, sie werden nur selten gebraucht.
- Jeder nimmt ein Starthaus, wählt eine Farbe und stellt 2 Personen dieser Farbe in die beiden Räume. Die übrigen Personen bleiben im allgemeinen Vorrat.

Spielbeginn

Lost aus, wer beginnt. Wer den Anfang macht, nimmt sich den Hahn und erhält 2 Nährwerte; jeder Mitspieler bekommt stattdessen 3 Nährwerte. Sobald die Arbeitszeit beginnt, setzt der Besitzer des Hahns als Erster eine Person ein, anschließend folgen die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Rundenaufbau

Das Spiel läuft über 14 Runden. Jede Runde hat drei Phasen: Vorbereitungszeit, Arbeitszeit und Heimkehrzeit. Zwischen manchen Runden schiebt sich zusätzlich eine Erntezeit dazwischen.

- 1 Vorbereitungszeit:** Auf jedes Aktionsfeld mit buntem Pfeil kommen die dort angegebenen Waren, auch wenn dort schon welche liegen. Am besten übernimmt das ein Spieler für alle, damit kein Feld vergessen wird. Schweine kommen erst ab Runde 6 ins Spiel, Rinder erst ab Runde 8 – vorher bleiben diese Felder leer.
- 2 Arbeitszeit:** Der Spieler mit dem Hahn setzt eine Person auf ein freies Aktionsfeld und führt die Aktion sofort aus. Dann folgt der nächste im Uhrzeigersinn. Das geht reihum, bis alle Personen aller Spieler eingesetzt sind. Ein Aktionsfeld, auf dem bereits eine Person steht, ist blockiert.
- 3 Heimkehrzeit:** Alle holen ihre Personen zurück und verteilen sie auf ihre Räume. Gegen Spielende dürfen sich mehrere Personen einen Raum teilen, das hat keine Nachteile. Dann rückt der Rundenanzeiger ein Feld vor und schaltet ein neues Aktionsfeld frei.

Aktionsfelder, bei denen der Rundenanzeiger noch nicht angekommen ist, dürft ihr noch nicht benutzen.

Symbole auf den Aktionsfeldern

- Ein bunter Pfeil heißt: Ihr nehmt alle Waren, die gerade auf dem Feld liegen.
- Ohne Pfeil nehmt ihr die abgebildeten Waren aus dem allgemeinen Vorrat.
- Ein schwarzer Pfeil zeigt an, dass ihr die Aktion mehrfach ausführen dürft.
- Ein Pluszeichen bedeutet ein Geschenk aus dem Vorrat, aber nur in der angegebenen Menge.
- Eine Trennlinie trennt verschiedene Aktionen: Ihr dürft beide machen oder nur eine davon.

Familie vergrößern

Auf dem Feld für Familienzuwachs bekommt ihr eine neue Person – allerdings nur, wenn ihr mehr Räume als Personen habt. Die neue Person stellt ihr mit auf das Aktionsfeld und erhaltet sie erst bei der Heimkehr. In der Runde ihrer Geburt darf sie nicht mehr eingesetzt werden. Ab Runde 12 gibt es ein zweites Feld, auf dem ihr Nachwuchs ohne freien Raum bekommt. Pro Aktion gibt es immer nur eine Person, und mehr als 5 Personen darf niemand haben.

Häuser, Räume und Ställe

Auf den Hausbaufeldern baut ihr Räume an: Ein Holzraum kostet 5 Holz und 2 Schilf, ein Lehmraum 3 Lehm und 1 Schilf. Euer Haus muss einheitlich sein: Vor der Renovierung nur Holzräume, danach nur Lehmräume. Wer sein Haus ringsum mit anderen Plättchen zugebaut hat, kann nicht mehr anbauen.

Auf denselben Feldern könnt ihr Ställe bauen. Ein Stall kostet 2 Holz und kommt auf oder neben eine Weide, höchstens einer pro Weide. Ihr dürft nur Räume bauen, nur Ställe oder beides.

Die Renovierung kostet 3 Lehm und 1 Schilf. Dafür dreht ihr alle eure Räume auf die Lehmseite und bekommt zusätzlich einen Stall geschenkt. Wer nur den Stall möchte, muss nicht renovieren.

Nahrung ohne Gegenleistung

Einige Felder liefern Nährwerte direkt, etwa der Fischfang, bei dem ihr alle dort liegenden Nährwerte nehmt. Auf dem Startspielerfeld bekommt ihr den Hahn und 1 Nährwert und beginnt die nächste Runde.

Ackerbau

- **Acker pflügen:** Ihr nehmt 1 Acker und legt ihn sofort an ein Plättchen an, das schon vor euch liegt.
- **Aussäen:** Auf bis zu 3 Äckern legt ihr je 1 Getreide aus eurem Vorrat plus 2 Getreide aus dem allgemeinen Vorrat.
- **Acker pflügen und Aussäen:** Beides in einer Aktion.
- Ein weiteres Feld gibt euch 1 Getreide aus dem Vorrat.

Ausgesätes Getreide bleibt auf dem Acker liegen, bis es in einer Erntezeit geerntet wird. Bis dahin könnt ihr es nicht nutzen.

Viehzucht

Auf Schaf-, Schweine- und Rindermarkt nehmt ihr immer alle Tiere, die dort liegen. Ihr müsst sie sofort unterbringen oder gegen Nährwerte tauschen, sonst wandern die überzähligen Tiere zurück in den Vorrat.

Auf dem Einzäunen-Feld baut ihr beliebig viele Weiden. Die Holzkosten stehen auf dem jeweiligen Plättchen, die Weide muss an ein anderes Plättchen angrenzen. Die Tatze auf der Weide zeigt, wie viele Tiere darauf passen – immer nur Tiere einer Sorte. Ein Stall auf der Weide verdoppelt diesen Platz. Ein Stall ohne Weide nimmt genau 1 Tier auf, und auch in eurem Haus findet insgesamt genau 1 Tier Platz, nicht eines pro Raum. Habt ihr noch einen Stall übrig, der auf keiner Weide steht, dürft ihr ihn auf eine neu gebaute Weide stellen.

Anschaffungen

Um eine Anschaffung zu bauen, setzt ihr eine Person auf das passende Aktionsfeld und zahlt die Kosten, die rechts oben auf dem Plättchen stehen. Es gibt 8 verschiedene Anschaffungen. Über ein Aktionsfeld baut ihr Feuerstelle, Kochstelle oder Lehmofen aus dem Vorrat oberhalb des Plans – pro Aktion nur eine, dieselbe Anschaffung aber auch mehrfach. Die anderen Felder liefern jeweils nur die dort ausliegende Anschaffung; ist sie weg, bringt das Feld nichts mehr.

- **Feuerstelle:** Schafe und Wildschweine gegen je 2, Rinder gegen je 3 Nährwerte. Außerdem 1 Holz plus 1 Getreide gegen 2 Nährwerte.
- **Kochstelle:** Schafe gegen 2, Wildschweine gegen 3, Rinder gegen 4 Nährwerte. Außerdem 1 Holz plus 1 Getreide gegen 3 Nährwerte.
- **Lehmofen:** 1 Holz plus 1 Getreide gegen 5 Nährwerte.
- **Windmühle:** In jeder Erntezeit höchstens 1 Getreide gegen 3 Nährwerte; am Ende 1 Punkt für jedes zweite Getreide im Vorrat.
- **Korbflechtere:** In jeder Erntezeit höchstens 1 Schilf gegen 3 Nährwerte; am Ende 1 Punkt je zweitem Schilf.
- **Töpferei:** In jeder Erntezeit höchstens 1 Lehm gegen 2 Nährwerte; am Ende 1 Punkt je zweitem Lehm.

- **Tischlerei:** In jeder Erntezeit höchstens 1 Holz gegen 2 Nährwerte; am Ende 1 Punkt je zweitem Holz.
- **Lager:** Am Ende bringen je 3 Warensteine aus Holz, Lehm, Schilf oder Getreide 1 Punkt.

Aktionen ohne Person

Einige Dinge dürft ihr jederzeit tun, ohne eine Person einzusetzen:

- Eine gebaute Anschaffung nutzen, auch sofort nach dem Bau.
- Getreide aus eurem Vorrat gegen 1 Nährwert essen.
- Alle Tiere auf eurem Hof neu verteilen, solange am Ende jedes Tier untergebracht ist.

Getreide auf Äckern gilt dabei nicht als Vorrat, ihr kommt nicht daran.

Erntezeit

Überquert der Rundenanzeiger ein Erntesymbol, wird unterbrochen. Das passiert nach der 4., 7., 9., 11., 13. und 14. Runde.

- 1 **Ackerphase:** Von jedem eigenen Acker mit Getreide nehmt ihr genau 1 Getreide in euren Vorrat. Der Rest bleibt für spätere Erntezeiten liegen.
- 2 **Ernährungsphase:** Jede eurer Personen kostet 2 Nährwerte. Wer in dieser Runde 2 Personen auf den entsprechend gekennzeichneten Aktionsfeldern stehen hatte, zahlt für diese beiden zusammen nur 3 Nährwerte. Fehlt euch etwas, nehmt ihr pro fehlendem Nährwert 1 Bettelmarke.
- 3 **Vermehrungsphase:** Von jeder Tierart, von der ihr mindestens 2 Tiere besitzt, kommt genau 1 neues Tier dazu. Das Jungtier braucht sofort einen Platz, sonst bekommt ihr es nicht.

Der Spielzug

- 1 Du bist an der Reihe und wählst ein freies Aktionsfeld, das bereits verfügbar ist.
- 2 Du stellst eine deiner Personen darauf.
- 3 Du führst die Aktion des Feldes sofort aus und bezahlst gegebenenfalls die Kosten.
- 4 Jederzeit-Aktionen wie Anschaffungen nutzen, Getreide essen oder Tiere umverteilen darfst du zusätzlich ausführen.
- 5 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.

Sonderregeln

- Eine neu geborene Person darf in der Runde ihrer Geburt noch nicht eingesetzt werden.
- Personen brauchen auch dann einen Raum, wenn sie gerade auf einem Aktionsfeld stehen.
- Mehr als 5 Personen darf niemand haben; wer 5 hat, nutzt die Zuwachsfelder nicht mehr.
- Auf einer Weide dürfen nur Tiere einer einzigen Sorte leben.
- In eurem Wohnhaus findet insgesamt genau 1 Tier Platz, nicht 1 Tier pro Raum.
- Tiere, die ihr weder unterbringen noch in Nährwerte tauschen könnt, gehen zurück in den allgemeinen Vorrat.
- Ohne Feuer- oder Kochstelle bekommt ihr für abgegebene Tiere keine Nährwerte.
- Nährwerte lassen sich nicht aussäen; ein Rücktausch in Getreide ist nicht vorgesehen.
- Ställe neben einer Weide bringen keine Punkte, nur Ställe auf einer Weide.
- Ein Jungtier aus der Vermehrungsphase, für das kein Platz da ist, bekommt ihr gar nicht und könnt es auch nicht eintauschen.
- Personen, Ställe, Räume, Weiden und Äcker sind bewusst begrenzt. Gehen Waren oder Nährwerte aus, helft euch mit den Ersatzmarken.

Spielende und Gewinn

Nach der 14. Runde folgt noch eine letzte Erntezeit, dann endet das Spiel. Jede eigene Person bringt 3 Punkte, jede Bettelmarke 3 Minuspunkte. Jedes ausliegende Plättchen zählt 1 Punkt, ausgenommen Holzräume – dazu gehören Weiden jeder Größe, Äcker, Lehmräume und alle Anschaffungen. Zusätzlich zählt jedes Getreide auf einem Acker, jedes Tier auf dem Hof und jeder Stall, der auf einer Weide steht, je 1 Punkt. Baustoffe und Getreide im Vorrat zählen nur mit der passenden Anschaffung. Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat; bei Gleichstand entscheiden die übrigen Nährwerte, danach gibt es mehrere Gewinner.

Tipps

- Plant Räume vor dem Nachwuchs: Ohne freien Raum funktioniert das normale Zuwachsfeld nicht, und erst ab Runde 12 geht es ohne.
- Eine Feuer- oder Kochstelle lohnt früh, denn ohne sie bringen euch Tiere in der Ernährungsphase überhaupt nichts.
- Vermeidet Bettelmarken, jede kostet 3 Punkte und frisst den Ertrag mehrerer Aktionen wieder auf.
- Getreide direkt zu essen bringt nur 1 Nährwert. Mit Windmühle, Lehmofen oder Kochstelle holt ihr deutlich mehr heraus.
- Ein Stall auf einer Weide verdoppelt den Platz und bringt zusätzlich einen Punkt – Ställe daneben lohnen sich weniger.
- Haltet von jeder Tierart mindestens 2 Tiere und genug Platz, dann liefert die Vermehrungsphase regelmäßig Nachschub.

Häufige Fragen

Darf ich ein Aktionsfeld nutzen, auf dem schon eine Person steht?

Nein. Besetzte Aktionsfelder sind für den Rest der Runde blockiert und erst in der nächsten Runde wieder frei.

Kann ich eine gerade geborene Person sofort einsetzen?

Nein. Die neue Person steht bis zur Heimkehrzeit auf dem Aktionsfeld und darf erst ab der nächsten Runde arbeiten.

Wie viele Tiere passen in mein Wohnhaus?

Genau 1 Tier im ganzen Haus, unabhängig davon, wie viele Räume es hat.

Was passiert mit Tieren, die ich nicht unterbringen kann?

Du kannst sie mit einer Feuer- oder Kochstelle in Nährwerte tauschen. Geht das nicht, wandern die überzähligen Tiere zurück in den allgemeinen Vorrat.

Darf ich Holzräume und Lehmräume mischen?

Nein. Vor der Renovierung baust du nur Holzräume, danach nur noch Lehmräume. Das Haus muss einheitlich bleiben.

Komme ich an das Getreide auf meinen Äckern heran, wenn mir Nahrung fehlt?

Nein. Getreide auf Äckern ist gesperrt, bis es in einer Erntezeit geerntet wird. Nur Getreide in deinem Vorrat darfst du eintauschen.

Darf ich während der Ernährungsphase noch Anschaffungen nutzen?

Ja. Jederzeit-Aktionen wie Brot backen oder Tiere in Nährwerte tauschen sind auch mitten in der Ernährung erlaubt.

Was kostet mich eine fehlende Nahrung?

Pro fehlendem Nährwert nimmst du 1 Bettelmarke. Jede Bettelmarke zieht am Spielende 3 Punkte ab.

Bekomme ich bei 4 Schafen zwei Jungtiere?

Nein. Pro Tierart gibt es höchstens 1 neues Tier, nicht eines je Paar.

Wer beginnt die nächste Runde, wenn niemand das Startspielerfeld genutzt hat?

Dann beginnt weiterhin der aktuelle Besitzer des Hahns. Das kann mehrere Runden hintereinander derselbe Spieler sein.

Informationen zum Spiel

Autor	Uwe Rosenberg
Edition / Regelstand	Familienversion
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, Regelstand Familienversion, zuletzt geprüft am 13.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/agricola/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/agricola/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026