

Aménagements mineurs

Nourriture

N°	Deck	Nom	Condition et coût de construction	Effet	Points
318	Z	Barbecue (Carte itinérante)		Transformation immédiate d'animaux (1 par personne) en nourriture : 1 mouton → 3 PN 1 sanglier → 4 PN 1 bœuf → 5 PN	
64	I	Aumône (Carte itinérante)	<u>0 SF</u>	Autant de PN que de tours complets achevés	
87	I	Cruche	1 argile	+4 PN et +1 PN aux autres joueurs par Puits construit	
33	E	Céramique	<u>1 Four</u> 1 argile	+2 PN Poterie devient un aménagement mineur gratuit	
84	I	Poulailler	2 bois ou 2 argiles 1 roseau	1 PN pendant 8 tours	1
57	E	Pigeonnier	2 pierres	1 PN aux tours 10 à 14	2
66	I	Puits du village	<u>Défausser le Puits</u>	1 PN pendant 3 tours	5
31	E	Etang aux carpes	<u>1 SF</u> <u>2 aménagements</u>	1 PN par tour impair	1
114	K	Mare aux canards	<u>2 SF</u>	1 PN pendant 3 tours	1
108	K	Ruche	<u>2 SF</u> <u>3 aménagements</u>	2 PN par tour pair	1
43	E	Arbre fruitier	<u>3 SF</u>	1 PN aux tours 8 à 14	1
72	I	Etang aux oies	<u>3 SF</u>	1 PN pendant 4 tours	1
140	K	Lac des cygnes	<u>4 SF</u>	1 PN pendant 5 tours	2
24	E	Enclos	<u>4 SF</u> 2 bois	2 PN par tour	1
130	K	Jardin à herbes	<u>1 champ de légumes</u>	1 PN pendant 5 tours	1
69	I	Fraisiers	<u>2 champs de légumes</u>	1 PN pendant 3 tours	2
100	I	Taverne	2 bois 2 pierres	3 PN, en venant sur la carte	2 +2 éventuels par venue du tavernier
17	E	Moulin à vent	3 bois 1 pierre	A tout moment : 1 céréale → 2 PN	2
97	I	Abattoir	2 argiles 2 pierres	1 PN par cuisson d'animaux adverse Dernier joueur à alimenter	2
93	I	Laiterie	2 argiles 3 pierres	A chaque phase de champs : 1 PN par groupe de 5 moutons et par groupe de 3 bœufs	2
53	E	Baratte	2 bois	A chaque phase de champs : 1 PN par groupe de 3 moutons et par groupe de 2 bœufs	
51	E	Quenouille	1 bois	A chaque phase de champs : 1/2 PN si 3/5+ moutons	
103	I	Moulin à eau	1 bois 2 argiles 1 roseau 2 pierres	Après chaque phase de champs : 1 céréale → 3 PN (1 fois par joueur) 1 PN si un adversaire l'utilise	2
120	K	Chèvre domestique		1 PN par phase d'alimentation Pas d'animaux dans la maison	1
109	K	Broche	1 bois	A chaque phase d'alimentation : 1 PN par cuisson d'animaux	
26	E	Rabot	1 bois	1 PN par utilisation de Menuisier, Menuiserie, Scierie ou 1 bois → 2 PN	
75	I	Moulin à bras	1 pierre	A chaque phase d'alimentation : 1 céréale → 2 PN (2 fois)	
41	E	Meule	1 pierre	2 PN par cuisson de pain	
25	E	Epices		1 PN par cuisson de légumes	
19	E	Marmite à trois pieds	2 argiles	1 PN par cuisson de 2 marchandises (pas de cuisson de pain)	1
95	I	Nasse	1 bois	1 PN par Pêche ou par prise de roseaux	
12	E	Canne à pêche	1 bois	1 PN par Pêche (2 PN à partir du tour 8)	
22	E	Radeau	2 bois	1 PN ou 1 roseau par Pêche	1
30	E	Canot	<u>1 SF</u> 2 bois	1PN + 1 roseau par Pêche	1
126	K	Epuisette	1 roseau	2 PN par prise de roseaux (1 PN si prise d'autres matériaux)	
34	E	Panier	1 roseau	3 PN en laissant 2 bois par prise de bois	

Aménagements mineurs

N°	Deck	Nom	Condition et coût de construction	Effet	Points
133	K	Tabouret de traite	<u>2 SF</u> 1 bois	A chaque phase de champs : 1/2/3 PN pour 1/3/5+ bœufs	1 pt par paire de bœufs
146	K	Métier à tisser	2 SF 2 bois	A chaque phase de champs : 1/2/3 PN pour 1/4/7+ moutons	1 + 1 pt par groupe de 3 moutons
122	K	Scierie	<u>Défausser la Menuiserie</u>	A chaque récolte : 1 bois → 3 PN (1 fois)	3 + 1/2/3 pts pour 2/4/5+ bois
315	Z	Brassin	1 céréale 1 pierre	A chaque phase d'alimentation : 1 céréale → 2 PN (1 fois)	1 + 1 pt pour 8+ céréales
110	K	Brasserie	2 céréales 2 pierres	A chaque phase d'alimentation : 1 céréale → 3 PN (1 fois)	2 + 1 pt pour 9+ céréales
98	I	Distillerie	1 légume 2 pierres	A chaque phase d'alimentation : 1 légume → 4 PN (1 fois)	2 + 1/2 pts pour 5/6+ légumes
323	Z	Citrouille géante		Pose immédiate d'1 légume de sa réserve, qui peut être converti en 2 PN	2 pts si le légume est resté sur la carte Le légume intervient dans le décompte
319	Z	Huile de pépins de citrouille	<u>1 champ de légumes</u>	Placement d'1 légume sur la carte (1 par tour, 3 fois) pour recevoir 3 PN	Les légumes interviennent dans le décompte

Matériaux de construction (bois, argile, roseau, pierre)

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet	Points
337	I	Colline argileuse	<u>3 SF</u>	Case procurant 5 argiles (contre 1 PN pour les adversaires)	2 pts éventuels par utilisation du propriétaire
16	E	Matériaux de construction (<i>Carte itinérante</i>)		+1 bois/argile	
42	E	Aide du voisinage (<i>Carte itinérante</i>)	1 bois ou 1 argile	+1 roseau/pierre	
96	I	Echange de roseau (<i>Carte itinérante</i>)	2 bois ou 2 argiles	+2 roseaux	
143	K	Echange de pierres (<i>Carte itinérante</i>)	2 bois ou 2 argiles	+2 pierres	
107	K	Bois de construction (<i>Carte itinérante</i>)	1 pierre	+3 bois	
45	E	Bois privé	2 PN	1 bois par tour pair	
142	K	Tombereau à pierre	<u>2 SF</u> 2 bois	1 pierre par tour pair	
48	E	Roselière	3 SF	1 roseau pendant 3 tours	1
56	E	Griffe à pierre	1 bois	+1 pierre par prise de pierre uniquement	
82	I	Grue en bois	3 bois	+1/2 pierres par prise de pierre uniquement. La 2 ^e pierre coûte 1 PN	
131	K	Gisement d'argile	<u>3 SF</u>	+3 argiles avec le Journalier	1
80	I	Bosquet	<u>3 SF</u> 1 bois	1 bois donné par l'adversaire utilisant la case « 3 bois »	1
79	I	Charrette à bois	<u>3 SF</u> 3 bois	+2 bois par prise de bois	
54	E	Carrière	<u>4 SF</u>	+3 pierres avec le Journalier	2

Aménagements mineurs

Habitation (construction de pièces et rénovation)

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet	Points
81	I	Annexe en bois (Carte itinérante)	5 bois 1 roseau	Construction d'une pièce en bois	
132	K	Annexe en argile (Carte itinérante)	4 argiles 1 roseau	Construction d'une pièce en argile	
55	E	Annexe en pierre (Carte itinérante)	3 pierres 1 roseau	Construction d'une pièce en pierre	
91	I	Echelle	2 bois	-1 roseau par pièce, rénovation et pour Maison à colombages, Maison de vacances, Manoir, Moulin à eau, Poulailier, Séchoir à blé	
13	E	Hache	1 bois 1 pierre	Construction de pièces en bois pour 2 bois, 2 roseaux	
37	E	Torchis	2 bois	Construction de pièces en argile pour 2 argiles, 1 bois, 1 roseau	
36	E	Toit de tuiles	1 SF	L'argile remplace le roseau	1
136	K	Toit de fagots	2 SF	Le bois remplace le roseau	
99	I	Toit de chaume	3 champs de céréales	0 roseau	1
50	E	Spatule	1 bois	Rénovation en argile possible à tout moment	

Naissance

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet	Points
139	K	Paillasse	2 champs de céréales 1 bois	Possibilité d'utiliser les cases de naissance occupées par un adversaire	1

Aménagements mineurs

Semences (céréale et légume)

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet	Points
129	K	Gerbe de blé (Carte itinérante)		1 céréale	
39	E	Etal (Carte itinérante)	1 céréale	1 légume	
104	I	Marché du dimanche (Carte itinérante)	3 céréales	2 légumes	
116	K	Grenier à blé	3 bois ou 3 argiles	1 céréale aux tours 8, 10, 12	1
117	K	Serre	<u>1 SF</u> 2 bois	1 légume contre 1 PN aux tours +4 et +7	1
46	E	Diable	<u>2 SF</u> 2 bois	1 céréale aux tours 5, 8, 11, 14	
35	E	Pelle à grain	1 bois	+1 céréale par utilisation de la case « 1 céréale »	
74	I	Charrette à blé	<u>2 SF</u> 2 bois	+2 céréales par utilisation de la case « 1 céréale »	1

Labourage

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet	Points
11	E	Champ (Carte itinérante)	1 PN	1 champ	
68	I	Herse	2 bois	+1 champ par action de labourage (1 fois) Effet utilisable par les adversaires contre 2 PN	
63	I	Charrue à double soc	<u>1 SF</u> 2 bois	+1 champ par action « Labourage » (2 fois)	
119	K	Charrue recourbée	<u>1 SF</u> 3 bois	+2 champs par action « Labourage » (1 fois)	
62	E	Charrue à versoir mobile	<u>2 SF</u> 3 bois	+2 champs par action de labourage (1 fois)	
115	K	Charrue à triple soc	3 SF 3 bois	+2 champs par action « labourage » (2 fois)	
61	E	Charrue à roues	3 SF 4 bois	+2 champs par action de labourage (2 fois)	
70	I	Fouloir à terre	1 bois	+1 champ par utilisation adverse de la Herse ou d'une Charrue	
313	Z	Charrue à socs mobile	2 bois	Si maison en argile, possibilité de labourage d'un champ contre 1 PN par prise de bois	
124	K	Joug	<u>1 bœuf</u> 1 bois	Labourage immédiat d'autant de champs que de Charrues et de Herse posées	
134	K	Attelage de bœufs	<u>2 bœufs</u> 3 bois	Labourage immédiat d'autant de champs qu'il reste de tours (max. 3)	1

Semailles

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet	Points
32	E	Plantoir à légumes	1 bois	+1 légume par champ de légume semé	
90	I	Jardinière	<u>2 SF</u>	+1 légume/+2 céréales par champ adjacent à la maison semé	
118	K	Purin	4 animaux	+1 semence par champ semé	
324	Z	Epouvantail	2 champs vides	1 champ de 2 céréales contre 1 bois	
105	K	Surface cultivable	<u>1 SF</u>	Equivalut à 2 champs de céréales	
78	I	Bois cultivé	<u>1 SF</u> 2 bois	Equivalut à 2 champs de bois. Le bois se comporte comme les céréales	1
18	E	Champ de haricots	<u>2 SF</u>	Equivalut à un champ de légumes	1
137	K	Champ de navets	<u>3 SF</u>	Equivalut à un champ de légumes Semailles immédiates	1
47	E	Champ de salades	<u>3 SF</u>	Equivalut à un champ de légumes Les légumes ainsi récoltés peuvent être transformés en 4 PN chaque	1
86	I	Séchoir à blé	2 bois ou 2 argiles 2 roseaux	Semailles de légumes possibles en fin de phase de champs (-1 légume par champ)	

Aménagements mineurs

Bétail (mouton, sanglier, bœuf)

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet	Points
141	K	Elevage de sangliers <i>(Carte itinérante)</i>	1 PN	1 sanglier	
60	E	Marché aux bestiaux <i>(Carte itinérante)</i>	1 mouton	1 bœuf	
58	E	Cour à animaux	1 SF 2 bois	Equivalut à un pâturage pouvant avoir 2 animaux	1
102	I	Parc à animaux	2 SF 2 bois	Equivalut à un pâturage pouvant avoir 1 mouton, 1 sanglier et 1 bœuf	1
145	K	Prairie boisée	3 SF	Equivalut à un pâturage pouvant avoir des sangliers	1
59	E	Abreuvoir	2 bois	+2 animaux par pâturage	1
29	E	Flûte de corne	1 mouton	+2 moutons par pâturage de moutons +1 mouton par étable non clôturée de moutons	
338	E	Fourrage concentré		En phase d'alimentation : 1 légume → 1 animal déjà présent chez soi	

Clôtures et étables

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet
40	E	Petit pâturage <i>(Carte itinérante)</i>	2 PN	Pâturage d'1 case
52	E	Etable <i>(Carte itinérante)</i>	1 bois	1 étable
121	K	Chevalet	2 bois	La prochaine étable et les 3°, 6°, 9°, 12° et 15° clôtures gratuites
322	Z	Taureau furieux		Si 1+ bœuf, réarrangement possible des clôtures
77	I	Houlette	1 bois	+2 moutons dans un pâturage de 4+ cases construit

Cuisson

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet	Points
20	E	Foyer simple	1 argile	1 mouton → 1 PN 1 sanglier → 2 PN 1 bœuf → 3 PN 1 légume → 2 PN Cuisson de pain : 1 céréale → 2 PN	1
128	K	Fourneau	<u>Défausser un Foyer</u>	1 mouton → 2 PN 1 sanglier → 3 PN 1 bœuf → 4 PN 1 légume → 3 PN Cuisson de pain : 1 céréale → 3 PN	1
85	I	Cheminée	<u>Défausser un Fourneau</u>	1 mouton → 2 PN 1 sanglier → 3 PN 1 bœuf → 4 PN 1 légume → 4 PN Cuisson de pain : 1 céréale → 3 PN	3
27	E	Four à bois	3 bois 1 pierre	Cuisson de pain immédiate Cuisson de pain : 1 céréale → 3 PN	2
14	E	Four de boulanger	<u>Défausser un Four</u>	Cuisson de pain immédiate Cuisson de pain : 1 céréale → 5 PN (2 fois)	3
65	I	Fornil	<u>Défausser un Four</u> 2 pierres	Cuisson de pain immédiate Cuisson de pain : 1 céréale → 5 PN (2 fois)	4
106	K	Boulangerie	<u>Défausser un Four</u> 3 pierres	Cuisson de pain immédiate Cuisson de pain : 1 céréale → 5 PN (2 fois)	5
111	K	Pelle à pain	1 bois	Cuisson de pain avec la pose de SF	
113	K	Fléau	1 SF 1 bois	Cuisson de pain avec les actions de labourage	
67	I	Planche à dépiquer	2 SF 2 bois	Cuisson de pain avec les actions de labourage	1

Aménagements mineurs

Savoir-faire et aménagements

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet	Points
49	E	Pupitre	2 SF 1 bois	2° SF contre 2 PN	1
112	K	Bibliothèque	3 SF 1 bois	+3 PN avant la pose d'un SF	1
15	E	Pétrin	1 bois	Les Fours en brique, en pierre et en bois coûtent 1 ressource de moins Fours en brique et en pierre deviennent des aménagements mineurs	
125	K	Balai	1 bois	Défausse des aménagements mineurs restants et pioche de 7 autres, dont l'un peut être posé	

Autres

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet	Points
314	Z	Tonnelet de bière (<i>Carte itinérante</i>)	1 bois	1 invité jouable à la fin du tour	
73	I	Invité (<i>Carte itinérante</i>)	2 PN	1 invité pour le prochain tour	
138	K	Cabane de roseaux	1 bois 4 roseaux	Placer dessus une personne qui devient active au tour suivant. Il faut la nourrir mais elle ne compte pas dans la famille	1
88	I	Lasso	1 roseau	Permet de rejouer si utilisation des cases « 1 mouton », « 1 sanglier » ou « 1 bœuf »	
127	K	Hochet	1 bois	+1 céréale par champ de céréales, si naissance	
92	I	Fumier	<u>2 animaux</u>	Récolte des champs à chaque tour	

Aménagements mineurs

Points

N°	Deck	Nom	Condition et coût de construction	Effet	Points
317	Z	Portrait de famille (<i>Carte itinérante</i>)		Payer 2 PN par personne	4
320	Z	Mât de cocagne	1 bois	<u>A poser avant le tour 5</u> Placement vertical d'1 clôture dans une case vide	2 pts si la clôture est restée debout
44	E	Latrines	<u>Un adversaire a 2- SF</u> 1 bois 1 argile		2
316	Z	Buste	<u>Un adversaire a 4-/3-/2- SF</u> (2/3/4+ joueurs) 1 pierre		2
38	E	Statuette de la Vierge	<u>Défausser 2 aménagements</u>		2
71	I	Maison de vacances	3 bois ou 3 argiles 2 roseaux	<u>A poser avant le tour 14</u> Pas de tour 14 mais récolte finale	8
28	E	Sabots	1 bois		1/2 pts si maison en argile/pierre
123	K	Cassette en bois	1 bois		2/4 pts si maison de 5/6+ pièces
21	E	Maison à colombages	1 bois 1 argile 1 roseau 2 pierres		1 pt par pièce en pierre
144	K	Manoir	3 bois 3 argiles 2 roseaux 3 pierres		2 pts par pièce en pierre
321	Z	Ranch	<u>Toutes les cases occupées</u>	2 PN par tour restant immédiat	1 pt par tour restant
83	I	Chemin de bois	1 bois		2 pts pour la plus belle route
89	I	Accès en briques	3 argiles		1 2 pts pour la plus belle route
94	I	Route pavée	5 pierres		2 2 pts pour la plus belle route
76	I	Râteau	1 bois		2 pts si 5+ champs (6+ champs si Charrue, Herse, Fouloir à terre, Joug)
135	K	Cheval			1 pt pour une espèce manquante
23	E	Mangeoire	2 bois		1/2/3/4 pts pour 6/7/8/9+ cases occupées par des pâturages
101	I	Nourriture pour bétail	<u>4 champs ensemencés</u>	Avant le décompte, +1 animal de chaque espèce présente	
339	K	Fourrures	<u>3 SF</u>	Possibilité de poser 1 PN sur une pièce pour chaque animal cuit. 1 PN max. par pièce	1 pt par pièce ayant 1 PN