



Vin d'jeu d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

## MISE EN PLACE

Cfr règles

- jeu avancé: ajouter les 5 édifices décoratifs avec les poutres en bois sombres. Les joueurs jouent chaque phase simultanément.

## TOUR DE JEU

### I. CHOISIR UNE CARTE ACTION

- choisir **1 carte** action parmi les 5 > face cachée > retourner simultanément
- à 2 joueurs: chaque joueur pose 2 cartes (chacun choisira l'ordre d'exécution en phase 3)

- à 3 joueurs: le joueur chef mouton pose 2 cartes action

### II. ATTRIBUER UN ÉDIFICE DÉCORATIF

- si plusieurs joueurs ont posé la **même carte** action
- . Le joueur qui reçoit l'édifice est celui qui parmi les joueurs concernés a:
  - \* le **moins d'édifice** décoratif dans son jardin
  - \* égal: le plus **d'épouvantails** visibles sur sa terre arable
  - \* égal: le **moins de plantes** fourragères dans sa **grange**
  - \* égal: la tuile n'est pas attribuée
- . Il **choisit 1 des 2** tuiles & la place dans 1 des cases vides de son **jardin**
- \* si son jardin est **rempli**, il prend un **autre jardin** dans la boîte
- . Il reçoit immédiatement et une seule fois la **récompense** indiquée sur la tuile
- si 2 duos de joueurs ont posé des cartes identiques, on tire au sort pour savoir quel édifice sera attribué au gagnant de chaque duo
- à 2 joueurs: si les 2 joueurs ont joué 2 fois la même carte action, les 2 édifices décoratifs sont attribués l'un après l'autre. Le premier gagnant choisit l'édifice.
- jeu avancé: l'édifice est **attribué** de la manière indiquée sur la **carte récapitulative** du côté "pour les joueurs avancés"
- **sinon**, passer la phase II

### III. RÉALISER DES ACTIONS

- les joueurs exécutent **simultanément** l'action choisie
- à chaque tour **2 nombres** sont associés à chacune de ces actions (semier, récolter, eau) par la roue d'action:
  - . Le plus **élevé** indiqué combien de fois max le joueur peut exécuter l'action s'il est seul à avoir joué cette carte d'action
  - . Si plusieurs joueurs ont choisi la **même action**, c'est le plus **petit** nombre qui compte



#### 1) semier

- **Placer 1 plante** fourragère de votre **grange** sur un **champ** à cultiver vide de votre terre arable.
- Prenez une **2ème tuile** de la même plante (même couleur) dans la réserve générale & placer la sû la 1ère tuile
- En fonction de la position de la **roue du joueur**, pour chaque plante une **partie** différente de la terre est prévue. Les symboles montrent où peut être semée chaque plante.



#### 2) récolter

- **prendre 2 tuiles** de plante fourragère empilées l'une sur l'autre de votre **terre arable** > dans votre **grange**
- les plantes fourragères doivent se trouver dans la **zone de récolte** (**verte**) de la roue du joueur



#### 3) eau

- prendre 1 tuile eau de la réserve



#### 4) nourrir

- nourrir **autant de fois** que vous le voulez les animaux qui se trouvent dans votre **étable**
- prendre la **nourriture** dans votre **grange** nécessaire pour chq animal > **réserve**
- **sortir les animaux** nourris de l'étable > sur le **pâturage** situé en face de la **tête** de l'animal correspondant
- **Max 2** animaux par **pâturage**
- **nourriture à donner** (indiqué dans l'étable)
  - . Mouton: 2 foin + 2 avoine
  - . Cochon: 3 carottes + 2 maïs
  - . Vache: 3 foin + 2 maïs
  - . Cheval: 3 carottes + 3 avoine





### 5) semence

- prendre de la **réserve** > votre **grange**: 1 **tuile** de chaque plante fourragère que vous **n'avez pas** dans votre **grange**
- prendre de la réserve > votre grange: 1 **eau** si vous **n'en avez pas** dans votre **grange**
- exécuter une fois l'action **semer**

### 0) A tout moment (avant, pendant ou après une action)

- **roue du joueur**

- . Tourner la roue du joueur dans le sens **inverse** des aiguilles d'1 montre d'1 cran en payant 1 **eau**
- . On ne peut tourner la roue que si la **barre** de la roue traverse une **zone** agricole complètement **vide**



- . À chaque fois qu'1 **animal** se trouve sur le pâturage face à la **tétine**
  - \* l'**animal** est automatiquement remis dans l'**étable**
  - \* le **marqueur** de l'animal/produit **monte** d'1 cran sur le tableau de points du joueur

- **jeu avancé**

- . L'eau a une fonction supplémentaire: le **nombre d'actions** semer ou récolter peut être **augmenté** de 1 en échange d'1 **eau**. On peut donner à cet effet autant d'eau que souhaité

### IV. NETTOYER

- **reprandre** les 5 **cartes** action en main
- **tourner la roue d'action** d'1 zone dans le sens de la **flèche** (le nombre de fois que peuvent être exécutées les actions semer/récolter/eau change)
- réapprovisionner l'étalage d'**édifices décoratifs** pour qu'il y en ai 2
  - > si ce n'est **pas possible**: **fin** de la partie
  - > à 3 **joueurs**, des que la fin du jeu est amorcée, on joue encore 1 ou 2 tours afin que chaque joueur ait eu le chef mouton un même nombre de fois. On complète alors la pile d'édifices décoratifs avec les tuiles mises de côté lors de la mise en place.
- à 3 **joueurs**: passer le jeton **chef mouton** au joueur à sa gauche

### FIN DE PARTIE

*Lorsqu'il n'y a plus assez d'édifices décoratifs pour réapprovisionner l'étalage* Chq joueur ajoute:

- nombre d'étoiles qu'il a reçues pour les **produits** (laine/truffes/lait/cours d'équitation) <IM p10>
- 1 étoile / **plante** fourragère dans sa grange et sur sa terre arable
- 3 étoiles par **édifice** décoratif portant le symbole de l'**étoile**
- nombre d'étoiles indiquées dans l'étable par **animal** présent sur les **pâturages**

Celui ayant le plus d'étoiles gagne. **Égal**: le plus d'eau dans sa grange.