



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 (semer, recolter, eau) par la roue d'action:

- . Le plus élévé 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) semer

- 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 sûr 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 ou 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 situe 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 où après une action)

#### - roue du joueur

- . Tourner le 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

- **reprendre** 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**, dès 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**.

