

# 1984 : Animal Farm

I Déplacement	II Alliances	III Espionnage	IV Révolution	V Achats	VI Fin de tour
1 agent	Tout se négocie (sauf PV) 1 agent = 1PF 1j./alliance Gain (max. X+2): 1 jeton/agent	Utilisation des kangourous	Réussie (3 jetons) j. : 2 PV (+1) Ratee j. récupèrent leurs jetons	Achat de cartes avancées	Répartition d'influences (2+2) Carte politique Déplacer pion Région Changer 1 <sup>er</sup> j.

<b>Utilisation carte action :</b> Coût = 1 jeton correspondant Cartes de base : autant qu'on veut Cartes avancées : 1x/tour	<i>PF=Point de force PV=Point victoire j. = joueur</i>
<b>Zone de parachutage</b> → Activer carte action → Fin de 3 <sup>ème</sup> phase, défausser ce qui reste. → Fin de tour : 2 max.	<b>Nouvelles influences</b> → Révolution → Achats → Fin de tour : vide
<b>Agents</b> → Stock d'agents entrant en cours de partie	<b>Influences déjà acquises</b> → Pas de restriction d'utilisation → Fin de tour : 2 max.

*Vin d'jeu d'aide v1*