

# 1984 : Animal Farm

I	II	III	IV	V	VI
Déplacement	Alliances	Espionnage	Révolution	Achats	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) Ratée j. récupèrent leurs jetons	Achat de cartes avancées	Répartition d'influences (2+2) Carte politique Déplacer pion Région Changer 1 <sup>er</sup> j.

## Utilisation carte action :

Coût = 1 jeton correspondant  
Cartes de base : autant qu'on veut  
Cartes avancées : 1x/tour

*PF=Point de force  
PV=Point victoire  
j. = joueur*

## Zone de parachutage

→ Activer carte action  
→ Fin de 3<sup>ème</sup> phase, défausser ce qui reste.  
→ Fin de tour : 2 max.

## Nouvelles influences

→ Révolution  
→ Achats  
→ Fin de tour : vide

## Agents

→ Stock d'agents entrant en cours de partie

## Influences déjà acquises

→ Pas de restriction d'utilisation  
→ Fin de tour : 2 max.