



Auteur
Quentin
Lammerant

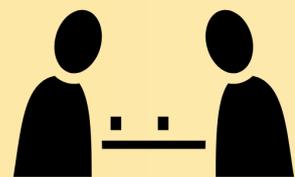
Graphiste
Ivan
Lammerant



8+



20min



2 - 100



Début de partie

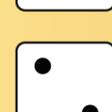
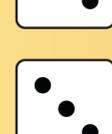
Pour commencer une partie, un joueur prend les 4 dés et les lance. Tous les joueurs doivent à présent inscrire les chiffres représentés sur les 4 dés sur leur sac d'engrais. Répétez ceci une deuxième fois pour avoir complété tout vos sacs d'engrais. La partie peut à présent commencer



Ceux-ci vont vous permettre de rendre chaque sol de vos champs plus fertile et ainsi en fonction de la valeur choisie, multiplier votre production. Choisissez bien ou vous placerez donc chaque valeur

Un tour de jeu

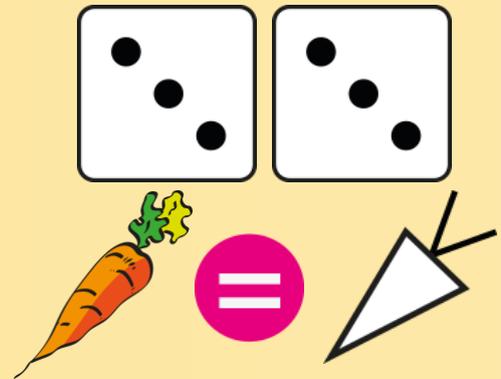
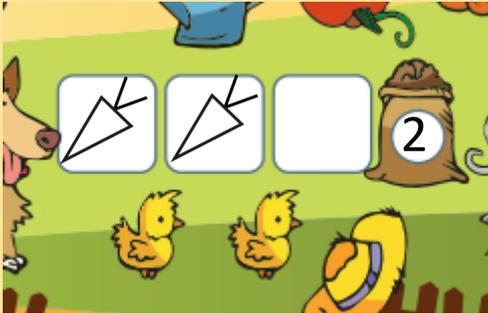
- 1) Un joueur lance les 4 dés puis les placent à côté de la carte « dessin » en respectant leur emplacement. Chaque chiffre correspond à une graine particulière sur la fiche « dessin ».
- 2) Tous les joueurs jouent simultanément et doivent **planter** au moins une graine. Durant cette phase si un enclos est complété, le joueur le **récolte** instantanément.
- 3) Une fois que tous les joueurs ont fini de planter et de récolter, alors il faut à présent réaliser l'arrivée des **corbeaux** s'il y en a pour ce tour. (Les corbeaux correspondent au chiffre 6 sur les dés).
- 4) Les joueurs peuvent maintenant se rendre au marché pour vendre leur récolte
- 5) Commencez un nouveau tour de jeu

	=		=		
	=		=		
	=		=		 
	=		=		
	=		=		
	=		=		

Planter

Lorsqu'un joueur plante, il reproduit le dessin correspondant au chiffre sur le dés choisi dans une case vide de sa ferme.

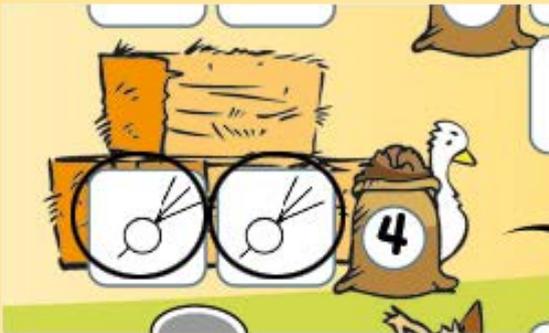
- chaque enclos ne doit posséder qu'un seul type de graine.
- vous devez planter au moins une graine à chaque tour, si vous en êtes incapable vous devez vous « reposer ». (*vous pouvez planter plusieurs graines lors de votre tour si vous le souhaitez*)



Récolter

Lorsqu'un joueur complète un enclos, il le récolte immédiatement.

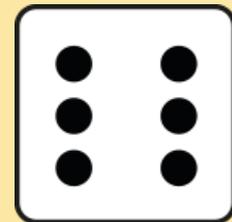
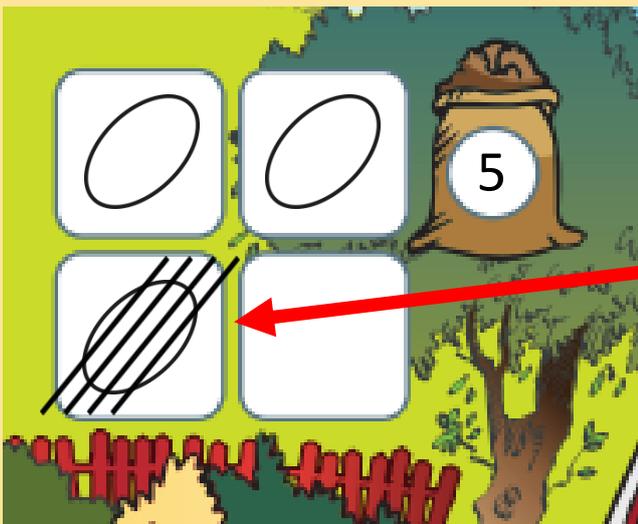
Il commence par entourer toutes les graines présentes dans l'enclos. Ensuite, il multiplie ce nombre de graines par le chiffre dans son sac d'engrais et enfin il reporte ce chiffre dans son tableau des scores à l'endroit adéquat. Ce sont des points de renommées pour sa ferme



Les corbeaux

Lorsque le chiffre 6 est présent. Les corbeaux viennent se nourrir de vos graines en fin de tour. Chaque joueur doit barrer une graine plantée dans sa ferme pour chaque dés « corbeau ». Une graine barrée n'est plus considérée comme faisant partie de l'enclos ; elle ne sera pas comptabilisée lors de la récolte.

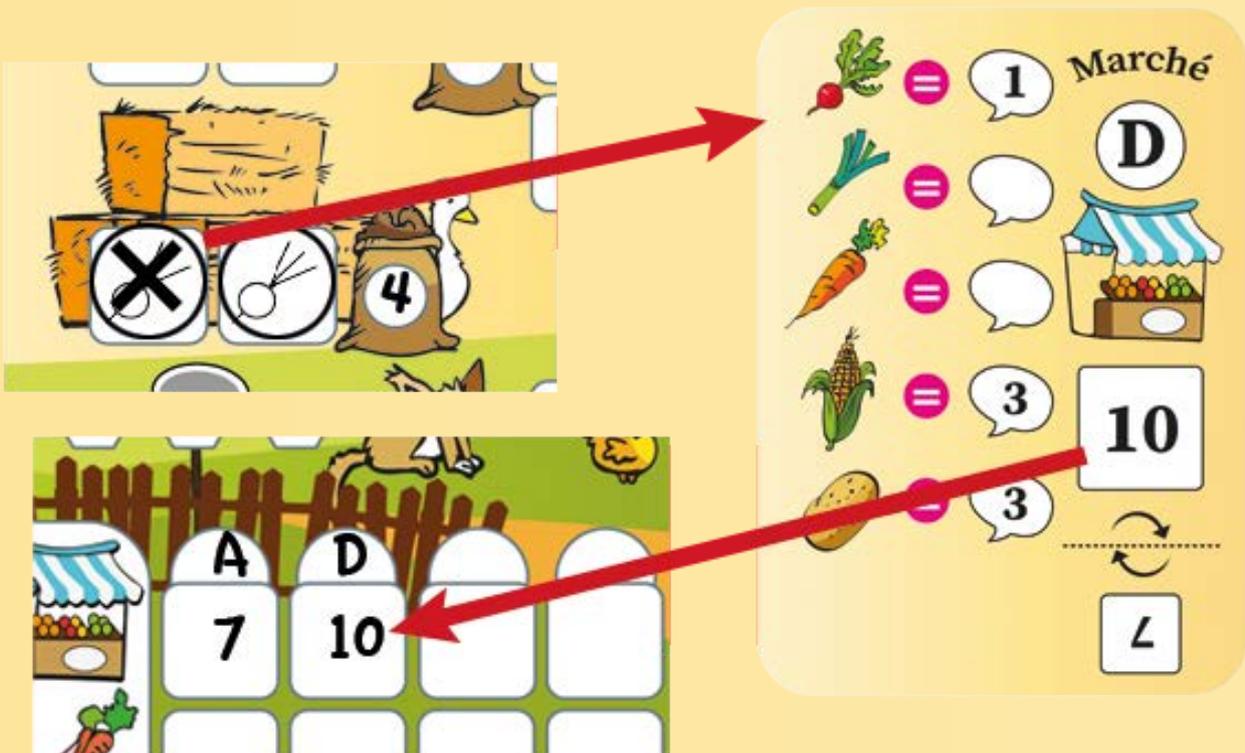
- Un joueur peut cocher une de ses 3 cases « haut parleur » pour effrayer les corbeaux ce tour-ci. Et donc ne pas devoir appliquer leurs effets. (si un joueur ne dispose plus de cases libres il est obligé de réaliser l'effet des corbeaux)
- Si un joueur ne possède aucune graine plantée dans sa ferme, les corbeaux n'ont pas d'effets.
- Vous pouvez planter une graine différente dans un enclos où il y aurait d'autres graines barrées. (les graines barrées n'étant plus considérées comme faisant partie de cet enclos)



Le marché

A chaque tour il est possible d'aller au marché vendre ses récoltes et ainsi gagner des points de renommées. Pour se faire un joueur qui va au marché, barre dans sa ferme les graines récoltées qu'il vend au marché. Il gagne ensuite le nombre de points de renommées indiqué sur la case du marché et l'écrit sur son tableau de score à l'endroit adéquat.

- Si c'est la première fois que cette carte est utilisée, alors le joueur la retourne. Les points prochainement récupérés par les autres joueurs seront plus faibles.
- Si plusieurs joueurs veulent, lors du même tour, aller au marché sur la même carte, ils récupèrent tous deux le même nombre de points de renommées qu'indiqué sur la carte.
- Il faut obligatoirement vendre l'entièreté de la carte « marché » en une seule fois.



Se reposer

Lorsqu'un joueur ne peut pas planter, il doit se reposer.
Pour ce faire, il coche une case « chat ».
Si jamais un joueur devrait cocher une case « chat » et qu'il n'en a plus à sa disposition, c'est la fin de la partie pour lui. Il compte son score total et attend les autres joueurs.



Fin de partie

Lorsqu'un joueur complète sa dernière case « marché » **ou** sa dernière case « récolte » dans son tableau des scores, il déclenche la fin de la partie pour tous les joueurs. Tous le monde termine son tour puis calcule son score total. Le joueur ayant le score le plus élevé gagne la partie.

-> Comment remplir la case « cagot » ?

Cette case correspond à tous les éléments que vous avez récoltés mais que vous n'avez pas vendu au marché. Chaque élément récolté restant dans votre ferme vous rapporte un point.



Calculer son score

Additionnez tous vos points de renommées acquis en cours de partie.



A	D			+	5	=	22
7	10					+	
6	12	2	8	16	9	=	53
						=	
Total							75

© go-to.be 2021

Anatomie de la fiche de jeu

