

Savoir-faire

Nourriture

N°	Deck	Nom	Nb de joueurs minimum	Effet	Points bonus
334	Z	Maître de danse	3	+4 PN avant de poser ce SF, qui est ensuite repris	
326	Z	Gentleman	4	+1 PN si dernier joueur à poser une personne +2 PN si cette personne est le Gentleman	
247	I	Boucher	1	A tout moment : 1 mouton → 1 PN 1 sanglier → 2 PN 1 bœuf → 3 PN	
162	E	Marchand de viande	1	Si possession d'un Four, à tout moment : 1 mouton → 2 PN 1 sanglier → 3 PN 1 bœuf → 4 PN	
239	I	Négociant en céréales	4	A tout moment : 1 céréale → 3 PN Un adversaire peut, à la place, vous donner 2 PN pour prendre la céréale	
154	E	Maître brasseur	1	En phase d'alimentation : 1 céréale → 3 PN (1 fois)	
300	K	Bouilleur de cru	1	En phase d'alimentation : 1 légume → 5 PN (1 fois)	
183	E	Vannier	4	A chaque récolte : 1 roseau → 3 PN (1 fois)	
258	I	Menuisier	3	A chaque récolte : 1 bois → 2 PN (1 fois)	
214	E	Potier	3	A chaque récolte : 1 argile → 2 PN (1 fois)	
256	I	Graveur de pierres	1	A chaque récolte : 1 pierre → 3 PN (1 fois)	
158	E	Tourneur	3	A tout moment : 1 bois → 1 PN	
285	K	Fabricant de pots	3	A tout moment : 1 argile → 1 PN Si Puits construit : 2 argiles → 3 PN	
209	E	Sculpteur	3	A tout moment : 1 pierre → 2 PN	
190	E	Servante	1	Si maison en argile, +1 PN par tour	
231	I	Domestique	1	Si maison en pierre, +3 PN par tour	
262	I	Porteur d'eau	1	Si Puits construit, +1 PN par tour	
309	K	Tisserand	4	1 PN par tour si au moins 2 moutons	
308	K	Contremaître	4	1 PN par tour posée sur une case d'action	
155	E	Marchand de pain	3	+1 PN par céréale transformée en pain	
182	E	Charbonnier	3	1 PN et 1 bois par cuisson de pain d'un joueur	
299	K	Equarrisseur	4	1 PN par cuisson d'animaux adverse Dernier joueur à alimenter	
161	E	Pêcheur	3	PN doublés à la Pêche. Donner 1 PN à Canne à pêche, Canot, Epuisette, Nasse, Radeau	
212	E	Danseur	4	4 PN au Spectacle	
311	K	Prestigiateur	4	+1 PN et +1 céréale au Spectacle	
237	I	Jongleur	4	PN doublés au Spectacle. Donner 1 PN à Bateleur, Conteur, Danseur, Dompteur, Marionnettiste, Musicien ambulant, Prestigiateur	
196	E	Cueilleur de champignons	1	+2 PN en laissant 1 bois à chaque prise de bois	
152	E	Cueilleur de baies	3	+1 PN par prise de bois	
229	I	Pique-assiette	4	1 PN reçu du joueur qui prend « 1 céréale » +1 PN de la réserve	
328	Z	Tonnelier	4	+1 PN si un adversaire gagne 2+ PN sur une case	
232	I	Sage-femme	4	+1/2 PN par naissance adverse occasionnant un différentiel de 1/2 personnes en votre défaveur	
248	I	Pêcheur au filet	1	Possibilité de prendre les PN de la Pêche en fin de tour si prise de roseaux	
246	I	Trayeur	4	A chaque phase de champs : +1/2/3 PN si 1/3/5 bœufs	1 pt par paire de bœufs

Savoir-faire

Matériaux (bois, argile, roseau, pierre)

N°	Deck	Nom	Nb de joueurs minimum	Effet
310	K	Marchand de matériaux	1	Obtention, dans l'ordre, de 1 bois, 1 argile, 1 roseau, 1 argile, 1 pierre, 1 argile, 1 pierre lors de la prise du matériau équivalent
184	E	Epicier	1	Obtention, dans l'ordre, d'1 roseau, 1 céréale, 1 pierre, 1 légume, 1 bois, 1 argile, 1 roseau, 1 légume contre 1 PN chaque
230	I	Mineur d'argile	4	Mise en jeu de la carte « 1 argile » avec 3 argiles. 3 PN donnés par un adversaire qui l'utilise
164	E	Exploitant forestier	4	Mise en jeu de la carte « 2 bois » 2 PN donnés par un adversaire qui l'utilise
287	K	Magasinier	4	Au début de chaque tour : +1 pierre si 5+ pierres +1 roseau si 6+ roseau +1 argile si 7+ argiles +1 bois si 8+ bois
340	I	Propriétaire terrien	4	Au début de chaque tour : +1 bois si le moins de cases vides
235	I	Ramasseur de bois	1	1 bois pendant 5 tours
283	K	Livreur de bois	1	1 bois aux tours 8 à 14
187	E	Livreur d'argile	1	1 argile aux tours 6 à 14
242	I	Constructeur de cabane en argile	1	2 argiles pendant 5 tours si maison en argile
205	E	Cueilleur de roseaux	3	1 roseau pendant 4 tours
193	E	Pasteur	4	3 bois, 2 argiles, 1 roseau, 1 pierre si dernier joueur à avoir 2 pièces
222	I	Parvenu	2	+3/+2/+1 pierre si 1 ^{er} /2 ^e /3 ^e joueur à avoir une maison en argile et/ou en pierre
341	E	Maître de guildes	3	+4 bois à la pose du Menuisier ou de la Menuiserie +4 argiles à la pose du Potier ou de la Poterie +3 roseaux à la pose du Vannier ou de la Vannerie +2 ressources corresp. si ces cartes sont déjà posées
176	E	Bûcheron	1	+1 bois si prise de bois
188	E	Préparateur d'argile	1	+2 argiles par prise d'argile uniquement
290	K	Travailleur d'argile	1	+1 argile par prise de bois ou d'argile
210	E	Porteur de pierres	1	+1 pierre par prise de pierre (contre 1 PN si prise d'autres matériaux)
288	K	Intendant d'entrepôt	4	+1 argile/céréale par prise de pierre et de roseau
268	K	Tâcheron	1	+1 PN pour avoir une marchandise supplémentaire identique à celle prise (2 PN si prise de légume)
234	I	Acheteur de bois	3	Achat d'1 bois contre 1 PN par prise de bois adverse
251	I	Acheteur de roseaux	4	Achat d'1 roseau contre 1 PN par prise de roseau adverse, qui reçoit 1 PN supplémentaire
255	I	Acheteur de pierres	4	Achat d'1 pierre contre 1 PN par prise de pierre adverse, qui reçoit 1 PN supplémentaire
264	I	Fabricant de clôtures	4	1/2 bois par construction de 1/5+ clôtures adverses
171	E	Docker	1	A tout moment : 3 bois → 1 argile/roseau/pierre 2 argiles/roseaux/pierres → 1 matériau de construction
185	E	Fabricant de briques	4	A tout moment : 2 argiles → 1 pierre 3 argiles → 2 pierres
186	E	Marchand d'argile	4	A tout moment : 2 argiles → 1 roseau/mouton 3 argiles → 1 pierre/sanglier 4 argiles → 1 bœuf

Savoir-faire

Habitation (construction de pièces et rénovation)

N°	Deck	Nom	Nb de joueurs minimum	Effet
178	E	Constructeur de cabane	4	<u>A jouer avant le tour 5</u> Si la maison n'est pas en pierre, une pièce gratuite au tour 11
191	E	Maçon	1	Si la maison compte au moins 4 pièces, une pièce gratuite
151	E	Architecte	1	Si la maison compte au moins 5 pièces, une pièce gratuite
272	K	Fabricant de poutres	1	Construction de pièce : 1 bois remplace 2 argiles/pierres Rénovation : 1 bois remplace 1 argile/pierre
294	K	Fagotier	3	1 bois remplace tous les roseaux nécessaires à la construction et à la rénovation
218	E	Charpentier	1	-2 matériaux (hors roseau) par pièce
157	E	Couvreur	3	-1 roseau par pièce, rénovation et pour Maison à colombages, Maison de vacances, Manoir, Moulin à eau, Poulailier, Séchoir à blé
243	I	Poseur de briques	1	-2 argiles par pièce
241	I	Plâtrier	1	-1 argile pour rénovation et aménagements Rénovation en argile pour 1 argile et 1 roseau Pièce en argile pour 3 argiles et 2 roseaux
211	E	Tailleur de pierres	3	-1 pierre par pièce, rénovation et aménagement
199	E	Rénovateur	1	-2 matériaux (hors roseau) par rénovation
303	K	Casseur de pierres	4	Rénovation en pierre possible à tout moment
200	I	Rénovateur	1	Rénovation en pierre directe (sans passer par l'argile) possible

Naissance

N°	Deck	Nom	Nb de joueurs minimum	Effet
325	Z	Beauté du village	1	Naissance à tout moment contre 3 PN
336	Z	Mère de jumeaux	1	Double naissance contre 3 PN
159	E	Chef de famille	4	Possibilité d'utiliser les actions de construction de pièces et de naissance occupées par un adversaire
270	K	Nourrice	1	Possibilité, lors de la construction de pièces, de faire des naissances (1 par pièce, 1 PN chaque)
267	K	Parents adoptifs	1	Possibilité de rendre actif immédiatement un nouveau-né contre 1 PN
291	K	Soupirant	3	<u>Coûte 4 PN supplémentaires</u> Naissance sans pièce libre immédiate
233	I	Régisseur	3	Si maison en argile, la prochaine naissance est une « Naissance sans pièce libre »

Savoir-faire

Semences (céréale et légume)

N°	Deck	Nom	Nb de joueurs minimum	Effet
332	Z	Marchand de semences	1	Placer 2 céréales et 2 légumes sur la carte Les semences sont achetables pour resp. 2 PN et 3 PN
180	E	Jardinier amateur	4	1 légume immédiat qui peut être semé immédiatement
331	Z	Semeur	1	Les légumes non récoltés peuvent être semés immédiatement
261	I	Précurseur	4	+1 céréale si utilisation de la carte de tour la plus récente
296	K	Marchand de grain	3	1 céréale immédiate +1 céréale par utilisation de la case « 1 céréale »
168	E	Marchand de légumes	3	+1 légume par utilisation de la case « 1 céréale »
245	I	Bonimenteur	3	+1 céréale et +1 légume par utilisation de la case « 1 céréale » (les adversaires gagnent 1 céréale)
292	K	Marchande des quatre saisons	1	+2 céréales avec l'obtention de légumes via une personne ou un aménagement
147	E	Marchand de terres	3	1 légume immédiat +1 céréale par utilisation de la case « 1 légume »
266	K	Serf	4	+1 céréale ou +1 légume contre 1 céréale par utilisation de la case « Semailles et/ou Cuisson de pain »
202	E	Saisonnier	1	+1 céréale (+1 légume à partir du tour 6) avec le Journalier
166	E	Aide jardinier	4	+1 légume avec le Journalier
167	E	Bateleur	4	+1 céréale par Spectacle
169	E	Conteur	4	+1 légume en laissant 1 PN par Spectacle
257	I	Musicien ambulant	4	+1 céréale par Spectacle adverse
226	I	Jardinier	1	Les légumes récoltés viennent de la réserve
223	I	Aide moissonneur	3	Après la phase de champs, possibilité de récolter 1 céréale adverse en donnant 2 PN

Labourage

N°	Deck	Nom	Nb de joueurs minimum	Effet
293	K	Laboureur	1	1 champ contre 1 PN aux tours +4, +7 et +10
194	E	Conducteur de charrue	1	1 champ par tour contre 1 PN si maison en pierre
225	I	Garde champêtre	1	+1 champ par utilisation de la case « 1 céréale »
195	E	Fabricant de charrues	1	+1 champ par action de labourage contre 1 PN
269	K	Acrobate	4	Si Spectacle, possibilité de faire une action de labourage ou « 1 céréale » libre en fin de tour
163	E	Surveillant de champs	4	Possibilité d'utiliser les actions de labourage et « 1 légume » occupées par un adversaire

Semilles

N°	Deck	Nom	Nb de joueurs minimum	Effet
219	I	Cultivateur	1	+2/1 semence par champ semés, si 1/2 champs semés
224	I	Travailleur des champs	3	+1 céréale (3 joueurs) ou +1 PN (4+ joueurs) par semilles adverses
278	K	Forestier	1	Equivalut à 3 champs de bois. Le bois se comporte comme les céréales
289	K	Paysan	4	En fin de tour, possibilité de déplacer une personne d'une des cases « 1 céréale »/« 1 légume » vers une case « Semilles » libre

Savoir-faire

Bétail (mouton, sanglier, bœuf)

N°	Deck	Nom	Nb de joueurs minimum	Effet	Points bonus
304	K	Vétérinaire	4	Placer dans un récipient 4 moutons, 3 sangliers et 2 bœufs. A chaque tour, piocher 2 animaux et en prendre un s'ils sont identiques	
305	K	Acheteur d'animaux	4	Contre 1 PN chaque, 1 mouton au tour 7, 1 sanglier un tour 10, 1 bœuf au tour 14	
204	E	Maître berger	4	1 mouton pendant 3 tours	
250	I	Apprivoiseur de moutons	4	1 mouton aux tours +4, +7, +9 et +11	
297	K	Pâtre	3	Si maison en pierre, 1 mouton par tour	
302	K	Apprivoiseur de sanglier	4	1 sanglier aux tours +4, +7 et +10	
201	E	Apprivoiseur de bœufs	4	1 bœuf aux tours +5 et +9	
215	E	Gérant de bétail	4	1 mouton, 1 sanglier et 1 bœuf immédiatement Ils doivent être rendus en fin de partie, avant le décompte	-1 pt par animal non rendu
252	I	Eleveur de sangliers	4	1 sanglier immédiatement Reproduction des sangliers au tour 12	
295	K	Eleveur de bœufs	4	1 bœuf immédiatement Reproduction des bœufs au tour 12	
298	K	Eleveur de moutons	4	+1 mouton par prise de moutons A tout moment (sauf reproduction) : 3 moutons → 1 sanglier + 1 bœuf	
206	E	Porcher	4	+1 sanglier par prise de sanglier	
240	I	Gardien de vaches	3	+1 bœuf par prise de bœufs	
259	I	Gardien de troupeaux	3	+1 animal contre 1 PN sur les cases « 1 mouton », « 1 sanglier », « 1 bœuf »	
253	I	Attrapeur de sangliers	4	1 sanglier en laissant 2 bois par prise de bois	
307	K	Eleveur	4	Achat possible d'animaux après création de pâturages sans étable : 1/2/3 PN → 2 moutons/sangliers/bœufs	
342	K	Dompteur	4	Achat possible d'animaux si Spectacle : 2 PN → 1 mouton/sanglier 3- PN → 1 bœuf	
203	E	Berger	4	+2 moutons en phase de reproduction si 4+ moutons	
208	E	Maître d'étable	1	+2 animaux par étable non clôturée	
286	K	Petit fermier	1	+1 animal par pâturage d'une case +1 semence par champ (si 1 ou 2 champs)	
216	E	Gardien de bétail	4	Plus de contrainte d'espèce dans les pâturages	
306	K	Dresseur d'animaux	1	1 animal par pièce de la maison	

Clôtures et étables

N°	Deck	Nom	Nb de joueurs minimum	Effet
265	I	Livreur de clôtures	1	4 clôtures aux tours +6 et +10, qui peuvent être placées contre 2 PN
263	I	Poseur de clôtures	1	Placer 1 clôture sur une case. Possibilité de construire des clôtures à chaque utilisation de cette case
175	E	Tailleur de haies	1	+3 clôtures si construction d'au moins une clôture
160	E	Fermier	4	+1 sanglier à la prochaine construction de clôtures +1 bœuf par construction ultérieure de clôtures
254	I	Palefrenier	4	1 étable par tour contre 1 bois si maison en pierre
312	K	Surveillant de clôtures	1	Pose de clôtures gratuite autour d'une (et une seule) étable construite
207	E	Garçon d'étable	1	+1 étable par construction de clôtures
213	E	Gardien d'animaux	4	+1 bœuf à la 2 ^e étable +1 sanglier à la 3 ^e étable +1 mouton à la 4 ^e étable

Savoir-faire

Cuisson

N°	Deck	Nom	Nb de joueurs minimum	Effet
150	E	Boulangier	1	Cuisson de pain immédiate Cuisson de pain à chaque phase d'alimentation
149	E	Maître boulangier	4	Cuisson de pain possible avec une cuisson de pain adverse +1 PN si action de cuisson de pain

Savoir-faire et aménagements

N°	Deck	Nom	Nb de joueurs minimum	Effet
148	E	Savant	3	Compte pour 2 SF
279	K	Lettré	1	Si maison en pierre, à chaque tour, 1 SF contre 1 PN ou 1 aménagement mineur
192	E	Mécène	4	+2 PN lors de la pose d'un SF
275	K	Etudiant paresseux	4	Lors de la pose d'un SF, pioche possible du SF par un adversaire et +3 PN pour le poser
271	K	Instructeur	4	Si un adversaire pose un SF, +3 PN pour en poser un (+2 PN si 4 ^e + SF)
249	I	Marionnettiste	4	1 SF contre 1 PN si Spectacle adverse
179	E	Marchand	1	Pose d'un 2 ^e aménagement contre 1 PN
281	K	Marchand ambulant	1	Aménagement majeur à la place d'« Aménagement mineur » 2 aménagements mineurs sur « Aménagement mineur ou majeur »
228	I	Négociant	3	2 ^e aménagement en devenant « Premier joueur »
220	I	Constructeur de puits	1	Puits devient un aménagement mineur qui coûte 1 bois et 1 pierre
277	K	Fabricant	3	Si maison en argile, Menuiserie, Vannerie et Poterie deviennent des aménagements mineurs qui coûtent 2 matériaux de moins

Autres

N°	Deck	Nom	Nb de joueurs minimum	Effet
301	K	Sculpteur sur bois	1	-1 bois par tour pour un aménagement, une pièce, une étable ou une clôture
238	I	Chambellan	1	Action des tours 11 à 14 disponibles avant les autres joueurs, à partir du tour 11
327	Z	Héraut	3	+2 bois immédiatement Choix de la carte de tour à chaque tour
284	K	Distributeur de bois	1	2 bois immédiat Répartition équitable des bois de la case « 3 bois » entre « 1 argile », « 1 roseau » et « Pêche »
198	E	Ratier	3	<u>A jouer avant le tour 10</u> Les adversaires jouent 1 enfant de moins aux tours 10 et 12
329	Z	Cocher	3	Les adversaires récupèrent leurs ressources en fin de tour
260	I	Goûteur	4	1 PN au 1 ^{er} joueur pour être le 1 ^{er} à placer une personne
244	I	Paresseux	1	Prochaine récolte ignorée
181	E	Cuisinier	4	Les enfants n'ont besoin que d'1 PN en phase d'alimentation

Savoir-faire

Points

N°	Deck	Nom	Nb de joueurs minimum	Effet	Points bonus
333	Z	Auteur de jeux	1	A tout moment : 1 bois + 1 argile + 1 roseau + 1 pierre → 2 PN + 1 pt	
335	Z	Fabricant de dés	1	A chaque phase de champs : 1 bois + 1 PN → 1 pt (1 fois)	
221	I	Ancien du village	3	1/2/3/4 bois si 1/3/6/9+ tours à jouer	3 pts pour le(s) joueur(s) ayant le plus d'aménagements
217	E	Prévôt	3	1/2/3/4 bois si 1/3/6/9+ tours à jouer	3 pts pour le(s) joueur(s) ayant le plus de SF
227	I	Maire	1	1/2/3/4 bois si 1/3/6/9+ tours à jouer	3 pts pour le(s) joueur(s) ayant fait au moins 5 actions au tour 14
282	K	Econome	3	1/2/3/4 bois si 1/3/6/9+ tours à jouer	3 pts pour le(s) joueur(s) ayant la plus grande maison
276	K	Maire du village	3	1/2/3/4 bois si 1/3/6/9+ tours à jouer	5 pts pour le(s) joueur(s) n'ayant pas de points négatifs
153	E	Moine mendiant	1	Défausse 2 cartes de mendicité en fin de partie	
165	E	Fermier libre	3	Points négatifs uniquement pour cases vides et cartes de mendicité	
236	I	Cultivateur de lopin	3	En fin de partie, possibilité de mettre des PN sur des cases vides, qui ne font pas marquer de points négatifs	
274	K	Fermier bio	1		1 pt par pâturage auquel il manque 3+ animaux
170	E	Intendant	3		2/3/4 pts (3/4/5 j.) si majoritaire dans chaque espèce
330	Z	Empailleur	4	1 animal cuit de chaque espèce peut être posé sur la carte	Les animaux sur la carte servent pour le décompte
156	E	Fabricant de brosses	3	Placement possible des sangliers cuits sur la carte	1/2/3 pts si 2/3/4+ sangliers sur la carte
273	K	Fabricant de bassins	4	Placement possible de 1 ou 2 bois sur la carte pour chaque sanglier cuit	1 pt par bois sur la carte (sauf 1 ^{er} , 4 ^e , 7 ^e et 10 ^e)
280	K	Tanneur	3	Placement possible des sangliers et bœufs cuits sur la carte	1/2/3 pts pour 2/4/6+ sangliers et 2/3/4+ bœufs sur la carte
189	E	Châtelain	1		1 pt par catégorie en procurant 4
174	E	Précepteur	1		1 pt par SF posé ultérieurement
197	E	Fanfaron	3		1/3/5/7/9 pts pour 5/6/7/8/9+ aménagements
177	E	Constructeur de cabane en bois	3		1 pt par pièce en bois
172	E	Chef du village	1	<u>Coûte 2 PN supplémentaires</u>	1 pt par pièce en pierre
173	E	Fille du chef	1	<u>Posée immédiatement et gratuitement si un adversaire pose le Chef du village</u>	1/3 pts si maison en argile/pierre