



AIDE DE JEU

() actions optionnelles

en solo à 2 joueurs

version familiale

version avancée des règles

PREPARATION

- Placer les 3 plateaux au centre (plateau 1 sur la face familiale)
- Placer le plateau d'Aménagement majeur rempli
- Chaque joueur prend une cour de ferme et place 2 pièces de cabanes et 2 membres de sa famille
- Un joueur désigné 1^{er} joueur prend 2PN. Les autres en prennent 3. Pas de nourriture
- Mélanger les cartes actions/période et faire un tas (période 1 sur le dessus puis période 2, ...)
- rajouter les cartes d'actions supplémentaires en fonction du nombre de joueurs : 4 à 3 jours, 6 à 4-5 joueurs. On ne se sert pas des 16 cartes actions supplémentaires. On ne se sert pas des 16 cartes actions supplémentaires
- Chaque joueur reçoit 7 cartes Aménagement mineur. On ne se sert pas des cartes d'aménagements mineurs. On ne se sert pas des cartes d'aménagements mineurs
- Trier les cartes savoir-faire en fonction du nombre de joueurs (3+ signifie carte utilisable de 3 à 5 joueurs). Chaque joueur reçoit 7 cartes. On ne se sert pas des cartes de savoir-faire. On ne se sert pas des cartes de savoir-faire

TOUR DE JEU

1 DEBUT DE TOUR - Nouvelle action

→ retourner carte action de la période

→ (le joueur à l'initiative de la pose d'un carte d'aménagement mineur à effet sur les actions récupère le matériel correspondant dès que l'action est activée)

2 Approvisionnement des actions

→ approvisionner les actions en marchandises/PN (effet cumulatif)

3 Travaux des paysans

→ 1^{er} joueur place 1 membre de sa famille sur action libre et l'active obligatoirement (résout l'action)

Actions		Effet (les « constructions » sont définitives et ne peuvent être déplacées)
Habitation	« Construction de pièce » en matériau	5 matériaux+2 roseaux = +1 pièce en matériau pièce construite à côté d'une autre
	« Rénovation »	transformer une cabane entière d'un matériau vers le suivant (bois - argile - pierre) bois vers argile : 1 argile/pièce + 1 roseau argile vers pierre : 1 pierre/pièce + 1 roseau
	« 1 bois » / « 1 argile » / « 1 pierre » / « 1 roseau »	prendre 1 bois/1 argile/ 1 pierre/1 roseau à mettre dans sa réserve case « 3 bois » : ne placer que 2 bois
Famille	« Naissance »	5 personnes maxi dans une famille 1 pièce/personne (sauf en 5 ^{ème} période) nouveau-né disponible au tour suivant
Champs	« Labourage »	poser une tuile de champ dans sa cour (à côté d'un autre)
	« Semences »	ensemencer 1 ou plusieurs champs vides avec légumes/céréales de sa réserve rajouter +2 céréales/+1 légume de la banque
	« Cuisson de pain »	transformer céréales en pain si dispose de l'aménagement boulangerie
	« 1 céréale » / « 1 légume »	prendre 1 céréale/1 légume à mettre dans sa réserve
Bétail	« Clôture »	1 bois/clôture construction d'un enclos complet qui forme un pâturage clos d'autant de cases encerclées possibilité de scinder un pâturage par rajout d'une clôture chaque pâturage ne reçoit qu'une espèce d'animaux (les animaux pouvant être déplacé à tout moment) 2 animaux maximum sont stockés/case de pâturage
	« Construction d'étable »	placer une étable dans sa cour (non clôturée ou dans un pâturage). Un pâturage avec étable double la capacité de stockage d'animaux (4/case au lieu de 2)
	« 1 mouton » / « 1 sanglier » / 1 bœuf »	placer les animaux dans sa maison (1 ^{er} animal - animal domestique) ou dans un pâturage ou le(s) transformer aussitôt
Savoir-Faire	« 1 savoir-faire »	acheter un aménagement majeur acheter un savoir-faire acheter un aménagement mineur

- passer au 1^{er} membre de la famille du joueur suivant
- recommencer avec les autres membres de la famille

4 FIN DE TOUR – Retour à la maison

- les paysans retournent dans leurs habitations

→ en fin de période (tours 4, 7, 9, 11, 13, 14)

① Récolte

- prendre 1 légume/céréale par champ ensemené

② Nourrir sa famille

- payer 2PN/membre de sa famille (1PN pour enfant précédemment né)
- payer 3PN/membre de sa famille (1PN pour enfant précédemment né)
- (possibilité de convertir légumes-céréales en PN)

③ (Mendier)

- prendre 1 carte mendicité/PN que le joueur ne peut/veut pas payer

④ Reproduction des bêtes

- 1 (et 1 seul) couple d'animaux d'une espèce donne naissance à 1 petit placé dans un pâturage (pas forcément celui de ses parents). Le petit ne peut être directement transformé.

5 FIN DE PARTIE – Fin du tour 14 – Comptage des points

bonus/malus des champs/pâturages/animaux/étables/habitations + malus des cartes mendicité + points des cartes d'aménagement majeurs+points des cartes d'aménagement mineurs + points des cartes de savoir-faire + points spéciaux des cartes d'aménagements mineurs et savoir-faire