

Uwe Rosenberg

Hallertau

Un jeu pour 1 à 4 joueurs de 12 ans ou plus • Durée : 50 à 140 minutes

Au XVI^e siècle, la ville bavaroise d'Ingolstadt avait ouvert la voie à la loi brassicole Reinheitsgebot, qui finirait par être adoptée par tous les États allemands au XIX^e siècle. Non seulement cette loi dictait les ingrédients de la bière, mais elle en établissait aussi le prix de vente. Aujourd'hui, la région du Hallertau au sud d'Ingolstadt est le plus grand producteur de houblon d'Allemagne et s'enorgueillit d'être la région la plus hospitalière à la culture du houblon en Europe centrale. Ce jeu se déroule aux environs de 1850, à la période qui a fait du Hallertau ce qu'il est aujourd'hui. Plongez dans cette période historique en tant que dirigeant d'un petit village de la région : octroyez aux artisans locaux les produits dont ils ont besoin, au fil des moissons et de l'élevage ovin, en jouant habilement de vos cartes. À la fin de la partie, le joueur avec le village le plus développé l'emporte.



Crédits

Auteur : Uwe Rosenberg

Édition : Grzegorz Kobiela

Illustrations : Lukas Siegmon

Conception graphique : Klemens Franz | atelier198

Traduction française : Funforge (Jérémy Tordjman)

Relecture : Gersende Cheylan

Merci aux éditeurs 2F et Hans im Glück pour leur autorisation de réutiliser les pions de leurs jeux dans celui-ci. Les compteurs Houblon et Orge proviennent du jeu Fürstenfeld de 2F et les pions Viande proviennent de Paleo de Hans im Glück. Nous remercions également tous les testeurs et relecteurs, notamment Dale Yu et Tony Boydell pour leur soutien exceptionnel.

© 2021 Funforge s.a.r.l. Tous droits réservés pour l'édition française. Publié sous licence Lookout. Toute reproduction totale ou partielle de ce produit est interdite sans permission spécifique. Funforge et le logo Funforge sont des marques commerciales de Funforge s.a.r.l.



23 Elsheimer Straße
55270 Schwabenheim
Allemagne

www.lookout-games.de
© 2020 Lookout GmbH



24 rue Charlot
75003 Paris
France

www.funforge.fr

Matériel

Général



28 tuiles Champ



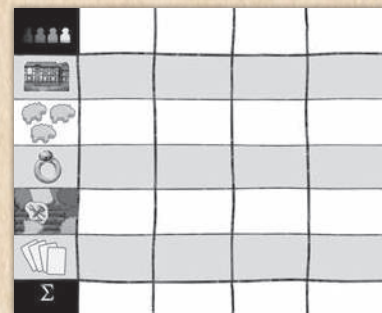
40 jetons Outils



1 jeton Premier joueur (+3 supplémentaires)

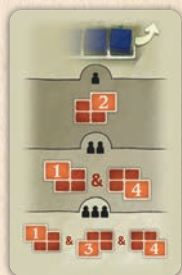


1 plateau Actions (pliant)



1 bloc de score

336 cartes



6 cartes Section (pour les parties de 1 à 3 joueurs)



4 pioches de 30 cartes Portail chacune



4 pioches de 35 cartes Cour de ferme chacune



1 pioche de 45 cartes Bonus



1 pioche de 25 cartes Point



Éléments en bois



80 cubes Ouvrier



30 jetons Mouton



20 compteurs Lin



20 compteurs Orge



20 compteurs Houblon



20 compteurs Seigle



16 compteurs Argile



12 compteurs Peau de bête



12 compteurs Lait



12 compteurs Viande



12 compteurs Laine

Matériel des joueurs

Un ensemble pour chaque joueur comprend :



1 plateau Champs



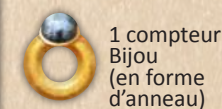
1 plateau Étables



5 tuiles Artisan différentes



1 tuile Boîte à bijoux



1 compteur Bijou (en forme d'anneau)



10 jetons Rocher



1 tuile Aide de jeu



1 plateau Foyer rural (pliant)



1 tuile Foyer rural

Aperçu

Avant de vous plonger dans l'étude des règles, voici un aperçu des principales mécaniques de jeu que vous exploiterez pour obtenir la victoire. Vous pouvez ignorer cette section si vous le souhaitez. Toutes ces informations seront reprises plus tard.

Votre but est de marquer le plus de points possible au cours de six manches. Vos points proviendront principalement des deux sources suivantes.

Déplacer le foyer rural

Vous développerez votre village en investissant dans l'artisanat local. Fournissez des marchandises à vos artisans **1** et améliorez leur savoir-faire en les glissant vers la droite. Le foyer rural suivra, révélant au fur et à mesure le village développé. Au début, cela permettra d'augmenter votre stock d'ouvriers ; plus tard, cela vous rapportera des points de victoire **2**. Le coût des améliorations augmente au fil de la partie **3** et vous devrez, en plus, déplacer des obstacles **4**. Les bijoux **5** vous aideront à pallier au premier problème, les outils vous aideront à résoudre le second **6**.



Jouer des cartes

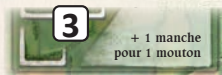
Vous commencez la partie avec 5 cartes en main. Certaines exigent que vous possédiez certains éléments **1** et d'autres ont un coût de mise en jeu **2**. Certaines pourront rapporter des ressources ou avoir des effets à utilisation unique, ou vous permettront de piocher des cartes supplémentaires **3**, tandis que d'autres vous octroieront un revenu périodique et des points de victoire **4**. Vous pouvez jouer vos cartes à n'importe quel moment.



Investir dans l'artisanat demande beaucoup de marchandises, notamment des produits d'élevage et du grain.

Élever des moutons

L'élevage de moutons est votre source principale de produits d'élevage. Les moutons génèrent du lait à chaque tour, peuvent être tondus pour leur laine, ou échangés contre de la viande ou des peaux de bêtes. L'importance des moutons est soulignée par le fait qu'un plateau entier leur est dédié. Lorsque vous gagnez un mouton, placez-le sur une carte Cour de ferme **1** ce qui lance un décompte. Au bout de trois manches, il meurt de causes naturelles **2**. Vous pouvez prolonger la durée de vie de vos moutons **3**. Une fois dans une étable, un mouton est en sûreté et rapporte des points de victoire **4**.



Cultiver le grain

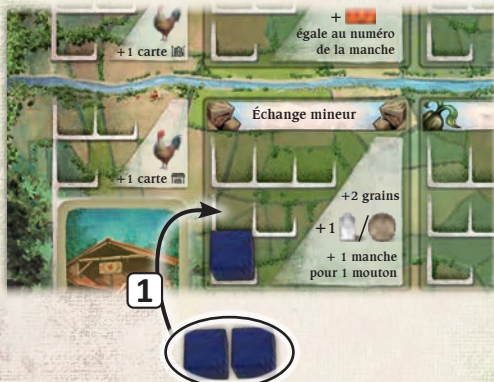
L'agriculture est votre source première de grain. Elle se fonde sur un système de rotation culturale : en semant votre grain dans un champ **1**, celui-ci pourra rapporter jusqu'à 5 fois le grain investi **2**, mais cela diminuera son efficacité **3**. Pour rétablir celle-ci, il faudra laisser le champ en jachère **4**. Plus vous possédez de champs, plus vous pourrez utiliser ce système à votre avantage.



La gestion d'un village, même petit, demande beaucoup de travail.

Placement d'ouvriers

Le plateau Actions central comprend 20 cases Action, chacune permettant une action unique en échange, en général, de 1 à 3 ouvriers **1**. Plus il y a de joueurs intéressés par une case Action, plus l'action associée sera chère à l'utilisation, et ce, même dans les manches à venir, car les cases Action sont rarement complètement vidées. Au départ, vous n'aurez que 6 ouvriers dans votre village **2**, mais en faisant avancer votre foyer rural, vous pourrez en avoir jusqu'à 12. En plus d'envoyer vos ouvriers effectuer des actions via le plateau Actions, vous pourrez parfois les utiliser pour fabriquer des outils.



Zone commune

1 Placez le plateau Actions au centre de la zone de jeu.

2 Préparez les cartes :

- Sélectionnez une des quatre pioches de **cartes Portail** ainsi qu'une des quatre pioches de cartes **Cour de ferme**.

Note : vous pouvez différencier les pioches les unes des autres en fonction des variations de couleur sur leur verso, et grâce au numéro de carte sur leur recto. Le premier chiffre correspond au numéro de pioche : 0 à 3 pour les pioches de cartes Portail, et 4 à 7 pour les pioches de cartes Cour de ferme. Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser la pioche Novice (numérotée 001 à 030) et la pioche Houblon (numérotée 401 à 435).

- Mélangez séparément les deux pioches choisies, ainsi que les pioches Bonus et Point, puis placez chaque pioche **face cachée** sur son emplacement correspondant du plateau Actions : les cartes Portail en haut à gauche, les cartes Cour de ferme en haut à droite, les cartes Bonus en bas à gauche et les cartes Point en bas à droite.

3 Pour les parties de 1 à 3 joueurs : mélangez les **cartes Section** et placez-les en une pioche face cachée en bordure du plateau Actions. Pour une partie à 4 joueurs, laissez-les dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin.

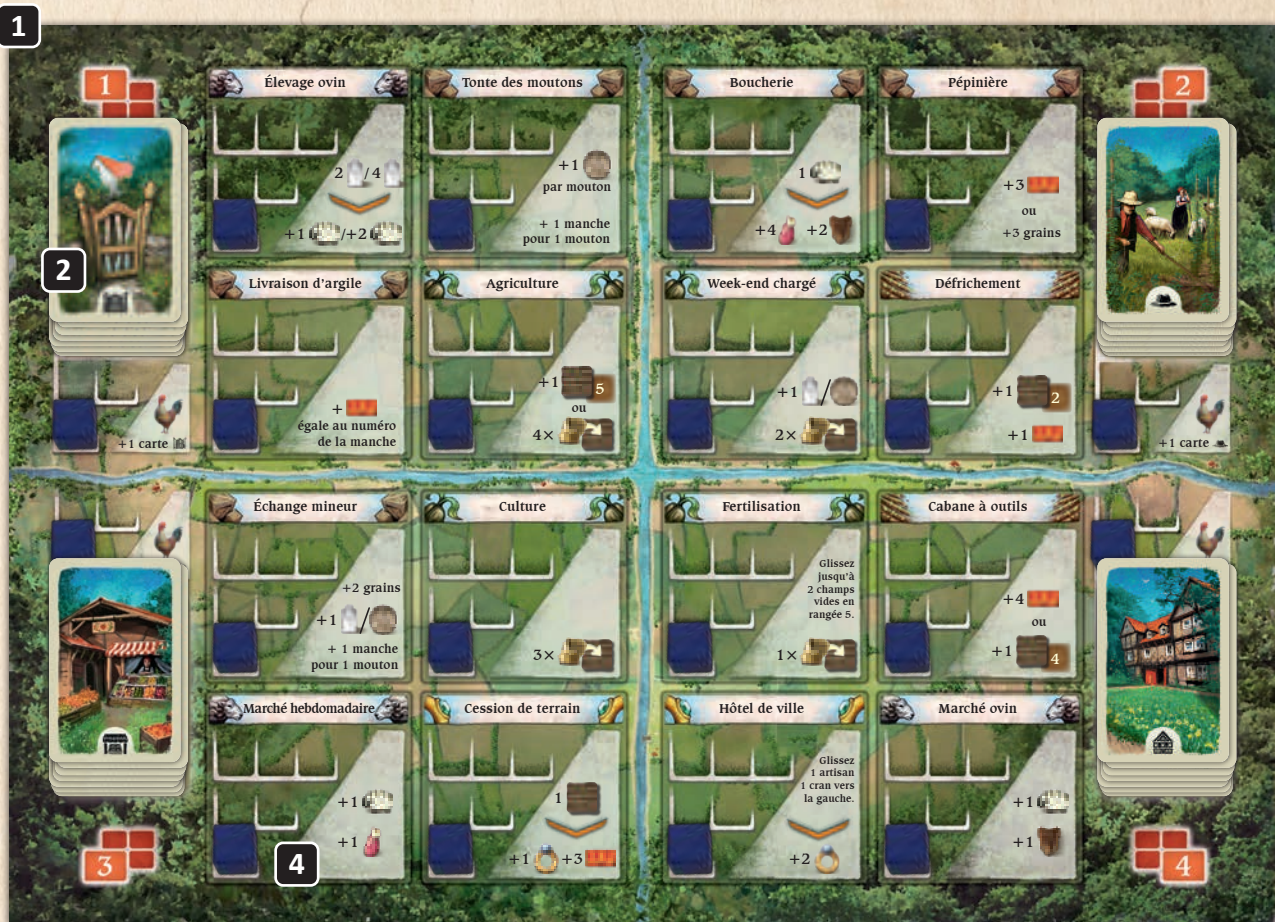
4 Placez **1 ouvrier** sur la rangée du bas de chaque case Action du plateau Actions.

Astuce : vous pouvez combiner cette étape avec la phase 1 de la première manche. Dans ce cas :

- ◆ À 4 joueurs, ne placez aucun ouvrier sur le plateau Actions.
- ◆ À 1, 2 ou 3 joueurs, piochez une carte Section et placez les Ouvriers exclusivement sur les emplacements **non listés** sur la carte piochée (puis retirez cette carte Section de la partie).

Puis, dans les deux cas, sautez la phase 1 de la manche 1.

5 Placez les **champs, marchandises, moutons, outils** et **ouvriers restants** près du plateau Actions : il s'agit de la **réserve commune**.



Zone personnelle

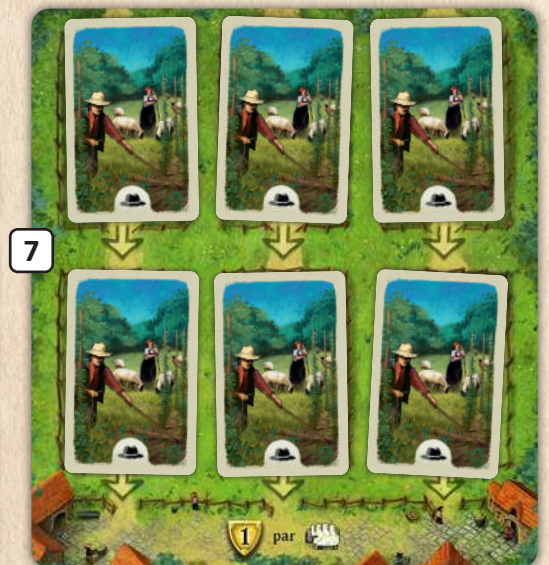
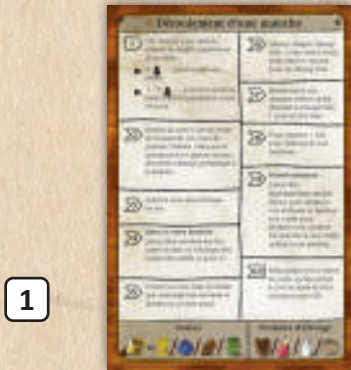
Suivez les étapes suivantes pour chaque joueur.

- 1 Prenez les éléments listés dans le *Matériel des joueurs* (page 2). Placez le **plateau Foyer rural**, le **plateau Champs**, le **plateau Étables**, la **tuile Boîte à bijoux**, et la **tuile Aide de jeu** devant vous. Leur emplacement exact n'a pas d'importance. Le plateau Champs est l'élément avec lequel vous interagirez le plus au cours de la partie.
- 2 Posez la **tuile Foyer rural** sur le plateau Foyer rural, de façon à ce que le chiffre « 6 » soit visible dans la petite fenêtre.
- 3 Placez les **artisans** le long du bord droit de la tuile Foyer rural (un par rangée). Leur ordre n'a pas d'importance, mais nous vous conseillons de les placer comme suit (de haut en bas) : menuiserie, brasserie, glacière, boulangerie et fabricant.
- 4 Placez **2 rochers** à droite de chaque artisan, de manière à ce que le premier rocher se trouve à 2 cases à droite de l'artisan, et le second à 4 cases à droite de l'artisan. En d'autres termes, sur chaque rangée, il y aura une case vide entre un artisan et son premier rocher, et une autre case vide entre le premier et le second rocher.
- 5 Prenez **3 champs** de la réserve commune et placez-les sur les emplacements marqués de votre plateau Champs.

- 6 Prenez **1 compteur Orge**, **1 compteur Lin**, et **1 compteur Seigle** de la réserve commune et placez-les sur la **case stock « 1 »** de votre plateau Champs (la grande case en bas du plateau Champs).
- 7 Piochez **6 cartes Cour de ferme** de la pioche présente sur le plateau Actions et, **sans en prendre connaissance**, placez-les **face cachée** sur les six cases de votre plateau Étables (une par case). Ne vous en faites pas si les cartes recouvrent des informations utiles ; elles seront retirées une à une du plateau Étables au cours de la partie, révélant ainsi ces informations en temps venu.
- 8 Placez le **compteur Bijou** sur la case « 0 » de la **tuile Boîte à bijoux**. Le trou au centre du bijou vous permet de voir le chiffre de la case sur laquelle il est posé.
- 9 Piochez **4 cartes Portail** et **1 carte Point** depuis leur pioche respective du plateau Actions. Elles constituent votre main.

Enfin, déterminez aléatoirement le **premier joueur** et donnez-lui le **jeton Premier joueur**.

Note : il y a quatre jetons Premier joueur dans la boîte. N'utilisez qu'un seul d'entre eux par partie. Gardez les autres en cas de perte.



Ressources

« **Ressources** » est un terme général qui désigne tout ce que vous pouvez gagner dans le jeu : les **cartes**, les **champs**, les **marchandises**, les **bijoux**, les **moutons** et les **outils**. Il existe 9 types de marchandises, répartis en trois catégories : le **grain**, que vous pouvez planter dans vos champs ; les **produits d'élevage**, que vous obtenez en élevant des moutons ; et enfin, l'**argile**. Le grain regroupe l'**orge**, le **lin**, le **houblon** et le **seigle**. Les produits d'élevage désignent les **peaux de bêtes**, la **viande**, le **lait** et la **laine**.

Cartes

Lorsque vous **gagnez** une carte, ajoutez-la à votre main depuis la pioche correspondante. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.



Lorsque vous **perdez** une carte, retirez-la du jeu.

Champs

Le plateau Champs comporte des cases stock qui servent à accueillir vos compteurs de marchandises, ainsi que **huit colonnes de quatre rangées** chacune (numérotées de 2 à 5) destinées à vos champs. La rangée 1 ne peut pas accueillir de champs.

Lorsque vous **gagnez** un champ, prenez-le dans la réserve commune et placez-le dans une **colonne vide** de votre plateau Champs, dans la **rangée** indiquée par l'action ou la carte qui vous prodigue le champ. Le choix de la colonne n'a pas d'importance, mais vous ne pouvez placer qu'un seul champ par colonne. Vous ne pouvez donc pas avoir plus de 8 champs en même temps.



Note : pour identifier la rangée d'un Champ, tenez compte du numéro de rangée sur sa case stock. La rangée 3 est la deuxième rangée qui peut accueillir des champs (vous ne pouvez pas placer de champs en rangée 1), mais elle demeure la rangée numéro 3, pas la rangée numéro 2.

Lorsque vous **perdez** un champ, prenez-le sur votre plateau Champs et renvoyez-le à la réserve commune. Si le champ perdu était semé (voir *Action semer* page 8), vous devez également renvoyer la marchandise semée à la réserve commune (sans compensation).

Marchandises

Utilisez les **compteurs de marchandises** pour représenter votre stock.

- Lorsque vous **gagnez** une marchandise, prenez un compteur assorti dans la réserve commune et placez-le sur votre plateau Champs, sur la case stock correspondant à la quantité gagnée. Si vous possédiez déjà cette marchandise dans votre stock, déplacez le compteur en votre possession vers la case stock correspondant à votre nouveau total de cette marchandise (voir *Réorganiser les marchandises* page 11). Si vous avez **plus de 5 unités** d'une même marchandise, prenez autant de compteurs de la réserve que nécessaire pour représenter votre stock.
- Lorsque vous **perdez** une marchandise, déplacez le compteur approprié vers le bas sur votre plateau Champs. Si le stock de cette marchandise devient nul, retirez le compteur du plateau et renvoyez-le à la réserve commune.

Il n'y a **pas de limite** au nombre de marchandises que vous pouvez avoir dans votre stock.



Bijoux

Lorsque vous gagnez ou dépensez des bijoux, déplacez le **compteur Bijou** sur le chiffre correspondant de votre boîte à bijoux. Vous ne pouvez pas posséder plus de **10 bijoux**.



Exemple : vous venez de gagner 1 bijou.

Moutons

◆ Lorsque vous **gagnez** des moutons **au cours des manches 1, 2 et 3**, prenez-les dans la réserve commune et placez-les **sur la carte Cour de ferme** située **en dessous de la case de la manche en cours**. Le mouton mourra de causes naturelles au début des manches 4, 5 et 6, respectivement, à moins que vous n'agissiez pour prolonger sa durée de vie (voir *Phase 2* page 7, et *Action de survie* page 8).



Exemple : la flèche qui sépare les deux cases de manche rappelle que les moutons gagnés au cours de la manche 1 sont placés sur la carte de manche 4.

◆ Lorsque vous **gagnez** des moutons **au cours des manches 4, 5 et 6**, prenez-les dans la réserve commune et placez-les **dans les étables**. Les moutons dans les étables ne meurent pas de causes naturelles.



Exemple : la flèche qui sépare cette case de manche et les étables rappelle que les moutons gagnés au cours de la manche 4 sont placés sur les étables.

Lorsque vous **perdez** des moutons, prenez-les n'importe où sur votre plateau Étables (sur une carte Cour de ferme ou dans les étables) et renvoyez-les à la réserve commune.

Outils

Lorsque vous **gagnez** des outils, prenez-les dans la réserve commune et placez-les devant vous.



Lorsque vous **perdez** des outils, renvoyez-les à la réserve commune.

- Il est interdit de se défausser d'une ressource de votre propre gré. Certaines cartes exigent de posséder une quantité de ressources en dessous d'un certain seuil. Il est alors tentant de se défausser de certaines ressources de vous-même, mais c'est interdit.
- À l'exception des cartes, toutes les ressources existent en quantités illimitées. Si vous arrivez à court d'éléments pour les représenter, improvisez. En revanche, si une pioche arrive à court de cartes, vous ne pouvez plus y piocher de cartes. Vous ne pouvez en aucun cas sélectionner une autre pioche.

Déroulement du jeu

Une partie de Hallertau se joue en 6 manches de 10 phases. Chaque manche se déroule dans l'ordre suivant :

- | | |
|-------------------------|------------------------|
| 1. Retirer les ouvriers | 6. Mise en jachère |
| 2. Nouveaux ouvriers | 7. Moisson |
| 3. Revenus | 8. Traite |
| 4. Actions | 9. Amélioration |
| 5. Nouvelle carte | 10. Rochers |

Presque toutes les phases se jouent en simultanément, car elles s'apparentent à des phases d'entretien. Seules les phases Actions et Amélioration (en rouge) nécessitent de faire des choix significatifs.

Phase 1 – Retirer les ouvriers

- ◆ Dans une partie à **4 joueurs**, retirez **uniquement** la rangée supérieure d'ouvriers de chaque case Action du plateau Actions **en entier**.
- ◆ Dans les parties de **1 à 3 joueurs**, piochez une **carte Section** et identifiez l'information correspondant à votre effectif. Puis retirez **uniquement** la rangée supérieure d'ouvriers **des cases comprises dans les sections illustrées**. Retirez ensuite la carte Section du jeu.

Note : en solo ou à 3 joueurs, vous aurez parfois besoin de déterminer aléatoirement les sections ciblées (indiquées par un point d'interrogation). Vous pouvez, par exemple, faire un lancer de pièce ou de dé (non inclus).

Puis, renvoyez les ouvriers retirés dans la réserve commune.



Exemple : à gauche, la case Action est complètement occupée. Vous devez donc retirer les trois ouvriers de la rangée supérieure. Laissez les deux rangées inférieures telles quelles. La case de droite n'a qu'une seule rangée de remplie : l'ouvrier qui l'occupe est donc retiré du plateau. La case est désormais vide.

Astuce : au cours de la première manche, il est conseillé de combiner cette phase avec la mise en place.

Phase 2 – Nouveaux ouvriers

Chaque joueur effectue les trois étapes suivantes :

1. Prenez la carte Cour de ferme placée sur la case de manche actuelle et glissez-la en dehors de votre plateau Étables, face cachée. Vous révélez ainsi les informations relatives à la manche en cours. Les cases de manche sont organisées dans l'ordre numérique (1 à 6). Le numéro de manche le plus élevé indique la manche en cours.



Exemple : en manche 1, retirez la carte qui recouvre la case en haut à gauche.

2. Si un ou plusieurs moutons se trouvent sur la carte Cour de ferme, renvoyez-les à la réserve commune sans compensation : le mouton meurt de causes naturelles. En temps normal, ce problème n'intervient qu'à partir de la manche 4.



Exemple : au début de ces deux manches, vous perdrez un Mouton (vous verrez comment empêcher cela en page suivante).

3. Enfin, prenez autant de cubes Ouvrier dans la réserve commune qu'indiqué à la fenêtre de votre foyer rural. Placez-les sur la carte Cour de ferme retirée de votre plateau Étables : il s'agit de votre stock d'ouvriers pour cette manche.

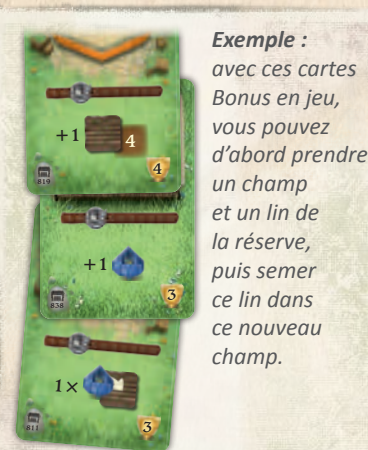


Exemple : vous commencez la partie avec 6 ouvriers.

Phase 3 – Revenus

Note : ignorez cette phase pendant la première manche, puisqu'il n'y a pas encore de cartes Bonus en jeu.

Activez, dans l'ordre de votre choix, la moitié inférieure de chaque carte Bonus que vous avez en jeu (posée face visible devant vous) et gagnez les ressources et les actions indiquées. Vous pouvez utiliser les ressources nouvellement acquises pour jouer des cartes Bonus additionnelles pendant cette phase. Si vous le faites, bénéficiez **immédiatement** de leurs effets (voir Jouer des cartes de votre main page 11). Vous ne bénéficiez pas des effets des cartes Bonus dans votre main.



Exemple : avec ces cartes Bonus en jeu, vous pouvez d'abord prendre un champ et un lin de la réserve, puis semer ce lin dans ce nouveau champ.

Note : si vous n'êtes pas sûr de l'effet de certaines cartes Bonus, référez-vous à l'Annexe (voir pages 23 et 24).

Phase 4 – Actions

Cette phase se joue à **tour de rôle** dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur. Lorsque c'est votre tour, vous devez **soit placer des ouvriers** sur le plateau Actions, **soit échanger** des ouvriers contre des outils. Vous devez choisir l'une de ces deux actions à chaque fois que votre tour survient. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient utilisé l'intégralité de leurs ouvriers, en passant le tour de ceux qui arrivent à court d'ouvriers avant les autres.

Placer des ouvriers sur le plateau Actions

Choisissez une case Action et placez dessus le nombre d'ouvriers requis en les prenant dans votre stock d'ouvriers (c.-à-d. les ouvriers sur votre carte Cour de ferme). Une case Action peut être utilisée 2 ou 3 fois, selon le nombre de rangées qu'elle comporte.



Si la rangée du bas est vide, placez **1 ouvrier** dans la rangée du bas.

Si la rangée du bas est occupée, placez **2 ouvriers** dans la 2^e rangée.



Si les deux rangées du bas sont occupées, placez **3 ouvriers** dans la 3^e rangée.

Si toutes les rangées sont remplies, la case Action est inutilisable.

Note : les cases Action de pioche dans les coins du plateau Actions ne comportent que deux rangées.

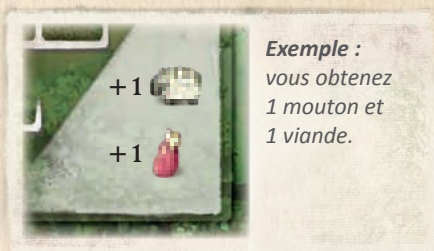
Si vous n'avez pas assez d'ouvriers pour utiliser une case Action, vous ne pouvez pas l'utiliser.



Une fois vos ouvriers placés, effectuez immédiatement les actions illustrées sur la case, du haut vers le bas. Chaque action est limitée à une seule utilisation, qu'elle importe le nombre d'ouvriers dépensés.

• Actions de gain

La plupart des cases Action octroient des ressources. Tout gain est représenté par un **symbole plus**.



Exemple :
vous obtenez
1 mouton et
1 viande.

• Actions d'échange

Certaines cases Action ont un coût, illustré au-dessus d'une **flèche qui pointe vers le bas**. Vous devez vous acquitter de ce coût avant de gagner les ressources indiquées sous la flèche.

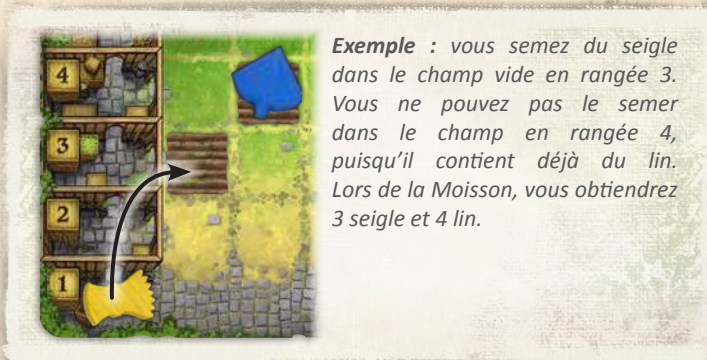


Exemple :
perdez 1 champ
pour obtenir
1 bijou et
3 argile.

• Action Semer



Les quatre cases Action au centre du plateau permettent d'effectuer 1 à 4 **actions Semer**. Pour chaque action Semer gagnée, prenez un compteur Grain (orge, lin, houblon ou seigle) placé sur la case stock « 1 » de votre plateau Champs et placez-le sur un **champ vide**. La **rangée** du champ choisi indique la quantité de grain que vous obtiendrez lors de la Moisson (phase 7). Si besoin, réorganisez les compteurs Grain sur votre plateau pour en avoir un du type souhaité disponible sur la case « 1 » (voir **Réorganiser les marchandises** page 11).



Exemple : vous semez du seigle dans le champ vide en rangée 3. Vous ne pouvez pas le semer dans le champ en rangée 4, puisqu'il contient déjà du lin. Lors de la Moisson, vous obtiendrez 3 seigle et 4 lin.

Si vous gagnez plusieurs actions Semer, effectuez-les l'une après l'autre. Vous pouvez choisir d'en effectuer moins que prévu, voire aucune. Vous n'avez pas le droit de semer en vous servant dans la réserve commune ou en déplaçant vos compteurs d'un champ à l'autre.

Note : lorsque vous semez, faites bien attention à ne pas directement utiliser un compteur Grain présent sur vos cases stock « 2 », « 3 », ou « 4 ». Vous n'avez pas le droit de dépenser plus de grain que nécessaire pour semer un champ.



• Action Premier joueur

Lorsque vous utilisez l'une des quatre cases Action de carte (aux quatre coins du plateau Actions), prenez immédiatement le **jeton Premier joueur** ainsi qu'une carte de la pioche correspondante (voir **Ressources** page 6). L'obtention du jeton Premier joueur ne change rien à la phase en cours. Il



sert à indiquer quel joueur sera le premier à partir de la phase suivante. Puisqu'il y a quatre cases Action, et que chacune peut être utilisée deux fois, le jeton Premier joueur peut changer de détenteur plusieurs fois au cours de cette phase. Seul le joueur qui le détient à la fin de cette phase sera considéré comme étant le premier joueur.

• Action de survie

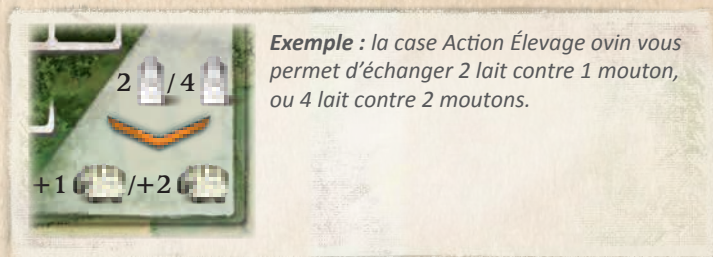
Les cases **Tonte des moutons** et **Échange mineur** permettent de prévenir la mort naturelle d'un mouton. Lorsque vous gagnez cette action, prenez exactement 1 mouton occupant une carte Cour de ferme de votre plateau Étables, et déplacez-le sur la carte Cour de ferme de la manche suivante ou directement dans les Étables s'il était sur la case de manche 6 (où il survivra jusqu'à la fin de la partie).



Exemple : vous déplacez le mouton qui se trouve sur la carte Cour de ferme de la manche 4 vers la carte Cour de ferme de la manche 5.

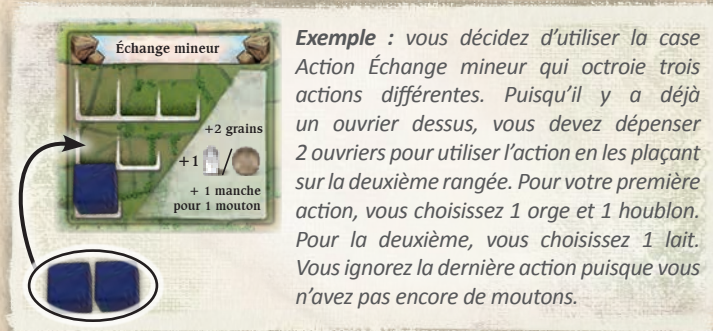
+ 1 manche
pour 1 mouton

En règle générale, vous pouvez effectuer **toutes les actions** listées sur une case Action, **excepté** lorsqu'il y a un « **ou** » ou un **slash** qui les sépare. Si c'est le cas, vous devez choisir l'une ou l'autre des actions. Le slash est utilisé pour les ressources individuelles, et le « **ou** » pour les actions. La case Action **Élevage ovin** est particulière : vous devez choisir le même côté pour le coût ET le gain de l'action.



Exemple : la case Action **Élevage ovin** vous permet d'échanger 2 lait contre 1 mouton, ou 4 lait contre 2 moutons.

Aucune action n'est obligatoire. Vous pouvez ignorer l'action d'une case Action, ou choisir de gagner moins d'éléments que prévu. Vous pouvez même placer des ouvriers sur une case sans utiliser la moindre de ses actions.



Exemple : vous décidez d'utiliser la case Action **Échange mineur** qui octroie trois actions différentes. Puisqu'il y a déjà un ouvrier dessus, vous devez dépenser 2 ouvriers pour utiliser l'action en les plaçant sur la deuxième rangée. Pour votre première action, vous choisissez 1 orge et 1 houblon. Pour la deuxième, vous choisissez 1 lait. Vous ignorez la dernière action puisque vous n'avez pas encore de moutons.

Note : pour une explication détaillée de toutes les cases Action, référez-vous à l'Annexe à partir de la page 15.

Échanger des ouvriers contre des outils

Pendant votre tour, au lieu de placer vos ouvriers sur une case Action, vous pouvez renvoyer **un ou plusieurs ouvriers** de votre stock à la réserve générale. En échange, prenez un nombre d'outils égal au nombre d'ouvriers renvoyés et placez-les devant vous. Les outils n'ont pas d'emplacement attribué.

Note : vous pouvez passer autant de tours que vous le souhaitez à échanger vos ouvriers contre des outils, tant que vous échangez au moins un ouvrier à chaque fois. Vous pouvez donc choisir d'échanger un seul ouvrier chaque fois que votre tour survient, bien que temporiser soit rarement opportun dans ce jeu.

Fin de la phase Action

La phase 4 se termine une fois que tous les joueurs ont dépensé leur stock d'ouvriers. Si votre tour survient, mais que vous n'avez pas d'ouvriers, passez. Inversement, vous **ne pouvez pas** passer s'il vous reste des ouvriers (échangez-les contre des outils, si besoin).



Exemple : il reste 1 ouvrier dans votre stock. Toutes les cases Action qui vous intéressaient contiennent déjà un ouvrier. Vous échangez cet ouvrier contre un outil que vous placez devant vous. Vous avez maintenant 4 outils.

Phase 5 – Nouvelle carte

Prenez la **carte Cour de ferme** qui contenait votre stock d'ouvriers (qui est toujours face cachée près de votre plateau Étables) et ajoutez-la à votre main. Vous pouvez la jouer immédiatement si vous remplissez ses conditions (voir *Jouer des cartes de votre main* page 11).

Phase 6 – Mise en jachère

Chaque joueur suit les étapes suivantes.

1. Glissez **tous les champs vides** de votre plateau Champs d'un cran vers le haut, si c'est possible (cela va les rendre plus efficaces).
2. Puis glissez **un champ vide** d'un cran vers le haut à nouveau, si c'est possible. L'un de vos champs sera donc glissé vers le haut deux fois de suite.

Les champs qui se trouvent dans la rangée du haut (rangée 5) y demeurent. Leur efficacité ne change pas.

Note : déplacer vos champs ainsi est **obligatoire**. Vous ne pouvez pas choisir de garder des champs sur leur rangée d'origine. Après l'étape 1, s'il vous reste un ou plusieurs champs vides sur les rangées 2 à 4, glissez l'un d'eux vers le haut. Vous n'avez pas le droit de choisir un champ en rangée 5, qui ne peut être glissé plus haut.



Exemple : vous avez 2 champs vides, un en rangée 3 et l'autre en rangée 5. Vous ne pouvez pas glisser le champ en rangée 5 plus haut. Vous glissez donc le champ en rangée 3 vers le haut deux fois et l'amenez ainsi en rangée 5.

Phase 7 – Moisson

Pour chaque champ semé de son plateau Champs, chaque joueur suit les deux étapes suivantes.

1. Prenez le compteur semé sur le champ et déplacez-le sur la case stock de la même rangée. Vous moissonnez ainsi une quantité de grain égale au chiffre de la rangée.
2. Immédiatement après, glissez le champ moissonné d'un cran vers le bas ; il sera moins efficace lors de la prochaine manche. Les champs qui sont déjà sur la rangée la plus basse (la rangée 2) y demeurent. Vous ne les perdez pas et leur niveau d'efficacité ne change pas.

Il est facile de perdre le fil de vos champs moissonnés, surtout lorsque vous en possédez beaucoup. Veillez à bien effectuer les étapes 1 et 2 pour chaque champ avant de passer au suivant.



Exemple : vous avez un champ en rangée 4 qui contient de l'orge. Vous déplacez l'orge sur la case stock marquée « 4 », puis vous glissez le champ d'un cran vers le bas, en rangée 3.

Phase 8 – Traite

Vous gagnez 1 lait par mouton sur votre plateau Étables, qu'ils se trouvent sur vos cartes Cour de ferme ou dans vos étables.



Exemple : vous avez 3 moutons, vous obtenez donc 3 lait.

Phase 9 – Amélioration

Au cours de cette phase, vous dépensez des marchandises pour améliorer vos artisans. Cette phase se joue normalement **en simultané**. Cependant, si vous le préférez, vous pouvez jouer chacun votre tour dans le sens horaire, en partant du détenteur du jeton Premier joueur. Dans l'un ou l'autre cas, vous n'avez qu'un seul tour pour améliorer autant d'artisans que vous le pouvez et le souhaitez.

Coût d'amélioration

Pour améliorer un artisan, c'est-à-dire **le déplacer d'un cran vers la droite**, vous devez payer, **soit 1 bijou** (voir *Bijoux* page 11), **soit certaines marchandises**.

- Pour chaque amélioration, le total de marchandises dépensées est égal à la manche en cours (comme indiqué sur le plateau Étables). Ainsi, chaque amélioration coûte une marchandise en manche 1, deux marchandises en manche 2, etc.
- Les types de marchandises demandés sont indiqués sur les tuiles Artisan et sont parfois suivis d'une contrainte. Vous n'avez pas besoin de payer tous les types décrits. Tant que vous respectez la contrainte, vous pouvez payer n'importe quelle combinaison de marchandises requise.

Le tableau suivant recense les artisans, les marchandises qu'ils requièrent, et les contraintes imposées sur ces marchandises.

Artisan	Marchandises requises	Contrainte
Menuiserie	argile, seigle	Vous devez payer plus d'argile que de seigle pour chaque amélioration.
Brasserie	orge, houblon	Vous devez payer plus d'orge que de houblon pour chaque amélioration.
Glacière	viande, lait	Aucune
Boulangerie	lin, orge, seigle	Vous ne pouvez payer que 1 lin maximum par amélioration.
Fabricant	lin, peaux de bêtes, laine	Aucune

Note : les contraintes de la Menuiserie et de la Brasserie ne se rapportent pas à votre stock de marchandises. Que vous ayez plus de seigle que d'argile dans votre stock n'a pas d'importance. Ce qui compte, c'est ce que vous payez pour l'amélioration.



Exemple : améliorer la menuiserie en manche 2 coûte 2 argile par amélioration. En raison de la contrainte, vous ne pourrez donc pas utiliser de seigle pour améliorer la menuiserie avant la manche 3.

Vous pouvez améliorer vos artisans autant de fois que vous le souhaitez, tant que vous pouvez payer le coût, et que vous avez les outils nécessaires pour vous occuper des rochers (voir *Déplacer les rochers* page 11). Lorsqu'un artisan atteint la dernière case du plateau Foyer rural (le bord droit), il ne peut plus avancer plus loin.

Foyer rural

À chaque amélioration d'artisan, vérifiez si la **tuile Foyer rural** peut être glissée d'un cran vers la droite. Elle doit toujours être collée à l'artisan ou les artisans qui se trouvent le plus à gauche.

Les six premières améliorations du foyer rural font augmenter le chiffre dans la fenêtre jusqu'à atteindre 12. Vous aurez plus d'ouvriers disponibles à la manche suivante. Les améliorations suivantes vous rapporteront des points de victoire (18, 34, 50, puis 70).



Exemple :

- 1 Vous avez amélioré les quatre artisans du haut et vous vous apprêtez à améliorer le fabricant. Vous payez les marchandises demandées et déplacez le fabricant d'une case vers la droite.
- 2 Maintenant que tous les artisans sont à au moins une case de la tuile Foyer rural, avancez la tuile d'un cran vers la droite.
- 3 Vous aurez 7 ouvriers disponibles lors de la prochaine phase Action.

Réductions

Comme indiqué sur les cases des manches sur votre plateau Étables, à partir de la manche 3, vous pouvez obtenir une réduction sur vos améliorations si vous payez avec **différents types** de marchandises.

- Le coût d'une amélioration est **réduit de 1 marchandise** si vous la payez avec au moins **2 types différents**. La glacière, la boulangerie et le fabricant peuvent donc bénéficier de cette réduction à partir de la manche 3 ; la menuiserie et la brasserie à partir de la manche 4.
- Le coût d'amélioration est **réduit de 2 marchandises** si vous payez les **3 types de marchandises** requis. Cette réduction n'est disponible que pour la boulangerie et le fabricant à partir de la manche 5, puisque ce sont les seuls artisans qui requièrent trois types de marchandises.

À chaque amélioration, vous pouvez choisir d'appliquer l'une ou l'autre des réductions, ou bien payer le prix complet. Vous devez cependant payer le nombre et la variété requis : il est interdit de payer moins de types que le minimum demandé, ou d'ignorer une contrainte.

Note : cette règle donne l'avantage à certains artisans selon la manche en cours. En manches 3 et 5, vous pouvez payer 2 et 3 marchandises (respectivement) pour améliorer la boulangerie et le fabricant. La menuiserie et la brasserie, qui nécessitent une marchandise en quantité supérieure à une autre pour être améliorées, sont plus efficaces en manche 4, où vous pouvez payer respectivement 2 de la marchandise principale et 1 de la marchandise secondaire. La glacière est favorisée lors de la manche 3, comme détaillé dans l'exemple suivant.



Exemples :

- Vous avez juste assez de marchandises pour améliorer la glacière 2 fois. En manche 3, une amélioration coûte 3 marchandises, mais vous pouvez payer 2 types différents : vous payez 1 viande et 1 lait pour améliorer la glacière une première fois. Ensuite, vous utilisez 3 viande pour améliorer la glacière au prix normal.
- Vous pouvez améliorer la brasserie en échange de 2 orge et 1 houblon, mais il est impossible de réduire ce montant, puisque la contrainte stipule qu'il faut payer plus d'orge que de houblon. En utilisant une réduction, vous paieriez soit 2 orge (un seul type de marchandise), soit 1 orge et 1 houblon (ce qui enfreindrait la contrainte).

Déplacer les rochers

Chaque artisan est suivi de deux rochers qui occupent sa rangée et entravent son progrès. **Vous ne pouvez pas améliorer un artisan si la case suivante est occupée par un rocher.** Normalement, au début de cette phase, le premier rocher se trouve à deux cases de l'artisan (et le second rocher, à quatre), ce qui signifie que vous pouvez améliorer chaque artisan une fois seulement avant d'avoir à vous occuper des rochers.

Pour chaque outil que vous avez, vous pouvez déplacer un rocher d'une case vers la droite. Ainsi, pour améliorer un même artisan 2 fois en un seul tour, vous devrez posséder un outil pour déplacer le rocher qui bloque sa deuxième amélioration. Ensuite, les deux rochers seront côte à côte. Chaque nouvelle amélioration vous demandera donc **2 outils** en plus du coût d'amélioration de l'artisan pour déplacer les deux rochers.

Vous pouvez déplacer un rocher jusqu'à ce qu'il **dépasse le bord droit** de votre plateau Foyer rural. Si vous y arrivez, laissez-le tel quel, vous n'aurez plus besoin de le déplacer.



Exemple : au début de la dernière phase Amélioration (en manche 6), il n'y a plus qu'un rocher sur la rangée de la brasserie (l'autre a déjà été retiré du plateau). Améliorer la brasserie des trois crans restants ne vous coûtera que 2 outils, puisque le rocher sera en dehors du plateau après avoir été déplacé deux fois.

Durabilité des outils

- ◆ De la manche 1 à la manche 5, vous ne perdez pas vos outils en déplaçant des rochers. À chaque déplacement de rocher, mettez l'outil utilisé de côté pour indiquer que vous l'avez « épuisé ». Une fois tous vos outils épuisés, vous ne pouvez plus déplacer de rochers durant cette phase. Tous vos outils épuisés seront à nouveau opérationnels dès la prochaine phase 9.
- ◆ En revanche, en manche 6, les outils se brisent après utilisation, ce qui signifie que vous devrez les renvoyer à la réserve commune après utilisation.

Note : cette règle existe pour deux raisons. D'une part, parce que les outils restants valent des points de victoire en fin de partie et de l'autre, parce que certaines cartes vous demandent de perdre des outils pour obtenir des points de victoire.



Exemple : nous sommes en manche 2. Vous disposez de 4 outils et d'assez d'argile pour améliorer la menuiserie plusieurs fois. La 1^{re} amélioration n'épuise pas d'outils. La 2^e en épuise un, et la 3^e en épuise deux, soit un total de trois outils épuisés. Vous ne pouvez pas améliorer la menuiserie à nouveau, puisque chaque amélioration supplémentaire requiert 2 outils disponibles (pour déplacer 2 rochers une fois chacun). Avec votre outil restant, cependant, vous pourriez améliorer un autre artisan deux fois.

Bijoux

Vous pouvez également dépenser **exactement 1 bijou** pour améliorer un artisan. Chaque bijou que vous dépensez vous permet d'avancer un artisan **d'un cran**, qu'importe la manche en cours ou les marchandises requises. Vous pouvez dépenser autant de bijoux que vous le souhaitez, dans la limite de votre stock. En d'autres termes, les bijoux sont une ressource joker, qui valent chacun 1 marchandise au début de la partie et jusqu'à 6 marchandises en manche 6.

Important : même si vous améliorez un artisan avec des bijoux, vous devez toujours vous occuper des rochers comme stipulé page 10.



Exemple : vous n'avez pas assez d'argile pour améliorer la menuiserie, vous décidez donc de dépenser 1 bijou. Grâce à cette amélioration, la tuile Foyer rural avance elle aussi.

Phase 10 – Rochers

Note : ignorez cette phase en manche 6. Elle n'a plus d'importance.

Repositionnez vos rochers de manière à ce qu'ils se trouvent à 2 et 4 cases de leur artisan respectif (une case vide entre l'artisan et le premier rocher, et une case vide entre le premier et le second rocher).



Exemple : les rochers sont remis en place en fonction de la position de chaque artisan.

Cas rare : une action du plateau Actions exige que vous déplaciez un de vos artisans **vers la gauche** (voir *Hôtel de ville* page 16).

À cause de cela, il est possible que vos rochers reculent vers la gauche durant la phase Rochers, si vous n'avez pas amélioré cet artisan de toute la partie. Des rochers éjectés peuvent reprendre leur place sur le plateau.

Fin de la manche

Lorsque tous les joueurs ont joué la phase 10, la manche se termine. En manches 1 à 5, procédez à la phase 1 de la manche suivante. À la fin de la manche 6, procédez au décompte des points (voir page 13).

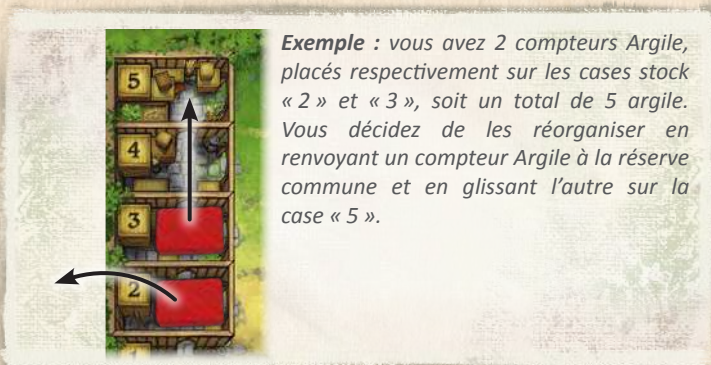
Note : le premier joueur ne change pas automatiquement. Pour devenir premier joueur, il faut utiliser l'une des 4 cases Action de carte (voir *Action Premier joueur* page 8). Il n'est pas inhabituel que le premier joueur reste le même pendant les premières manches du jeu.

Actions rapides

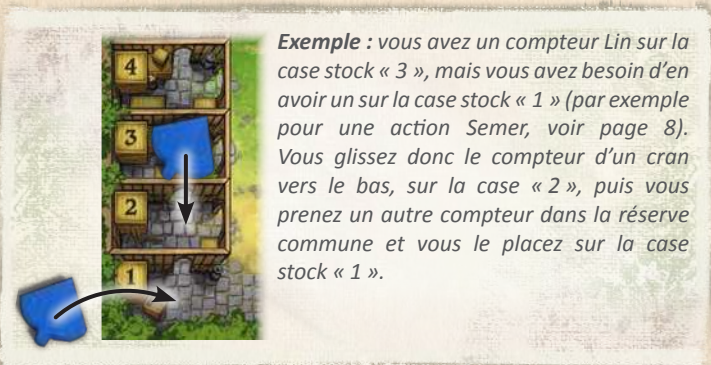
Les actions suivantes peuvent être effectuées à n'importe quel moment, même pendant le tour d'un autre joueur.

Réorganiser les marchandises

Les **compteurs Marchandise** sur vos **cases stock** indiquent les quantités de marchandises que vous possédez. Vous pouvez utiliser autant de compteurs que vous le souhaitez pour inventorier votre stock. Si besoin, vous pouvez piocher d'autres compteurs dans la réserve commune, ou même choisir de changer la position de ceux que vous avez déjà, à votre guise. Vous pouvez faire ceci à **n'importe quel moment**, même en pleine action ou pendant le tour d'un adversaire. Veillez simplement à ce que votre stock reste le même à chaque réorganisation.



Exemple : vous avez 2 compteurs Argile, placés respectivement sur les cases stock « 2 » et « 3 », soit un total de 5 argile. Vous décidez de les réorganiser en renvoyant un compteur Argile à la réserve commune et en glissant l'autre sur la case « 5 ».



Exemple : vous avez un compteur Lin sur la case stock « 3 », mais vous avez besoin d'en avoir un sur la case stock « 1 » (par exemple pour une action Semer, voir page 8). Vous glissez donc le compteur d'un cran vers le bas, sur la case « 2 », puis vous prenez un autre compteur dans la réserve commune et vous le placez sur la case stock « 1 ».

Jouer des cartes de votre main

Vous pouvez jouer des cartes de votre main à **n'importe quel moment**, même pendant le tour d'un adversaire. Lorsque vous jouez une carte, placez-la **face visible** devant vous. Résolez son effet **immédiatement**, sauf si vous la jouez en interrompant le déroulement du jeu. Dans ce cas, **terminez d'abord l'action en cours**, puis résolez l'effet de la carte. Si vous jouez **plusieurs cartes** en même temps, résolez leurs effets un par un, dans l'ordre de votre choix. Après avoir joué une carte, gardez-la en face de vous jusqu'à la fin de la partie (certaines cartes vous demandent de compter les cartes que vous avez jouées).

Note : normalement, tous les joueurs devraient pouvoir jouer leurs cartes ainsi sans qu'il n'y ait de conflit. Si besoin, résolez les effets dans l'ordre des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur, sauf en phases 4 et 9 (si la phase 9 se déroule en tour par tour), auquel cas commencez par le joueur dont c'est le tour.

Résoudre un effet de carte

Pour jouer une carte, vous devez soit remplir une condition, soit payer des ressources, comme indiqué sur la moitié supérieure de la carte.

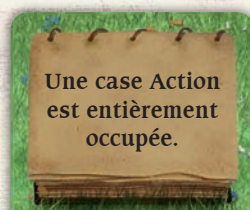
Un livre signifie **une condition**. Pour jouer la carte, vous devez posséder les ressources requises ou être dans la situation de jeu demandée. Si une marchandise est illustrée, vous devez l'avoir en stock. Les marchandises semées dans vos champs ne comptent pas, sauf si la carte indique le contraire. Toutes les quantités décrites sont considérées comme des valeurs minimums, sauf quand une carte contient le mot « exactement » ou « max. ». Si plusieurs ressources sont illustrées, vous devez les posséder toutes, sauf lorsqu'elles sont séparées par un grand slash ou par le mot « ou » ; dans ce cas, vous n'avez besoin que de l'une ou l'autre. Vous pouvez toujours jouer la carte même si vous possédez les deux.



livre = condition

Exemple : vous devez posséder au moins 1 laine dans votre stock et au moins 3 moutons sur votre plateau Étables pour jouer cette carte.

Un **livre sombre** décrit une situation de jeu relative **au plateau Actions**. Que vous soyez à l'origine de cette situation ou non est sans importance.



Une case Action est entièrement occupée.

Exemple : une case Action doit être entièrement occupée (toutes ses rangées doivent contenir des ouvriers) pour que vous puissiez jouer cette carte. Vous pouvez jouer cette carte pendant le tour d'un adversaire, ou même si vous n'avez pas placé d'ouvriers sur la case Action concernée.

Une **flèche** indique un **coût**. Si une **marchandise** est illustrée, vous devez la payer **depuis votre stock**. Les marchandises sur vos champs ne comptent pas, sauf si la carte stipule le contraire. Vous devez toujours payer le montant exact indiqué. Si la carte indique plusieurs ressources, vous devez toutes les payer, sauf si un grand slash ou le mot « ou » les sépare. Dans ce cas, vous devez payer l'un ou l'autre des montants (mais pas les deux).



Exemple : vous devez payer 1 orge ou 1 seigle au choix pour jouer cette carte.

Flèche = coût

Après avoir résolu la moitié supérieure de la carte, résolvez immédiatement les effets indiqués dans la moitié inférieure, de haut en bas. Un **symbole +** indique que vous gagnez la ressource illustrée. Les points de victoire servent lors du décompte final. Les effets du jeu ne s'activent qu'une seule fois. Vous ne pouvez jamais bénéficier des effets d'une carte une seconde fois.

Note : l'effet des **cartes Bonus** n'est pas immédiat. Il s'agit d'un effet **récurrent** qui s'active à chaque phase 3. À moins que vous ne jouiez une carte Bonus en Phase 3, vous ne bénéficiez jamais de ses effets immédiatement lorsque vous la jouez.



Points de victoire

Carte Bonus

Icône de pioche

Numéro de carte

Exemple : si vous jouez la carte de gauche, vous gagnez 2 orge et 1 houblon, puis vous piochez 1 carte Bonus. La carte de droite octroie un revenu de 1 seigle en phase 3 de chaque manche et 3 points de victoire à la fin de la partie.

Les effets de la moitié inférieure d'une carte ne sont en aucun cas obligatoires. Vous avez le droit d'ignorer un ou plusieurs effets si vous le souhaitez, ou même de gagner moins de ressources que ce qui vous est dû. Vous avez le droit de jouer une carte sans utiliser aucun de ses effets. Vous devrez cependant toujours remplir sa condition ou payer son coût.

Slashes

Un slash de la taille d'un chiffre indique que deux éléments sont reliés. **Choisissez** une des options **applicables** parmi le premier groupe d'éléments, puis appliquez l'effet correspondant, se situant **en même position** dans le second groupe d'éléments. Vous n'êtes jamais obligé de sélectionner l'option applicable la plus à droite.



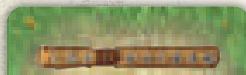
Exemple : si vous avez au moins 2 bijoux, vous obtenez 1 viande. Si vous avez au moins 3 bijoux, vous pouvez choisir entre 1 viande ou 1 outil.

Si vous avez au moins 5 bijoux, vous avez le choix entre 1 viande, 1 outil, ou 1 mouton.

Limitations de phase



Exemple : cette carte peut être jouée à n'importe quel moment durant la phase 7. Elle ne peut pas être jouée en dehors de la phase 7.



Exemple : cette carte peut être jouée à tout moment, sauf en phase 4.

Certaines cartes indiquent la phase durant laquelle vous pouvez les jouer. Cette contrainte est symbolisée par une **chronologie des phases** au sommet de la carte.



Exemple : en phase 3 de chaque manche, la carte génère le revenu suivant : 1 seigle

Les cartes Bonus contiennent une illustration similaire dans leur moitié inférieure. Il ne s'agit **pas d'une restriction**, mais rappelle que la carte s'active en phase 3 de chaque manche et qu'elle rapporte un revenu périodique.

Note : retrouvez un descriptif de chaque effet de carte dans l'Annexe (voir [Index des cartes](#) pages 16 à 24).

À propos des quatre pioches

Il y a quatre pioches de cartes en jeu, toutes symbolisées par des dos de carte et des icônes respectifs : **Portail**, **Cour de ferme**, **Bonus** et **Point**.



Les cartes Portail ont une condition facile à remplir dans leur moitié supérieure. Vous commencez la partie avec 4 cartes Portail (pour lancer votre économie).



Les cartes Cour de ferme ont en général un coût très bas. Vous en obtenez une durant la phase 5 de chaque manche.



Les cartes Bonus ont en général un coût. Une fois jouées, elles rapportent un revenu durant la phase 3 de chaque manche. Vous obtiendrez la plupart de ces cartes en conséquence d'un effet d'une carte Portail ou d'une carte Cour de ferme (ce gain est alors illustré dans le coin inférieur droit de la carte).



Les cartes Point ont généralement un coût très élevé ou une condition difficile à remplir. Elles sont destinées à être jouées en fin de partie et rapportent beaucoup de points de victoire.

Vous pouvez obtenir plus de cartes durant la phase 4, en utilisant la case Action correspondant à la carte désirée.

Fin du jeu et décompte des points

La partie se termine à la fin de la manche 6. Tous les joueurs ont alors une dernière occasion de jouer autant de cartes de leur main qu'ils le souhaitent. Puis, utilisez le bloc de score inclus pour déterminer le score de chaque joueur. Les points de victoire (PV) sont attribués dans cinq catégories différentes.

	vous			
	43			
	5			
	2			
	2			
	31			
Σ	83			

Plateau Foyer rural : si vous avez glissé votre foyer rural 7 fois ou plus vers la droite, vous gagnez le nombre de PV indiqué dans la fenêtre de votre tuile Foyer rural (18, 34, 50 ou 70 PV). Sinon, vous ne gagnez aucun PV. Ajoutez **3 PV** à ce nombre pour chaque icône « 3 PV » visible à gauche d'un artisan. Les icônes visibles à droite d'un artisan ne comptent pas.



Exemple : vous marquez 34 PV pour votre tuile Foyer rural, plus 9 PV supplémentaires pour vos artisans. Votre plateau Foyer rural génère donc un total de 43 PV (34 + 9).

Moutons : les moutons dans vos étables vous rapportent 1 PV chacun.



Exemple : vos moutons génèrent 5 PV.

Bijoux : les bijoux restants dans votre boîte à bijoux valent 1 PV chacun.

Astuce : moyennant quelques outils, vous pouvez dépenser vos bijoux durant la dernière phase Amélioration pour améliorer vos artisans, et potentiellement révéler un symbole « 3 PV » à gauche d'un artisan, ce qui pourrait amener la valeur théorique d'un bijou à 3 PV au lieu d'un seul.



Exemple : vos bijoux génèrent 2 PV.

Champs, outils et marchandises : additionnez tous vos outils et marchandises restants, et ajoutez-y la « valeur » de chacun de vos champs (c'est-à-dire les rangées sur lesquelles ils se trouvent, de 2 à 5). Divisez ensuite le total par 5 et ajoutez le quotient à votre score.



Exemple :
 $1 \text{ argile} + 1 \text{ lin} + 2 \text{ lait} + 2 \text{ outils} = 6$.
 Un champ en rangée 4 + un champ en rangée 3 = 7.
 $7 + 6 = 13$. Vos ressources restantes génèrent donc 2 PV.

Cartes jouées : cumulez les PV provenant des cartes Bonus et Point devant vous. Les cartes restantes dans votre main ne comptent pas.

La somme de tous ces totaux équivaut à votre score final. **Le joueur avec le score le plus élevé remporte la partie.** S'il y a égalité, comparez les restes de la division effectuée dans la catégorie Champs, outils et marchandises, et attribuez la victoire au restant le plus élevé. S'il y a encore égalité, les gagnants partagent la victoire.

Variante sans cartes

Pour votre première partie, vous pouvez jouer sans cartes. Si vous décidez de jouer avec cette variante simplifiée, les règles restent les mêmes, à l'exception des modifications suivantes.

- **Mise en place** : ne piochez aucune carte et n'en placez aucune sur le plateau Actions, exception faite des cartes Cour de ferme que vous placez sur votre plateau Étables comme indiqué. Celles-ci serviront uniquement à accueillir vos moutons et vos ouvriers.
- **Déroulement de la partie** : ignorez la phase 3. En phase 4, vous ne pouvez pas placer d'ouvriers sur les cases Action de pioche. En phase 5, défaussez la carte Cour de ferme.
- **Fin de manche** : le premier joueur change automatiquement. Passez le jeton Premier joueur au joueur suivant, dans l'ordre des aiguilles d'une montre.
- **Calcul du score** : ignorez la catégorie « cartes jouées ». Seules les autres catégories génèrent des points.

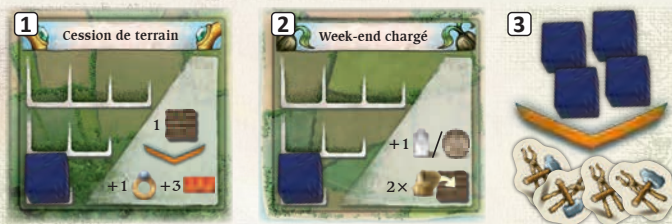
Mode solo

Le mode solo suit les mêmes règles que le mode multijoueur. Jouez normalement, un tour après l'autre. Votre objectif est de marquer au moins 100 PV. Un score supérieur à 110 PV est considéré comme extraordinaire.

Si vous jouez la variante sans cartes, votre objectif est réduit à 80 PV. Considérez alors 85 PV comme un très bon score.

Astuces pour débutants

- Veillez à gagner **au moins 1 argile** au cours de la première manche afin d'améliorer la menuiserie au cours de la première phase Amélioration. Il y a cinq cases Action qui rapportent de l'argile. Certaines cartes Portail vous en rapportent également.
- N'hésitez pas à **piocher des cartes Portail et des cartes Cour de ferme supplémentaires** pendant la phase Action, surtout si vous ne pouvez pas jouer vos cartes de départ rapidement. De plus, vous aurez peut-être l'avantage d'être le premier joueur à la manche suivante.
- **Encore plus important** : ne considérez pas l'obtention d'outils comme une action de dernier recours. Entrer en possession d'un stock d'outils au cours de la première manche permet de bénéficier d'un bon nombre d'améliorations à bas prix.



Exemple : lors de votre premier tour, vous utilisez l'action Cession de terrain : vous perdez le champ en rangée 2 pour gagner 1 bijou et 3 argile. À votre deuxième tour, vous utilisez l'action Week-end chargé : vous gagnez 1 lait, et vous semez de l'orge en rangée « 3 » ainsi que du lin en rangée « 4 ». À votre troisième tour, vous échangez 4 ouvriers contre 4 outils. Avec toutes ces marchandises, durant la phase Amélioration, vous pouvez améliorer 4 artisans deux fois chacun, et un autre artisan une fois. Il s'agit de l'utilisation la plus efficace possible d'un stock de 4 outils. Vous aurez ainsi déplacé votre foyer rural deux fois en une seule manche.

Peut-on fusionner les pioches ?

Les quatre pioches Cour de ferme et Portail ont été équilibrées dans le but de fonctionner comme indiqué dans la mise en place. Vous pouvez essayer de fusionner les pioches, mais elles n'ont pas été conçues pour être jouées ainsi. Notez également que les pioches ont des dos de carte différents, bien que la différence soit subtile.

Partie I : Glossaire

Cette partie détaille les termes et symboles récurrents, tel que vous les trouverez sur les cases Action et les cartes.

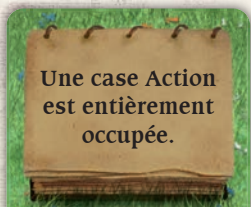
- (1) Une illustration de **livre** indique une condition. Pour jouer la carte, vous devez posséder les ressources demandées ou être dans une situation de jeu précise. Vous n'avez pas besoin de payer quoi que ce soit. Seuls vos plateaux et vos ressources comptent. Vos cartes ne prennent jamais en compte la zone de jeu d'un autre joueur. Si une marchandise est illustrée, vous devez avoir la marchandise en question dans votre stock (sur les cases stock de votre plateau Champs). Les marchandises semées dans vos champs ne comptent pas, sauf si l'instruction stipule explicitement le contraire. Toutes les quantités décrites sont des valeurs minimums, excepté lorsqu'une carte indique « exactement » ou « max. ». Si plusieurs ressources sont affichées, vous devez les posséder toutes, sauf lorsqu'elles sont séparées par un grand slash ou par le mot « ou » (voir 7).



Exemple : la carte ci-contre demande que vous possédiez au moins 4 orge et au moins 4 houblon dans votre stock.

Note : à moins que la condition ne contienne une phrase complète terminée par un point, considérez qu'elle commence par « Vous avez ». Considérez les quantités sans « exactement » ou « max. » comme étant précédées par « au moins ». Si des marchandises sont illustrées, considérez qu'elles sont suivies par « de votre stock ».

- (2) Une illustration de **livre sombre** requiert une situation spécifique sur le plateau Actions. Que vous ayez contribué à l'apparition de cette situation ou non n'a pas d'importance. Dès lors que la condition requise est atteinte, vous pouvez jouer la carte immédiatement, même si cela arrive durant le tour d'un adversaire.



Exemple : cette carte requiert qu'une case Action soit complètement occupée (toutes ses rangées contiennent des ouvriers). Vous pouvez jouer cette carte pendant le tour d'un adversaire et même si vous n'avez pas placé d'ouvriers sur cette case Action.

- (3) Une **place pavée surplombant une flèche** indique un coût. Ces cartes exigent que vous payiez quelque chose. Si une marchandise est affichée, vous devez la payer depuis votre stock. Vous devez toujours dépenser exactement les montants qui sont affichés : ni plus ni moins. Si plusieurs ressources sont affichées, vous devez les payer toutes, sauf lorsqu'elles sont séparées par un grand slash ou par le mot « ou » (voir 7).



Exemple : cette carte exige que vous payiez un grain de chaque type.

Note : à moins qu'un coût soit représenté par une phrase complète terminée par un point, considérez qu'il commence par « Payez ». Si des marchandises sont illustrées, considérez qu'elles sont suivies par « depuis votre stock ».

- (4) Une **chronologie des phases** au sommet de la carte limite son utilisation à une ou plusieurs phases précises. Si toutes les phases sont mises en valeur excepté une, vous pouvez jouer la carte à tout moment sauf durant la phase mise à part (exemple de gauche). Si une seule phase est mise en valeur, vous ne pouvez utiliser la carte que durant la phase désignée (exemple de droite).



- (5) Un **symbole +** indique que vous gagnez un élément depuis la réserve commune.

- Si vous gagnez des marchandises (grain, produits d'élevage ou argile), placez-les sur les cases stock de votre plateau Champs.
- Si vous gagnez des champs, placez-les sur la rangée spécifiée d'une colonne vide (sans champ) de votre plateau Champs. Vous pouvez avoir au maximum 8 champs. Si vous possédez 8 champs, vous ne pouvez pas en gagner plus.
- Si vous gagnez des moutons, placez-les sur votre plateau Étables. En manches 1, 2 ou 3, placez-les respectivement sur la carte Cour de ferme 4, 5 ou 6. Dès la manche 4, placez-les dans vos étables.
- Si vous gagnez des bijoux, déplacez le jeton Bijou sur votre boîte à bijoux pour qu'il se trouve sur le bon chiffre. Vous pouvez posséder au maximum 10 bijoux.
- Si vous gagnez des outils, placez-les devant vous.
- Si vous gagnez des cartes, piochez-les depuis la pioche correspondante du plateau Actions et ajoutez-les à votre main.

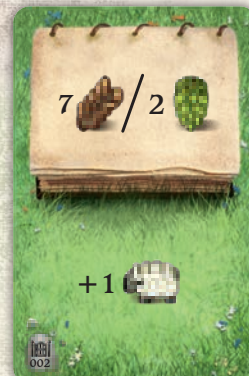


- (6) Les **slashes** indiquent un lien entre plusieurs éléments. Choisissez une des options applicables du premier groupe et faites correspondre l'option du second groupe qui se trouve en même position. Vous n'êtes jamais obligé de choisir l'option applicable la plus à droite.

Exemple : si vous avez 1 viande dans votre stock, vous n'obtenez aucun outil. Avec 2 viande, vous pouvez obtenir 0 ou 1 outil. Avec 5 viande, vous pouvez obtenir 0, 1 ou 2 outils.



- (7) Si un **grand slash** ou le mot « ou » sépare deux éléments, vous devez choisir l'un ou l'autre. Si une condition contient deux parties séparées par un grand slash ou le mot « ou », choisissez l'une ou l'autre condition à remplir (vous ne gagnez aucun bénéfice en remplissant les deux conditions). Si un grand slash ou le mot « ou » est compris dans le coût ou dans l'effet de la carte ou de l'action, vous devez choisir exactement une des deux options (pas les deux).



Exemple : cette carte exige que vous ayez au moins 7 orge ou au moins 2 houblon dans votre stock pour gagner 1 mouton. Même si vous remplissez les deux conditions, vous n'obtenez quand bien même qu'un seul mouton.

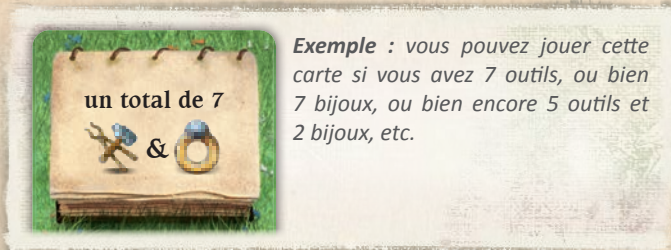
(8) Une icône de sac sur un champ indique une **action Semer**. Vous ne pouvez semer que des champs vides. En temps normal, vous ne pouvez semer que du grain (orge, lin, houblon ou seigle). Certaines cartes vous permettent de semer d'autres marchandises, comme de la laine. Si une carte ou une case Action vous permet d'effectuer plusieurs actions Semer, vous n'êtes pas obligé de toutes les effectuer.



(10) Une icône de **champ** seule signifie toujours « n'importe quel champ » (exemple de gauche). Que le champ soit semé ou non n'a pas d'importance. Sinon, la carte stipule explicitement si le champ doit être vide ou semé, s'il doit se trouver sur une rangée spécifique (exemple du milieu), ou semé d'un grain spécifique (exemple de droite).



(9) Une **esperluette** précédée par « un total de » indique une combinaison d'éléments.



Partie II : les cases Action

Vous trouverez ci-après les cases Action du plateau Actions, organisées par section.

1 Section 1

Carte Portail

Piochez 1 carte Portail au sommet de la pioche et ajoutez-la à votre main. De plus, obtenez le jeton Premier joueur.



Élevage ovin

Vous pouvez, soit payer 2 lait pour gagner 1 mouton, soit payer 4 lait pour gagner 2 moutons.



Tonte des moutons

Vous obtenez une quantité de laine égale au total de tous vos moutons présents sur votre plateau Étables (cartes Cour de ferme et étables). Vous ne les perdez pas suite à cette action. De plus, vous pouvez déplacer 1 mouton d'une carte Cour de ferme vers la carte Cour de ferme suivante (case de la manche suivante) ou depuis la carte Cour de ferme de la manche 6 vers les étables.



Livraison d'argile

Vous gagnez une quantité d'argile égale à la manche en cours : 1 argile en manche 1, 2 argile en manche 2, etc.



Agriculture

Vous pouvez, soit prendre un nouveau champ et le placer en rangée 5, soit semer jusqu'à 4 champs.



2 Section 2

Carte Cour de ferme

Piochez 1 carte Cour de ferme au sommet de la pioche et ajoutez-la à votre main. De plus, obtenez le jeton Premier joueur.



Boucherie

Payez 1 mouton pour gagner 4 viande et 2 peaux de bêtes. Le mouton peut provenir d'une carte Cour de ferme ou de vos étables.



Pépinière

Vous pouvez, soit gagner 3 argile, soit gagner 3 grains (de n'importe quel type). Si vous optez pour le grain, vous pouvez choisir un ou plusieurs types de grain. Choisissez n'importe quelle combinaison d'orge, de lin, de houblon et de seigle. Vous ne pouvez pas gagner à la fois de l'argile et du grain (vous devez choisir l'un ou l'autre).



Week-end chargé

Vous gagnez, soit 1 lait, soit 1 laine. De plus, vous pouvez semer jusqu'à 2 champs.



Défrichage

Vous pouvez prendre un nouveau champ et le placer en rangée 2. De plus, vous obtenez 1 argile. *Défrichage* vous octroie à la fois un champ et de l'argile (à l'inverse de la case action *Cabane à outils* en page suivante).



Carte Bonus

Piochez 1 carte Bonus au sommet de la pioche et ajoutez-la à votre main. De plus, obtenez le jeton Premier joueur.

**Échange mineur**

Vous gagnez 2 grains de votre choix. Vous pouvez choisir un ou deux types de grain. Choisissez n'importe quelle combinaison (orge, lin, houblon et seigle). De plus, vous gagnez, soit 1 lait, soit 1 laine. En outre, vous pouvez déplacer 1 mouton d'une carte Cour de ferme vers la carte Cour de ferme suivante (case de manche suivante) ou depuis la carte Cour de ferme de la manche 6 vers vos étables.

**Culture**

Vous pouvez semer jusqu'à 3 champs.

**Marché hebdomadaire**

Vous gagnez 1 mouton et 1 viande.

**Cession de terrain**

Perdez 1 champ de votre plateau Champs pour obtenir 1 bijou et 3 argile. Si vous perdez un champ semé, vous perdez également la marchandise semée.

**Carte Point**

Piochez 1 carte Point au sommet de la pioche et ajoutez-la à votre main. De plus, obtenez le jeton Premier joueur.

**Fertilisation**

Vous pouvez glisser jusqu'à 2 champs vides en rangée 5. Vous ne pouvez pas glisser de champs semés avec cette action. Ensuite, que vous ayez déplacé vos champs ou non, vous pouvez semer 1 champ. Il peut s'agir d'un champ que vous avez déplacé ou d'un autre de vos champs vides.

**Cabane à outils**

Choisissez entre gagner 4 argile ou un nouveau champ en rangée 4. À l'inverse de la case action *Défrichage* décrite en page 15, l'action *Cabane à outils* ne vous permet pas d'obtenir à la fois l'argile et le champ.

**Hôtel de ville**

Glissez un artisan de votre plateau Foyer rural un cran vers la gauche pour gagner 2 bijoux. Si vous ne pouvez en déplacer aucun (par exemple, s'ils sont tous collés à votre tuile Foyer rural), vous ne gagnez pas de bijoux. Vous ne pouvez pas déplacer la tuile Foyer rural vers la gauche (elle ne peut jamais reculer).



Note : les rochers restent en place. Ainsi, durant la prochaine phase Amélioration, vous pourrez améliorer cet artisan deux fois sans épuiser d'outils. Si vous ne l'améliorez pas, les rochers de sa rangée glisseront vers la gauche pendant la phase 10 (voir *Cas rare* page 11).

Marché ovin

Vous gagnez 1 mouton et 1 peau de bête.

**Partie III : index des cartes**

Cette partie détaille l'utilisation des 330 cartes du jeu.

1 – Cartes Portail

Il existe 4 pioches Portail composées de 30 cartes chacune. Vous n'aurez besoin que d'une d'entre elles par partie. Elles sont numérotées en fonction de leur complexité : novice (001 à 030), intermédiaire (101 à 130), expert (201 à 230), et maître (301 à 330). Les cartes Portail vous donnent des objectifs de départ et lancent votre économie. La plupart exigent seulement que vous possédiez quelque chose pour être jouées.

a) Pioche débutant**001 Vous avez au moins 2, 3 ou 4 moutons.**

Vous pouvez déplacer 1 mouton vers la carte Cour de ferme suivante 1, 2 ou 3 fois respectivement. Vous ne pouvez pas utiliser cet effet pour déplacer plusieurs moutons différents. Si le mouton se trouve sur la carte Cour de ferme de la manche 6, déplacez-le dans les étables. De plus, vous gagnez 1 carte Bonus.

002 Vous avez au moins 7 orge ou au moins 2 houblon dans votre stock.

Vous gagnez 1 mouton.

003 Vous avez au moins 1 laine dans votre stock et au moins 3 moutons.

Vous gagnez 1 mouton.

004 Vous avez une quantité d'argile dans votre stock supérieure ou égale au chiffre contenu dans la fenêtre de votre foyer rural.

Vous gagnez 1 champ en rangée 4.

005 Vous avez au moins 4 moutons.

Vous gagnez 1 laine et 1 champ en rangée 2.

006 Vous avez au moins 4 orge et au moins 4 houblon dans votre stock.

Vous gagnez 1 outil et 1 carte Bonus.

007 Vous avez au moins 1, 2 ou 5 viande dans votre stock.

Vous gagnez 0, 1 ou 2 outils respectivement, et 1 carte Bonus.

008 Vous avez au moins 3 lin et au moins 2 laine dans votre stock.

Vous gagnez 1 outil et 1 carte Bonus.

009 Une case Action est complètement occupée par des ouvriers (qu'il s'agisse de vos ouvriers ou non n'a pas d'importance).

Vous gagnez 1 bijou et 1 carte Action.

010 Vous avez au moins 2 peaux de bêtes ou au moins 2 viande dans votre stock.

Vous gagnez 2 argile et 1 carte Bonus.

- 011** Vous avez au moins 1 lait et au moins 1 laine dans votre stock.
Vous gagnez 1 argile et 1 carte Bonus.
- 012** Vous avez au moins 4 outils.
Vous gagnez 1 argile, 1 lait et 1 laine.
- 013** Vous avez au moins 3 moutons.
Vous gagnez 1 argile. De plus, vous pouvez semer un champ.
- 014** Vous avez au moins 1, 2, 4 ou 6 champs en rangée 5.
Vous pouvez semer zéro, 1, jusqu'à 2, ou jusqu'à 3 champs, respectivement. De plus, vous gagnez 1 carte Bonus.
- 015** Vous avez au moins 4, 5, 6 ou 7 champs.
Vous gagnez 1, 2, 3 ou 4 grains de différents types. Vous êtes libre de choisir quels types de grain vous gagnez, mais vous ne pouvez gagner chaque type qu'une seule fois.
- 016** Vous avez au moins 3 outils et au moins 3 houblon dans votre stock.
Vous gagnez 1 carte Bonus, ainsi que 2 orge ou 2 seigle au choix.
- 017** Vous avez au moins 2 champs contenant du houblon.
Vous gagnez 2 orge, 1 seigle, et 1 carte Bonus.
- 018** Vous avez une quantité d'orge dans votre stock égale ou supérieure au chiffre contenu dans la fenêtre de votre foyer rural.
Vous gagnez 2 lin et 1 carte Bonus.
- 019** Vous avez au moins 6 champs.
Vous gagnez 1 seigle, 1 peau de bête, et 1 carte Bonus.
- 020** Vous venez de dépenser votre dernier bijou. C'est-à-dire que vous possédiez 1 bijou quelques instants plus tôt, mais que vous ne possédez plus aucun bijou désormais. Vous ne pouvez pas vous défausser librement d'un bijou.
Vous gagnez 1 houblon et 1 lait.
- 021** Vous avez au moins 1, 2, 4 ou 7 moutons.
Vous gagnez 1, 2, 3, ou 4 houblon ou viande, respectivement. Vous ne pouvez choisir qu'un seul type.
- 022** Vous avez exactement 1 ou 2 champs semés.
Vous pouvez immédiatement moissonner 1 champ (même en dehors de la phase 7). Glissez le champ moissonné une rangée vers le bas, comme d'habitude, sauf s'il se trouve déjà sur la rangée du bas. De plus, vous gagnez 1 carte Bonus.
- 023** Vous n'avez aucun champ vide. Soit vous ne possédez aucun champ, soit tous vos champs contiennent des marchandises.
Vous pouvez déplacer chacun de vos champs une rangée vers le haut. Ainsi, ces champs rapporteront plus de marchandises. Vous ne pouvez pas déplacer des champs qui se trouvent déjà dans la rangée du haut.
- 024** Vous avez au moins 6, 9 ou 12 seigle dans votre stock.
Vous gagnez 1, 2 ou 3 lait, respectivement, ainsi que 1 carte Bonus.
- 025** Vous avez au moins 4, 5 ou 7 argile dans votre stock.
Vous gagnez 1, 2 ou 3 lait, respectivement.
- 026** Vous avez au moins 3 outils et au moins 2 moutons.
Vous gagnez 1 lait, 1 laine, et 1 carte Bonus.
- 027** Vous avez exactement 1 champ vide.
Vous pouvez immédiatement semer 1 laine de votre stock dans ce champ, comme s'il s'agissait de grain. Moissonnez ce champ en phase 7 comme d'habitude. De plus, vous gagnez 1 carte Bonus.
- 028** Vous avez au moins 2, 3 ou 4 bijoux.
Vous gagnez 1, 2 ou 3 peaux de bêtes, respectivement, ainsi que 1 carte Bonus.
- 029** Vous avez au moins 2, 4 ou 6 cartes dans votre main qui ne sont pas des cartes Portail (c.-à-d. des cartes Cour de ferme, Bonus, ou Point).
Vous gagnez 1, 2 ou 3 viande, respectivement.
- 030** Vous avez au moins 1 bijou et au moins 2, 3 ou 6 champs.
Vous gagnez 0, 1 ou 2 cartes Cour de ferme, respectivement, ainsi que 1 argile et 1 carte Bonus.

b) Pioche intermédiaire

- 101** Vous avez au moins 4, 6 ou 8 lin dans votre stock.
Vous pouvez déplacer 1, 2 ou 3 moutons différents, respectivement, vers la case Cour de ferme suivante. Vous pouvez déplacer un même mouton qu'une seule fois avec cet effet. Les moutons qui se trouvent sur la carte Cour de ferme de la manche 6 sont déplacés dans les étables. De plus, vous gagnez 1 carte Bonus.
- 102** Vous avez au moins 8 grains de même type dans votre stock.
Vous gagnez 1 mouton.
- 103** Vous avez au moins 3 peaux de bêtes, au moins 3 viande, et au moins 3 laine dans votre stock.
Vous gagnez 1 mouton et 1 carte Bonus.
- 104** Vous avez au moins 2, 3, 4 ou 5 houblon dans votre stock.
Vous gagnez 1 champ en rangée 2, 3, 4 ou 5, respectivement.
- 105** Vous avez une quantité de moutons égale ou supérieure au nombre de champs que vous possédez.
Vous gagnez 1 champ en rangée 3.
- 106** Une case Action est complètement occupée par des ouvriers (que vous ayez utilisé la case Action ou non n'a pas d'importance).
Vous gagnez 2 outils, 1 houblon, et 1 carte Bonus.
- 107** Vous avez au moins 1, 2 ou 4 peaux de bêtes dans votre stock.
Vous gagnez 1, 2 ou 3 outils, respectivement.
- 108** Vous avez au moins 6, 11 ou 16 orge dans votre stock.
Vous gagnez 1, 2 ou 3 outils, respectivement, ainsi que 1 carte Bonus.
- 109** Jusqu'ici, vous avez joué un total de 3, 7 ou 11 cartes provenant de la même pioche.
Vous gagnez 1, 2 ou 3 bijoux, respectivement.
- 110** Vous avez au moins 2, 5 ou 7 lin, et au moins autant d'orge et de seigle. Prenez comme résultat final le montant le plus petit.
Vous gagnez 0, 1 ou 2 cartes Bonus, respectivement, ainsi que 1 houblon et 1 argile.
Exemple : vous avez 6 lin, 3 orge et 7 seigle dans votre stock. La plus petite valeur commune est 3. Vous gagnez donc 1 houblon et 1 argile, mais aucune carte Bonus.
- 111** Vous avez au moins 3, 4 ou 6 outils.
Vous gagnez 0, 1 ou 2 cartes Bonus, respectivement, ainsi que 1 seigle et 1 argile.
- 112** Vous avez exactement 1 champ vide.
Vous pouvez immédiatement semer 1 argile de votre stock dans ce champ, comme s'il s'agissait de grain. Moissonnez ce champ en phase 7, comme d'habitude. De plus, vous gagnez 1 carte Bonus.
- 113** Vous avez exactement 1 champ vide.
Vous gagnez 1 houblon. Ensuite, vous pouvez semer 1 champ. Vous pouvez semer le houblon que vous venez d'obtenir ou un autre grain.
- 114** Vous avez au moins 5, 6 ou 7 champs.
Vous gagnez au choix 1 orge, 1 lin, 1 houblon ou 1 seigle. Ensuite, vous pouvez semer dans 0, 1, ou jusqu'à 2 champs, respectivement. Vous pouvez semer le grain que vous venez d'obtenir ou un autre. De plus, vous gagnez 1 carte Bonus.
- 115** Vous avez au moins 4 champs et au moins 3 outils.
Vous gagnez au choix 3 orge, 3 lin, 3 houblon ou 3 seigle.
- 116** Vous avez une quantité de lin dans votre stock égale ou supérieure au chiffre contenu dans la fenêtre de votre foyer rural.
Vous gagnez 3 seigle et 1 carte Bonus.
- 117** Vous avez au moins 2, 4 ou 6 houblon dans votre stock.
Vous gagnez 1, 2 ou 3 orge, respectivement, ainsi que 1 carte Bonus.
- 118** Une case Action est complètement occupée par des ouvriers (que vous ayez utilisé cette case Action ou non n'a pas d'importance).
Vous gagnez 2 orge, 1 houblon et 1 carte Bonus.
- 119** Vous avez au moins 6 orge et au moins 6 seigle dans votre stock.
Vous gagnez 1 lin, 1 houblon, et 1 carte Bonus.
- 120** Vous avez au moins 3 champs semés en rangée 5.
Vous gagnez 1 houblon, 1 laine et 1 carte Bonus.
- 121** Vous ne pouvez jouer cette carte que durant la phase 4.
Vous n'avez plus que 1 à 3 ouvriers sur votre carte Cour de ferme.
Vous pouvez glisser chacun de vos champs vides une rangée vers le haut. Ainsi, ces champs rapporteront plus de marchandises. Vous ne pouvez pas déplacer des champs qui sont déjà dans la rangée du haut. De plus, vous gagnez 1 carte Bonus.
- 122** Vous avez exactement 2 champs semés.
Vous pouvez glisser chacun de ces deux champs une rangée vers le haut. Ainsi, ces champs rapporteront plus de marchandises. Vous ne pouvez pas déplacer des champs qui sont déjà dans la rangée du haut. De plus, vous gagnez 1 carte Bonus.

- 123** Vous avez au moins 1, 3, 4 ou 6 outils.
Vous gagnez 0, 1, 2 ou 3 lait, respectivement, ainsi que 1 carte Bonus.
- 124** Vous avez au moins 1, 2 ou 3 viande dans votre stock.
Vous gagnez 1, 2 ou 3 lait, respectivement.
- 125** Vous avez au moins 2 laine dans votre stock.
Vous gagnez 1 lait et 1 carte Bonus.
- 126** Jusque-là, vous avez joué un total de 1, 3 ou 4 cartes Cour de ferme.
Vous gagnez 0, 2 ou 3 viande, respectivement ainsi que 2 lait.
- 127** Vous avez au moins 3, 4, 5, 6 ou 7 champs semés.
Vous gagnez 0, 1, 2, 3 ou 4 laine, respectivement, et 1 carte Bonus.

c) Pioche expert

- 201** Vous avez une quantité de moutons égale ou supérieure au nombre de vos champs.
Vous pouvez déplacer jusqu'à 2 moutons **différents** vers la carte Cour de ferme suivante. Vous pouvez déplacer un même mouton qu'une seule fois par cet effet. Les moutons qui se trouvent sur la carte Cour de ferme de la manche 6 sont déplacés dans les étables. De plus, vous gagnez 1 lait et 1 carte Bonus.
- 202** Une case Action est complètement occupée par des ouvriers (que vous ayez utilisé la case Action ou non n'a pas d'importance).
Vous gagnez 1 lait, 1 mouton, et 1 carte Bonus.
- 203** Vous n'avez aucun champ en rangées 2 et 3. Donc, soit vous n'avez aucun champ, soit tous vos champs sont sur les rangées 4 ou 5.
Vous gagnez 1 mouton.
- 204** Vous avez au moins 2, 3, 4 ou 5 moutons
Vous gagnez 1 champ en rangée 2, 3, 4 ou 5, respectivement.
- 205** Vous avez 6 ou 7 champs. Vous pouvez jouer cette carte même si vous possédez 8 champs, mais elle n'aura aucun effet.
Vous gagnez 1 champ en rangée 2 ou 5, respectivement.
- 206** Vous avez au moins 2, 3 ou 5 bijoux.
Vous gagnez 1 viande. Si vous avez au moins 3 bijoux, vous pouvez gagner 1 outil à la place. Si vous avez au moins 5 bijoux, vous pouvez gagner 1 mouton à la place.
- 207** Vous avez au moins 5 champs et au moins 0, 2 ou 4 houblon dans votre stock.
Vous gagnez 0, 1 ou 2 outils, respectivement, ainsi que 1 carte Bonus.
- 208** Vous ne pouvez jouer cette carte que durant la phase 7.
Le total des marchandises générées par vos champs pendant cette phase est égal ou supérieur à 16.
Vous gagnez 1 outil et 1 carte Bonus.
- 209** Vous avez au moins 3, 5 ou 6 moutons sur une même carte Cour de ferme. Les étables ne comptent pas.
Vous gagnez 1, 2 ou 3 bijoux, respectivement.
- 210** Vous avez au moins 2 houblon dans votre stock.
Vous pouvez retirer tous les ouvriers d'une case Action de votre choix. Renvoyez les ouvriers retirés à la réserve commune. De plus, vous gagnez 1 carte Bonus.
- 211** Vous avez au moins 3 argile ou au moins 3 houblon dans votre stock.
Si vous avez au moins 3 argile, vous gagnez 2 houblon. Si vous avez au moins 3 houblon, vous gagnez 2 argile. Si vous remplissez les deux conditions, vous devez choisir entre l'argile et le houblon. Dans tous les cas, vous gagnez aussi 1 carte Bonus.
- 212** Vous avez au moins 5, 6 ou 7 outils.
Vous gagnez une quantité d'argile égale à 12, 13 ou 14, respectivement, moins le chiffre contenu dans la fenêtre de votre foyer rural.
Exemple : vous avez au moins 7 outils et le chiffre contenu dans la fenêtre de votre foyer rural est 11. Vous gagnez $14-11 = 3$ argile.
- 213** Vous avez au moins 1 champ contenant du houblon.
Vous gagnez au choix 1 lait ou 1 argile. De plus, vous pouvez semer un champ.
- 214** Vous avez exactement 1 champ vide.
Vous gagnez au choix 2 orge, 2 lin, 2 houblon ou 2 seigle. Ensuite, vous pouvez semer un des grains gagnés dans un champ. De plus, vous gagnez 1 carte Bonus.
- 215** Vous avez au moins 3, 4, 5 ou 6 cartes dans votre main qui ne sont pas des cartes Portail (c.-à-d. des cartes Cour de ferme, Bonus ou Point).

- 128** Vous avez au moins 4 outils.
Vous gagnez 1 lin et 2 peaux de bêtes.
- 129** Le total de vos peaux de bêtes et de laine combiné est égal ou supérieur au chiffre contenu dans la fenêtre de votre foyer rural.
Vous gagnez 3 viande.
- 130** Vous avez au moins 1 peau de bête et 1 viande dans votre stock.
Vous gagnez 1 carte Cour de ferme ainsi que 1 houblon ou 1 argile, au choix.

- Vous gagnez 1, 2, 3 ou 4 grains au choix, mais vous ne pouvez gagner chaque type qu'une seule fois. Vous gagnez aussi 1 carte Bonus.
- 216** Le total de vos outils et bijoux combinés est égal ou supérieur à 7.
Vous gagnez une quantité de seigle égale au nombre de champs semés que vous possédez.
- 217** Vous avez au moins 3 bijoux.
Vous gagnez une quantité d'orge égale au nombre de moutons que vous possédez sur l'une de vos cartes Cour de ferme. Si plusieurs de vos cartes Cour de ferme contiennent des moutons, choisissez l'une d'entre elles. De plus, vous gagnez 1 carte Bonus.
- 218** Vous avez une quantité de seigle dans votre stock égale ou supérieure au chiffre contenu dans la fenêtre de votre foyer rural.
Vous gagnez 2 orge, 1 houblon et 1 carte Bonus.
- 219** Vous avez au moins 5 lait dans votre stock.
Vous gagnez une quantité de lin égale à 13 moins le chiffre contenu dans la fenêtre de votre foyer rural.
Exemple : vous avez 6 lait dans votre stock et le chiffre contenu dans la fenêtre de votre foyer rural est 9. Vous gagnez $13-9 = 4$ lin.
- 220** Vous avez au moins 3, 4 ou 6 champs semés.
Vous gagnez 0, 1 ou 2 cartes Bonus, respectivement, ainsi que 1 houblon et 1 viande.
- 221** Vous avez au moins 2 champs semés et au moins 3 outils.
Vous pouvez immédiatement moissonner jusqu'à 2 champs (même en dehors de la phase 7). Glissez chaque champ moissonné une rangée vers le bas sauf s'il se trouve déjà sur la rangée du bas. De plus, vous gagnez 1 carte Bonus.
- 222** Vous ne pouvez jouer cette carte que durant la phase 4.
Vous n'avez aucun champ semé immédiatement après votre dernière action effectuée durant cette phase. Donc, soit vous n'avez aucun champ, soit tous vos champs sont vides. Votre dernière action correspond à l'action qui vous coûte votre dernier ouvrier.
Vous pouvez glisser jusqu'à 3 champs de 1 rangée vers le haut chacun. Ainsi, ces champs rapporteront plus de marchandises. Vous ne pouvez pas glisser vers le haut les champs qui se trouvent déjà dans la rangée du haut. De plus, vous gagnez 1 carte Bonus.
- 223** Vous avez au moins 1, 2 ou 3 moutons, et au moins autant de bijoux. Choisissez la plus petite valeur commune des deux.
Vous gagnez 0, 1 ou 2 cartes Bonus, respectivement, ainsi que 3 lait.
Exemple : si vous avez 4 moutons et 2 bijoux, vous gagnez 2 lait.
- 224** Vous avez au moins 1, 2 ou 3 produits d'élevage de chaque type. Prenez en compte le total le plus bas.
Vous obtenez 0, 1 ou 2 cartes Bonus, respectivement, ainsi que 3 lait.
Exemple : vous avez 2 peaux de bêtes, 2 viande, 6 lait, et 2 laine dans votre stock. La plus petite de ces valeurs est 2. Par conséquent, vous gagnez 3 lait et 1 carte Bonus.
- 225** Vous avez au moins 1 mouton sur au moins 2 cartes Cour de ferme et dans vos étables.
Vous gagnez 1 viande, 1 lait, 1 laine, et 1 carte Bonus.
- 226** Vous avez au moins 3 moutons et au moins 3 bijoux.
Vous gagnez 1 lin, 1 peau de bête, 1 lait, et 1 laine.
- 227** Vous avez au moins 3, 5 ou 6 cartes dans votre main qui ne sont pas des cartes Portail (c.-à-d. des cartes Cour de ferme, Bonus ou Point).
Vous gagnez 0, 1 ou 2 laine, respectivement, ainsi que 1 carte Bonus.
- 228** Le total combiné de vos champs contenant de l'orge et de vos champs contenant du seigle est égal ou supérieur à 4.
Vous gagnez 2 peaux de bêtes et 1 carte Bonus.

229 Vous avez exactement 1 champ vide.

Vous pouvez immédiatement semer 1 viande de votre stock dans ce champ, comme s'il s'agissait de grain. Moissonnez ce champ en phase 7, comme d'habitude.

d) Pioche maître

301 Il y a au moins 1 mouton sur la prochaine carte Cour de ferme que vous retirerez de votre plateau Étables. Ainsi, au cours de la prochaine phase 2, un de vos moutons mourra de causes naturelles. Vous pouvez jouer cette carte même pendant la phase 2, avant de retirer une carte Cour de ferme de votre plateau Étables.

Vous pouvez déplacer jusqu'à 3 moutons différents sur la carte Cour de ferme suivante et sauver des moutons qui sont sur le point de mourir de causes naturelles. Vous ne pouvez déplacer le même mouton qu'une seule fois par cet effet. Les moutons qui se trouvent sur la carte Cour de ferme de la manche 6 sont déplacés dans les étables. De plus, vous gagnez 1 carte Bonus.

302 Vous ne pouvez jouer cette carte que durant la phase 4.

Il ne reste plus que 1 ou 2 ouvriers sur la carte Cour de ferme contenant votre stock d'ouvriers.

Vous pouvez retirer la rangée d'ouvriers la plus haute des cases Actions *Marché ovin*, *Élevage ovin*, et *Marché hebdomadaire*, en renvoyant les ouvriers retirés dans la réserve générale. Si vous le faites, vous devez répéter l'action pour les trois cases Action citées. Vous ne pouvez pas choisir d'activer cet effet pour une seule partie.

303 Vous ne pouvez jouer cette carte que durant la phase 1.

Au moins 6, 7, 8, 9 ou 10 ouvriers viennent d'être retirés d'une même section. Si plusieurs sections remplissent cette condition, prenez en compte la section avec le plus d'ouvriers retirés.

Vous gagnez 0, 1, 2, 3 ou 5 seigle, respectivement, ainsi que 1 mouton.

304 Vous avez au moins 3, 7 ou 10 outils.

Vous gagnez 0, 1 ou 2 moutons, respectivement, ainsi que 1 champ en rangée 2.

305 Vous ne pouvez jouer cette carte que durant la phase 9.

Durant cette phase, vous avez glissé un même artisan 3, 4 ou 5 cases vers la droite. Si plusieurs artisans remplissent cette condition, prenez en compte l'artisan que vous avez déplacé vers la droite le plus de fois durant cette phase. Que vous ayez déplacé ou non votre tuile Foyer rural n'a pas d'importance.

Vous gagnez 0, 1 ou 2 cartes Bonus, respectivement, ainsi que 1 champ en rangée 5.

306 Vous avez plus de bijoux que de champs, ou plus de moutons que de champs. N'ajoutez pas vos moutons et vos bijoux.

Vous gagnez 1 champ en rangée 2. Ensuite, vous pouvez semer un champ (celui que vous venez d'obtenir ou un autre).

307 Vous avez au moins 1, 3 ou 6 bijoux.

Vous gagnez 0, 1 ou 2 cartes Bonus, respectivement, ainsi que 2 argile et 1 outil.

308 Jusqu'à présent, vous avez joué un total de 1, 3, 7 ou 12 cartes.

Vous gagnez 1, 2, 3 ou 4 outils, respectivement.

309 Vous venez d'utiliser une case Action dont la section contient désormais 9, 11 ou 13 ouvriers.

Vous gagnez 1, 2 ou 3 orge, respectivement, ainsi que 1 outil.

310 Vous avez obtenu au moins 2, 3 ou 4 outils en même temps (par exemple, en échangeant des ouvriers contre des outils en phase 4).

Vous gagnez 1, 2 ou 3 houblon, respectivement, ainsi que 1 outil.

311 Vous avez au moins 7, 14, ou 21 grains de même type dans votre stock.

Vous gagnez 0, 1 ou 2 cartes Bonus, respectivement, ainsi qu'un bijou.

312 Vous ne pouvez jouer cette carte que durant la phase 4.

Vous avez 6, 7 ou 8 champs.

Vous gagnez 0, 1 ou 2 cartes Bonus, respectivement. De plus, vous pouvez avancer un artisan de 1 case vers la droite (même en dehors de la phase 9), sans payer le coût demandé. Cet effet peut provoquer un déplacement de la tuile Foyer rural, mais vous ne gagnez pas de nouveaux ouvriers avant la prochaine manche.

313 Vous ne pouvez jouer cette carte que durant la phase 4.

Votre carte Cour de ferme ne contient plus qu'un ouvrier.

Vous pouvez placer l'ouvrier sur la 2^e rangée vide d'une case Action de votre choix (que la 1^{re} rangée contienne un ouvrier ou non), puis immédiatement utiliser l'effet de la case. La 2^e rangée est désormais

230 Vous avez au moins 1, 2, 3 ou 4 moutons.

Vous gagnez 0, 1, 2 ou 3 houblon, respectivement, ainsi que 1 carte Cour de ferme.

considérée comme occupée. Ne complétez pas la rangée avec un ouvrier de la réserve commune. Considérez cet ouvrier comme un seul, pas deux. Cette rangée ne pourra contenir qu'un seul ouvrier jusqu'à ce qu'elle soit vidée. Si la 1^{re} rangée est vide, un joueur peut l'utiliser. De plus, vous gagnez 1 carte Bonus.

314 Au moins 2 cases Action contiennent exactement 3 ouvriers chacune (les 2 rangées du bas sont occupées).

Vous pouvez retirer tous les ouvriers présents sur l'une de ces cases Action (et donc la vider) et les placer en troisième rangée d'une autre case Action pouvant accueillir exactement 3 ouvriers (et donc la rendre complètement occupée) sans utiliser les actions correspondantes. Si vous retirez des ouvriers, vous devez le faire en respectant ces règles. De plus, vous gagnez 1 carte Bonus.

315 Vous ne pouvez jouer cette carte que durant la phase 4.

Vous avez au moins 4 bijoux.

Vous pouvez retirer tous les ouvriers de la rangée la plus élevée contenant des ouvriers d'une case Action de votre choix. Si vous le faites, ajoutez ces ouvriers à votre stock d'ouvriers disponibles pour cette manche. Vous pouvez jouer cette carte même après avoir placé votre dernier ouvrier, et ainsi prolonger cette phase 4 même si les autres joueurs ont déjà dépensé tous leurs ouvriers.

316 Jouez cette carte en manche 1, 2 ou n'importe quelle autre manche à venir.

Vous gagnez 0, 1 ou 2 cartes Bonus, respectivement. De plus, vous pouvez glisser jusqu'à 3 rochers 1 case vers la droite chacun (même en dehors de la phase 9), sans utiliser d'outils. Vous ne pouvez pas déplacer un même rocher plusieurs fois par cet effet.

317 Vous avez au moins 1 champ semé.

Vous avez une quantité d'argile égale à votre total de champs vides.

318 Un de vos artisans est au moins 3, 4 ou 5 cases plus avancé qu'un autre. Si plusieurs artisans remplissent cette condition, prenez en compte les deux artisans les plus éloignés l'un de l'autre.

Vous gagnez 3, 4 ou 5 argile, respectivement, ainsi que 1 carte Bonus.

319 Vous avez au moins 1, 3 ou 6 houblon dans votre stock.

Vous gagnez 1, 2 ou 3 argile, respectivement, ainsi que 1 seigle et 1 carte Bonus.

320 Vous avez au moins 2, 4, 6 ou 7 outils.

Vous gagnez 0, 1, 2 ou 3 orge, respectivement, ainsi que 2 lin et 1 carte Bonus.

321 Vous avez une quantité d'orge dans votre stock égale à la différence de 10 et du nombre de bijoux que vous possédez. Si vous avez 10 bijoux, vous pouvez jouer cette carte même si vous n'avez pas d'orge dans votre stock.

Vous gagnez 2 lin, 1 houblon et 1 carte Bonus.

322 Vous venez d'utiliser une case Action Agriculture, Fertilisation, Culture ou Week-end chargé.

Vous gagnez au choix 1 orge, 1 lin, 1 houblon ou 1 seigle. Ensuite, vous pouvez semer le grain choisi dans un champ (en plus des actions Semer octroyées par la case Action). Vous gagnez le grain même si vous ne pouvez ou ne voulez pas le semer.

323 Vous avez exactement 1 champ vide.

Vous pouvez déplacer ce champ en rangée 4 (quelle que soit sa rangée actuelle), puis le semer. Vous pouvez le semer même si vous ne déplacez pas ce champ, ou vous pouvez déplacer le champ sans le semer. De plus, vous gagnez 1 carte Bonus.

324 Le chiffre contenu dans la fenêtre de votre foyer rural est supérieur à la somme de la manche actuelle de 5, 6 ou 7.

Vous gagnez 1, 2 ou 3 lait, respectivement.

325 Vous avez au moins 0, 10, 16 ou 23 grains dans votre stock de même type ou de types différents.

Vous gagnez 0, 1, 2 ou 3 lait, respectivement, ainsi que 1 carte Bonus.

326 Vous avez au moins 1 mouton sur la carte Cour de ferme de la manche 4 ou suivantes, ou dans vos étables.

Vous gagnez 1, 2 ou 3 laine, respectivement, ainsi que 1 carte Bonus.

327 Vous avez au moins 2, 3 ou 7 moutons.
Vous gagnez 0, 1 ou 2 cartes Bonus, respectivement, ainsi qu'une quantité de peaux de bêtes égale au nombre de cartes Cour de ferme sur votre plateau Étables qui ne contiennent aucun mouton (dont les cartes Cour de ferme des manches 2 et 3, qui ne contiennent généralement aucun mouton de toute façon).

328 Vous pouvez uniquement jouer cette carte lorsque vous utilisez la case Action Boucherie.
Vous pouvez payer 1 bijou à la place du mouton requis pour utiliser l'effet de la case Action Boucherie (même si vous n'aviez pas de mouton pour effectuer l'action de prime abord). De plus, vous gagnez 2 peaux de bêtes supplémentaires et 1 carte Bonus.

329 La case Action *Pépinière* contient au moins 1, 3 ou 6 ouvriers. Qu'il s'agisse de vos ouvriers ou non n'a pas d'importance.
Vous gagnez 0, 2 ou 7 viande, respectivement, et 1 carte Bonus.

Exemple : les deux rangées inférieures comportent 1 ouvrier chacune (suite à une utilisation de la carte 313). Par conséquent, vous n'obtenez pas de viande, mais remportez 1 carte Bonus.

330 Vous ne pouvez jouer cette carte que durant la phase 4.
Vous avez obtenu un total d'au moins 1, 3 ou 5 outils durant cette phase (par exemple, en échangeant vos ouvriers).
Vous gagnez 0, 1 ou 2 cartes **Portail**, respectivement, et 1 carte Bonus.

2 – Cartes Cour de ferme



Il existe 4 pioches Cour de ferme, mais vous n'en aurez besoin que d'une seule par partie. Chacune porte sur un élément de jeu précis : le houblon (401-435), les moutons (501-535), les champs (601-635) et les bijoux (701-735). Ces cartes ont 3 utilités. D'abord, elles servent de refuge à vos moutons sur votre plateau Étables. À chaque manche, vous en retirez une de votre plateau Étables pour accueillir votre stock d'ouvriers. Puis, à la fin de la manche 4, vous récupérez cette carte dans votre main. Comparativement aux cartes **Portail**, environ deux cartes Cour de ferme sur trois exigent que vous payiez quelque chose pour les jouer.

a) Pioche Houblon

- 401** Payez au choix 1 orge ou 1 seigle.
Vous pouvez déplacer jusqu'à 2 moutons différents vers la prochaine carte Cour de ferme. Vous ne pouvez pas déplacer un même mouton plus d'une fois par cet effet. Les moutons qui sont sur la carte Cour de ferme de la manche 6 sont déplacés dans les Étables. De plus, vous gagnez 1 carte Bonus.
- 402** Vous n'avez aucun champ en rangée 2, 3 et 4. Donc soit vous n'avez aucun champ, soit tous vos champs sont en rangée 5.
Vous gagnez 1 lait et 1 mouton.
- 403** Jusque-là, vous avez joué un total de 5 cartes **Portail** au moins.
Vous gagnez 1 mouton.
- 404** Payez une quantité de seigle égale à la différence de 8 et du nombre de champs que vous avez. Si vous avez 8 champs, vous pouvez jouer cette carte sans payer de coût.
Vous gagnez 1 mouton et 1 carte Bonus.
- 405** Payez 1 orge, 1 lin, 1 houblon et 1 seigle.
Vous gagnez 1 lait, 2 laine, 1 mouton et 1 carte Bonus.
- 406** Payez 4 houblon.
Vous gagnez 2 houblon, 1 mouton et 1 carte Bonus.
- 407** Vous avez au moins 7 champs.
Vous gagnez 1 champ en rangée 3 et 1 carte Bonus.
- 408** Payez 1 mouton.
Vous gagnez 1 champ en rangée 5 et 1 carte Bonus.
- 409** Payez 2 argile et perdez 1 champ en rangée 5.
Vous gagnez jusqu'à 3 champs en rangée 2.
- 410** Payez 1 bijou.
Vous gagnez jusqu'à 2 champs en rangée 2.
- 411** Payez 4 houblon.
Vous gagnez jusqu'à 2 champs en rangée 3.
- 412** Payez au choix 3, 5 ou 7 houblon.
Vous gagnez 0, 3 ou 6 houblon, respectivement, ainsi que 1 champ en rangée 4 et 1 carte Bonus.
- 413** Payez au choix 1, 2 ou 3 moutons.
Vous gagnez 1, 2 ou 3 outils, respectivement. De plus, vous gagnez 1, 2 ou 3 cartes Bonus, respectivement.
- 414** Défaussez-vous de 2 cartes de votre main et retirez-les de la partie.
Vous gagnez 1 outil et 1 carte Bonus.
- 415** Payez 7 outils.
Vous gagnez 3 outils et 2 bijoux.
- 416** Vous avez au moins 11 moutons ou 8 champs.
Vous gagnez 1 bijou.
- 417** Vous avez une quantité de laine dans votre stock égale ou supérieure au nombre contenu dans la fenêtre de votre foyer rural.
Vous gagnez 1 bijou.
- 418** Payez au choix 5, 6 ou 8 houblon.
Vous gagnez 0, 1 ou 2 cartes Bonus, respectivement, ainsi que 2 bijoux.

- 419** Vous ne pouvez pas jouer cette carte durant la phase 4.
Payez 1 bijou.
Vous pouvez immédiatement utiliser une case Action comportant 0 ou 1 ouvrier sur la première rangée en plaçant respectivement 1 ou 2 ouvriers de la réserve commune sur la case Action.
- 420** Payez 2 outils.
Vous gagnez 2 argile et 2 cartes Bonus.
- 421** Perdez 1 champ.
Vous gagnez 5 argile.
- 422** Vous avez au moins 1, 2 ou 3 champs contenant du houblon.
Vous gagnez 0, 2 ou 4 orge, respectivement, ainsi que 1 carte Bonus.
- 423** Vous avez au moins 5 viande et au moins 3 laine dans votre stock.
Vous gagnez 3 lin et 1 carte Bonus.
- 424** Payez 3 houblon.
Vous gagnez 5 seigle et 1 carte Bonus.
- 425** Payez 8 houblon.
Vous gagnez 3 houblon, 3 seigle et 2 cartes Bonus.
- 426** Vous ne pouvez jouer cette carte que durant la phase 7.
Vous avez au moins 6 outils.
Vous pouvez doubler la production d'un champ que vous êtes sur le point de moissonner. Piochez un compteur de marchandises identique dans la réserve commune et placez-le sur la même case stock que la marchandise moissonnée.
- 427** Vous ne pouvez jouer cette carte que durant la phase 7.
Payez au choix 0, 1 ou 3 lait.
Vous pouvez semer 1, jusqu'à 2, ou jusqu'à 3 champs, respectivement.
- 428** Le total combiné de vos champs et de vos bijoux est égal ou supérieur au chiffre contenu dans la fenêtre de votre foyer rural.
Vous gagnez 1 peau de bête, 1 lait, 1 laine et 1 carte Bonus.
- 429** Vous avez une quantité de moutons égale ou supérieure au nombre de vos champs.
Vous gagnez 2 peaux de bêtes et 1 laine.
- 430** Payez 1 outil.
Vous gagnez 2 lait et 1 carte Bonus.
- 431** Payez au choix 1, 3 ou 5 lait.
Vous gagnez 1, 3 ou 5 peaux de bêtes, respectivement, ainsi que 1 carte Bonus.
- 432** Payez au choix 1, 2, 3 ou 4 houblon.
Vous gagnez respectivement 0, 1, 2 ou 3 marchandises de même type. Vous ne pouvez choisir que des peaux de bêtes ou de la laine (choisissez un seul type). De plus, vous gagnez 1 carte Bonus.
- 433** Payez 1 bijou.
Vous gagnez 2 viande, 2 lait et 1 carte Bonus.
- 434** Perdez 2 champs.
Vous gagnez 6 viande.
- 435** Payez au choix 1, 3 ou 6 orge.
Vous gagnez 1, 2 ou 3 cartes **Portail**, respectivement.

b) Pioche mouton

- 501** Vous avez au moins 5, 7 ou 10 laine dans votre stock.
Vous gagnez 0, 1 ou 2 peaux de bêtes, respectivement, ainsi que 1 mouton.
- 502** Vous avez au moins 4, 5, 6 ou 8 bijoux.
Vous gagnez 0, 1, 2 ou 3 seigle, respectivement, ainsi que 1 mouton.
- 503** Vous avez au moins 3, 5 ou 7 champs, et au moins autant de bijoux.
Prenez en compte la quantité la moins élevée.
Vous gagnez 0, 1 ou 2 moutons, respectivement, ainsi que 2 viande.
Exemple : vous avez 6 champs et 4 bijoux. Vous gagnez donc 2 viande, mais ne gagnez aucun mouton.
- 504** Perdez 1 champ.
Vous gagnez 1 peau de bête et 1 mouton.
- 505** Payez 1 bijou.
Vous gagnez 1 mouton et 1 carte Bonus.
- 506** Payez une quantité d'argile égale à la différence de 8 et du nombre de champs que vous possédez. Si vous avez 8 champs, vous pouvez jouer cette carte sans payer de coût.
Vous gagnez 1 lait, 1 mouton et 1 carte Bonus.
- 507** Payez une quantité de seigle égale à la différence de 10 et du nombre de bijoux que vous possédez. Si vous avez 10 bijoux, vous pouvez jouer cette carte sans payer de coût.
Vous gagnez 2 moutons et 1 carte Bonus.
- 508** Payez une quantité de lin égale au total de moutons présents sur vos cartes Cour de ferme de votre plateau Étables. Les moutons dans vos étables ne comptent pas. Si vous n'avez aucun mouton sur vos cartes Cour de ferme, vous pouvez jouer cette carte sans payer de coût.
Vous gagnez 1 mouton.
- 509** Vous avez maximum 4 champs, 2 champs, 1 champ ou aucun champ.
Vous gagnez 1 champ en rangée 2, 3, 4 ou 5, respectivement.
De plus, vous gagnez 0, 1 ou 2 cartes Bonus, respectivement.
- 510** Payez 2 houblon.
Vous gagnez 1 champ en rangée 4 et 1 carte Bonus.
- 511** Payez au choix 4 orge, 4 lin, 4 houblon ou 4 seigle.
Vous gagnez 1 champ en rangée 2 et 2 cartes Bonus.
- 512** Perdez 1 champ en rangée 5.
Vous gagnez jusqu'à 2 champs en rangée 3.
- 513** Payez 1 bijou.
Vous gagnez 1 champ en rangée 5 et 1 carte Bonus.
- 514** Payez 2 marchandises de même type de votre choix.
Vous gagnez 1 outil et 1 champ en rangée 2.
- 515** Payez une quantité d'orge égale à la différence de 8 et du nombre de champs que vous possédez. Si vous possédez 8 champs, vous pouvez jouer cette carte sans payer de coût.
Vous gagnez 2 outils et 1 carte Bonus.
- 516** Perdez une marchandise semée dans un champ et renvoyez-la à la réserve commune. Vous conservez le champ.
Vous gagnez 2 outils et 1 carte Bonus.
- 517** Payez 3 moutons.
Vous gagnez 2 outils, 2 bijoux et 2 cartes Bonus.

c) Pioche Champs

- 601** Vous avez au moins 6 champs.
Vous gagnez 1 mouton.
- 602** Vous avez au moins 2 laine dans votre stock et au moins 4 outils.
Vous gagnez 1 mouton.
- 603** Perdez 1 champ en rangée 5.
Vous gagnez 2 moutons.
- 604** Payez une quantité de lin égale à la différence de 8 et du nombre de champs que vous avez. Si vous avez 8 champs, vous pouvez jouer cette carte sans payer de coût.
Vous gagnez 2 moutons.
- 605** Vous ne pouvez pas jouer cette carte durant la phase 8.
Payez 8 lait.
Vous gagnez 1 mouton et 1 carte Bonus.
- 606** Vous avez au moins 3 champs contenant le même type de grain.
Vous gagnez 1 champ en rangée 3 et 1 carte Bonus.

- 518** Perdez au choix 1, 2 ou 4 champs.
Vous gagnez 1, 2 ou 3 bijoux, respectivement.
- 519** Payez une quantité d'argile égale au nombre de champs que vous possédez. Si vous n'avez aucun champ, vous pouvez jouer cette carte sans payer de coût.
Vous gagnez 2 bijoux.
- 520** Payez 3 houblon.
Vous gagnez 1 bijou et 1 carte Bonus.
- 521** Payez au choix 1, 2 ou 3 houblon.
Vous gagnez 1, 3 ou 5 argile, respectivement.
- 522** Payez 1 outil.
Vous pouvez immédiatement semer 1 argile de votre stock dans un champ, comme s'il s'agissait de grain. Moissonnez ce champ en phase 7, comme d'habitude.
- 523** Vous avez au moins 4 outils et au moins 5 champs.
Vous gagnez au choix 4 orge, 4 lin, 4 houblon ou 4 seigle.
- 524** Vous avez au moins 1, 2 ou 3 champs contenant du houblon.
Vous gagnez 2, 3 ou 4 orge, respectivement. De plus, vous gagnez 0, 1 ou 2 cartes Bonus, respectivement.
- 525** Le total combiné de vos champs et de vos outils est égal ou supérieur à 9, 10, 11 ou 12.
Vous gagnez 2, 3, 4 ou 5 lin, respectivement.
- 526** Vous ne pouvez jouer cette carte que durant la phase 7.
Payez 2 lait.
Vous pouvez semer jusqu'à 3 champs.
- 527** Vous avez une quantité de lait dans votre stock égale ou supérieure au chiffre contenu dans la fenêtre de votre foyer rural.
Vous gagnez 1 seigle, 1 peau de bête, 1 viande et 1 carte Bonus.
- 528** Vous avez au moins 4, 5 ou 7 champs semés.
Vous gagnez 1, 2 ou 3 cartes Bonus, respectivement, ainsi que 1 laine.
- 529** Vous avez au moins 10 grains de même type dans votre stock.
Vous gagnez 2 viande et 1 carte Bonus.
- 530** Payez 1 houblon.
Vous gagnez 3 lait.
- 531** Déplacez 2 moutons vers la carte Cour de ferme précédente (ils peuvent finir sur la carte Cour de ferme de la manche 3). Si un mouton est déplacé sur la carte Cour de ferme de la manche en cours, renvoyez-le à la réserve commune. S'il était dans les étables, déplacez-le sur la carte Cour de ferme de la manche 6. Si vous jouez cette carte en manche 6, renvoyez 2 moutons à la réserve commune. Vous devez avoir au moins 2 moutons pour jouer cette carte.
Vous gagnez au choix 4 laine ou 1 bijou, ainsi que 1 carte Bonus.
- 532** Payez 2 moutons.
Vous gagnez 3 peaux de bêtes, 6 viande et 1 carte Bonus.
- 533** Payez 1 mouton.
Vous gagnez 4 peaux de bêtes et 1 carte Bonus.
- 534** Payez 1 bijou.
Vous gagnez au choix 5 peaux de bêtes, 5 viande, 5 lait ou 5 laine.
- 535** Payez au choix 1, 2 ou 4 argile.
Vous gagnez 1, 2 ou 3 cartes Point, respectivement, ainsi que 1 carte Bonus.

- 607** Vous avez au moins 6 outils et au moins 4 bijoux.
Vous gagnez 2 champs dans des rangées dont la somme est égale au nombre de bijoux que vous possédez. Si vous avez 4 ou 5 bijoux, vous pouvez choisir de ne prendre que 1 champ et de le placer dans la rangée correspondante. Si vous avez 6 bijoux ou plus, vous devez prendre exactement 2 champs ou décliner cet effet.
Exemple : vous avez 6 bijoux. Vous pouvez placer les deux champs en rangée 3, ou bien un champ en rangée 2 et l'autre en rangée 4.
- 608** Vous avez au moins 1, 2, 5 ou 7 viande dans votre stock.
Vous gagnez 0, 1, 2 ou 3 laine, respectivement, ainsi que 1 champ en rangée 4.
- 609** Le total combiné de vos moutons et bijoux est égal ou supérieur au chiffre contenu dans la fenêtre de votre foyer rural.
Vous gagnez 1 outil et 1 champ en rangée 5.
- 610** Payez 3 houblon.
Vous gagnez 1 champ en rangée 5 et 1 carte Bonus.

- 611 Payez au choix 1, 3 ou 5 houblon.**
Vous gagnez 0, 1 ou 2 cartes Bonus, respectivement, ainsi que 1 champ en rangée 4.
- 612 Payez 2 lin.**
Vous gagnez 1 champ en rangée 3 et 1 carte Bonus.
- 613 Payez 2 outils.**
Vous gagnez 1 champ en rangée 4 et 1 carte Bonus.
- 614 Payez 2 moutons.**
Vous gagnez jusqu'à 2 champs en rangée 4 et 1 carte Bonus.
- 615 Vous avez au moins 5, 6, 7 ou 8 bijoux.**
Vous gagnez 2 outils. Si vous avez au moins 6 bijoux, vous pouvez placer jusqu'à 2 champs en rangée 2 à la place. Si vous avez au moins 7 bijoux, vous pouvez placer jusqu'à 2 champs en rangée 5 à la place. Si vous avez au moins 8 bijoux, vous pouvez prendre 3 moutons à la place.
- 616 Vous avez au moins 1, 2, 5 ou 7 peaux de bêtes dans votre stock.**
Vous gagnez 1, 2, 3 ou 4 viande, respectivement, ainsi que 1 outil.
- 617 Payez 1 bijou.**
Vous gagnez 3 peaux de bêtes, 1 outil et 1 carte Bonus.
- 618 Payez 1 mouton.**
Vous gagnez 2 lait, 2 outils et 1 carte Bonus.
- 619 Vous avez au moins 4, 9 ou 16 laine dans votre stock.**
Vous gagnez 1, 2 ou 3 bijoux, respectivement.
- 620 Payez au choix 3, 8 ou 13 lait.**
Vous gagnez 0, 6 ou 12 lait, respectivement, ainsi que 1 bijou et 1 carte Bonus.
- 621 Payez au choix 1, 5 ou 10 houblon.**
Vous gagnez 1, 2 ou 3 bijoux, respectivement.
- 622 Payez 4 houblon.**
Vous gagnez 7 argile.
- 623 Perdez 2 champs.**
Vous gagnez 5 argile.
- 624 Le total combiné de vos moutons et de vos champs est égal ou supérieur au chiffre contenu dans la fenêtre de votre foyer rural.**
Vous gagnez 2 lin et 1 carte Bonus.
- 625 Vous avez plus de bijoux que de champs.**
Vous gagnez 1 orge, 1 houblon, 1 seigle et 1 carte Bonus.
- 626 Perdez 1 champ.**
Vous gagnez 3 orge, 1 houblon et 3 seigle.
- 627 Vous avez au moins 7 outils.**
Vous pouvez semer jusqu'à 2 grains de même type dans un même champ. Et, en phase 7, vous moissonnez 2 grains dans ce champ.
- 628 Vos champs contiennent les quatre types de grain.**
Vous pouvez immédiatement moissonner jusqu'à 3 champs (même en dehors de la phase 7). Glissez chaque champ moissonné de 1 cran vers le bas, comme d'habitude, sauf si le champ se trouve déjà dans la rangée du bas. De plus, vous gagnez 1 carte Bonus.
- 629 Vous avez au moins 3, 5, 6 ou 7 moutons, et au moins autant de bijoux. Prenez en compte la quantité la moins élevée.**
Vous gagnez 1, 2, 3 ou 4 peaux de bêtes, respectivement. De plus, vous gagnez 1, 2, 3 ou 4 viande, respectivement.
Exemple : vous avez 6 moutons et 4 bijoux. Par conséquent, vous gagnez 1 peau de bête et 1 viande.
- 630 Vous avez au moins 6 champs semés.**
Vous gagnez 1 peau de bête, 1 viande, 1 laine et 1 carte Bonus.
- 631 Payez 2 outils.**
Si vous avez moins de peaux de bêtes que d'outils dans votre stock, vous gagnez des peaux de bêtes depuis la réserve commune, jusqu'à ce que votre total de peaux de bêtes soit égal à votre stock d'outils. Si vous avez autant ou plus de peaux de bêtes, vous n'en gagnez aucune et n'en perdez aucune. De plus, vous gagnez 1 carte Bonus.
- 632 Perdez 2 champs.**
Vous gagnez une quantité de viande égale à la différence de 14 et du chiffre contenu dans la fenêtre de votre foyer rural. De plus, vous gagnez 2 cartes Bonus.
Exemple : le chiffre dans la fenêtre de votre foyer rural est 11. Vous gagnez $14 - 11 = 3$ viande, ainsi que 2 cartes Bonus.
- 633 Payez 1 mouton.**
Vous gagnez 2 peaux de bêtes, 2 viande et 2 laine.
- 634 Défaussez-vous de 2 cartes au choix de votre main et retirez-les de la partie.**
Vous gagnez 1 laine et 2 cartes Bonus.
- 635 Défaussez-vous de 2 cartes Point de votre main et retirez-les de la partie.**
Vous gagnez 1 carte Portail ainsi que 2 cartes Bonus.

d) Pioche Bijoux

- 701 Vous avez au moins 11 orge dans votre stock.**
Vous gagnez 1 mouton.
- 702 Vous ne pouvez jouer cette carte que durant la phase 4.**
Vous venez juste d'échanger au moins 3 ouvriers contre des outils en un même tour.
Vous gagnez 1 mouton.
- 703 Une case Action est complètement occupée par des ouvriers (que vous ayez placé des ouvriers dessus ou non).**
Vous gagnez 1 mouton et 1 champ en rangée 2.
- 704 Vous avez au moins 4 moutons et au plus 7, 5, 4 ou 3 champs.**
Vous gagnez 1 champ en rangée 2, 3, 4 ou 5, respectivement.
- 705 Vous avez au moins 4 moutons et au plus 7 outils, 4 outils ou 1 outil.**
Vous gagnez 1, 2 ou 3 outils, respectivement, ainsi que 1 carte Bonus.
- 706 Vous ne pouvez jouer cette carte que durant la phase 7.**
Vous venez de gagner un total d'au moins 11 grains de même type provenant de vos champs (que ce gain vous ait rapporté d'autres ressources ou non n'a pas d'importance).
Vous gagnez 1 outil et 1 bijou.
- 707 Vous avez au moins 2, 6 ou 10 outils.**
Vous gagnez 0, 1 ou 2 bijoux, respectivement, ainsi que 1 peau de bête et 1 carte Bonus.
- 708 Le total combiné d'outils et de champs que vous avez est égal ou supérieur à 12.**
Vous gagnez 1 bijou.
- 709 Un de vos artisans est au moins 4 cases plus avancé qu'un autre (que cela s'applique à plusieurs paires d'artisans n'a pas d'importance).**
Vous gagnez 1 bijou (même si la condition s'applique à plusieurs artisans).
- 710 Le total combiné de vos outils et de vos moutons est égal ou supérieur à 8, 11 ou 16.**
Vous gagnez 0, 1 ou 2 cartes Bonus, respectivement, ainsi que 2 orge, 1 houblon et 2 argile.
- 711 Le total combiné de vos outils et de vos bijoux est égal ou supérieur au chiffre contenu dans la fenêtre de votre foyer rural.**
Vous gagnez 3 seigle et 1 carte Bonus.
- 712 Vous avez au moins 3, 5 ou 7 bijoux ou au moins 6, 8 ou 10 outils. Si vous remplissez les deux conditions, choisissez la plus avantageuse.**
Vous gagnez 2, 3 ou 4 lin, respectivement, ainsi que 1 carte Bonus.
- 713 Vous venez de jouer une autre carte immédiatement après l'avoir placé dans votre main. Jouez cette carte en même temps que l'autre carte, mais résolvez les effets de l'autre carte avant ceux de celle-ci.**
Vous gagnez 1 lait, 1 carte Bonus, ainsi que, au choix, 1 orge, 1 lin, 1 houblon ou 1 seigle.
- 714 Vous avez au moins 1, 2 ou 3 champs contenant du lin.**
Vous gagnez 1, 3 ou 4 laine, respectivement, ainsi que 1 carte Bonus.
- 715 Vous avez plus de moutons que de champs.**
Vous gagnez 2 viande et 1 carte Bonus.
- 716 Payez au choix 1, 2, 4 ou 5 bijoux.**
Vous gagnez 1, 2, 3 ou 4 moutons, respectivement, ainsi que 1 carte Bonus.
- 717 Payez au choix 2, 3 ou 5 houblon.**
Vous gagnez 0, 1 ou 2 cartes Bonus, respectivement, ainsi que 1 mouton.
- 718 Payez au choix 3 peaux de bêtes ou 4 houblon.**
Vous gagnez jusqu'à 2 champs en rangée 3 et 1 carte Bonus.
- 719 Payez au choix 2, 7 ou 9 bijoux.**
Vous gagnez 0, 6 ou 9 bijoux, respectivement, ainsi que jusqu'à 2 champs en rangée 3 et 1 carte Bonus.

- 720 Payez 1 mouton.**
Vous gagnez 2 argile, 2 outils et 1 carte Bonus.
- 721 Payez 1 bijou.**
Vous gagnez 3 outils, 1 carte Bonus et, au choix, 1 orge, 1 lin, 1 houblon ou 1 seigle.
- 722 Payez 3 houblon.**
Vous gagnez 1 outil, 1 bijou et 1 carte Bonus.
- 723 Payez au choix soit 7 lin, soit 5 lin et 1 peau de bête, soit 3 lin et 2 peaux de bêtes, soit 1 lin et 3 peaux de bêtes, soit 4 peaux de bêtes.**
Vous gagnez 2 bijoux et 1 carte Bonus.
- 724 Vous ne pouvez pas jouer cette carte durant la phase 7.**
Payez une quantité d'orge égale au nombre de vos champs vides. Si vous n'avez aucun champ ou que tous vos champs sont semés, vous pouvez jouer cette carte sans coût.
Vous gagnez 1 bijou.
- 725 Payez 1 outil.**
Vous pouvez vider la rangée la plus haute contenant des ouvriers des cases Action *Cession de terrain* et *Hôtel de ville*, en renvoyant les ouvriers à la réserve commune. Si vous le faites, effectuez l'action sur les deux cases Action obligatoirement. De plus, vous gagnez 1 carte Bonus.
- 726 Vous ne pouvez pas jouer cette carte durant la phase 4.**
Payez 1 bijou.
Vous pouvez immédiatement utiliser une case Action comportant 0 ou 1 ouvrier sur la première rangée, en plaçant respectivement 1 ou 2 ouvriers de la réserve commune sur la case Action.
- 727 Payez au choix 1 bijou ou 3 outils.**
Vous gagnez 7 argile.
- 728 Si vous avez plus de 3 grains dans votre stock, renvoyez-en à la réserve commune pour n'en avoir plus que trois. Cet effet ne s'applique qu'aux grains uniquement. Si vous avez 3 grains ou moins**

dans votre stock, vous pouvez jouer cette carte sans payer de coût.
Vous pouvez semer jusqu'à 3 champs. De plus, vous gagnez 1 carte Bonus.

- 729 Payez 1 bijou.**
Vous gagnez 1 champ en rangée 4. Ensuite, vous pouvez semer 1 champ (celui que vous venez d'obtenir ou un autre).
- 730 Payez une quantité de seigle égale au nombre de cartes Cour de ferme vides présentes sur votre plateau Étables (contenant aucun mouton), y compris celles des manches 2 et 3, si elles sont disponibles. En manche 6 ou si toutes les cartes Cour de ferme de votre plateau Étables contiennent au moins 1 mouton, vous pouvez jouer cette carte sans payer de coût.**
Vous gagnez 3 lait et 1 carte Bonus.
- 731 Payez 1 outil.**
Vous gagnez une quantité d'orge et de laine égales à la moitié des peaux de bêtes de votre stock, arrondies à l'inférieur (vous conservez les peaux). De plus, vous gagnez 1 carte Bonus.
Exemple : vous avez 5 peaux de bêtes dans votre stock. Vous gagnez 2 orge, 2 laine et 1 carte Bonus.
- 732 Payez 1 bijou.**
Vous gagnez 1 carte Bonus et, au choix, 4 peaux de bêtes ou 5 laine.
- 733 Payez une quantité d'orge égale à la différence de 10 et du nombre de bijoux que vous avez. Si vous avez 10 bijoux, vous pouvez jouer cette carte sans payer de coût.**
Vous gagnez 6 peaux de bêtes, 2 viande et 1 carte Bonus.
- 734 Payez au choix 2, 6 ou 9 bijoux.**
Vous gagnez 0, 5 ou 9 bijoux, respectivement, ainsi que 6 viande et 1 carte Bonus.
- 735 Payez 1 bijou.**
Vous gagnez 2 cartes **Cour de ferme** et 2 cartes Bonus.

3 – Cartes Bonus



Il existe une seule pioche de ce type. Elle comprend 45 cartes (801-845) et est présente dans toutes les parties. La plupart du temps, vous obtenez ces cartes grâce aux effets d'une carte Portail ou d'une carte Cour de ferme. Les cartes Bonus rapportent des ressources en phase 3 de chaque manche. Comme les cartes Cour de ferme, environ 3 cartes Bonus sur 5 vous demandent de payer quelque chose pour être jouées. À l'inverse des cartes Portail et Cour de ferme, elles vous octroient des points de victoire (PV) plutôt que des cartes supplémentaires.

- 801 Payez 1 laine.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 viande.
Lors du calcul du score, vous gagnez 1 PV.
- 802 Payez 1 houblon.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 orge.
Lors du calcul du score, vous gagnez 2 PV.
- 803 Payez 2 viande.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 mouton.
Lors du calcul du score, vous gagnez 2 PV.
- 804 Payez 1 viande.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 laine.
Lors du calcul du score, vous gagnez 3 PV.
- 805 Payez 1 mouton.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 2 peaux de bêtes.
Lors du calcul du score, vous gagnez 3 PV.
- 806 Payez 1 mouton**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 2 lait.
Lors du calcul du score, vous gagnez 3 PV.
- 807 Perdez 2 champs.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 mouton.
Lors du calcul du score, vous gagnez 3 PV.
- 808 Payez 2 peaux de bêtes.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 orge et 1 houblon.
Lors du calcul du score, vous gagnez 3 PV.
- 809 Payez 2 outils.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 orge et 1 houblon.
Lors du calcul du score, vous gagnez 3 PV.
- 810 Payez 2 houblon.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 seigle.
Lors du calcul du score, vous gagnez 3 PV.
- 811 Payez 3 lin que vous venez de moissonner (de un ou de plusieurs champs).**
En phase 3 de chaque manche, vous pouvez semer 1 lin de votre
- stock dans un champ. Moissonnez ce champ en phase 7.
Lors du calcul du score, vous gagnez 3 PV.
- 812 Payez 3 orge que vous venez de moissonner (de un ou de plusieurs champs).**
En phase 3 de chaque manche, vous pouvez semer 1 orge de votre stock dans un champ. Moissonnez ce champ en phase 7.
Lors du calcul du score, vous gagnez 3 PV.
- 813 Payez 3 houblon.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 outil.
Lors du calcul du score, vous gagnez 3 PV.
- 814 Payez 3 argile.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 seigle et 1 argile.
Lors du calcul du score, vous gagnez 3 PV.
- 815 Défaussez-vous de 3 cartes de votre main et retirez-les de la partie.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 carte **Portail**.
Lors du calcul du score, vous gagnez 3 PV.
- 816 Payez 3 seigle que vous venez de moissonner (de un ou de plusieurs champs).**
En phase 3 de chaque manche, vous pouvez semer 1 seigle de votre stock dans un champ. Moissonnez ce champ en phase 7.
Lors du calcul du score, vous gagnez 3 PV.
- 817 Payez 1 bijou.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 outil.
Lors du calcul du score, vous gagnez 4 PV.
- 818 Payez 1 bijou et 1 outil.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 lin et 1 laine.
Lors du calcul du score, vous gagnez 4 PV.
- 819 Perdez 2 champs.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 champ en rangée 4.
Lors du calcul du score, vous gagnez 4 PV.
- 820 Payez 2 outils.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 viande.
Lors du calcul du score, vous gagnez 4 PV.

- 821 Payez 4 argile.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 2 argile.
Lors du calcul du score, vous gagnez 4 PV.
- 822 Payez au choix 3 orge, 3 lin, 3 houblon ou 3 seigle.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 houblon.
Lors du calcul du score, vous gagnez 5 PV.
- 823 Payez 2 moutons.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 mouton.
Lors du calcul du score, vous gagnez 5 PV.
- 824 Perdez 1 de vos champs semés (renvoyez également la marchandise semée à la réserve commune).**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 champ en rangée 3.
Lors du calcul du score, vous gagnez 6 PV.
- 825 Perdez 3 champs.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 champ en rangée 5.
Lors du calcul du score, vous gagnez 6 PV.
- 826 Payez 2 bijoux.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 2 orge.
Lors du calcul du score, vous gagnez 7 PV.
- 827 Payez 3 bijoux.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 bijou.
Lors du calcul du score, vous gagnez 8 PV.
- 828 Vous n'avez aucun champ vide. Donc, soit vous n'avez aucun champ, soit tous vos champs contiennent des marchandises.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 houblon.
Lors du calcul du score, vous gagnez 2 PV.
- 829 Vous avez au moins 5 moutons.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 laine.
Lors du calcul du score, vous gagnez 2 PV.
- 830 Vous avez au moins 7 argile dans votre stock.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 argile.
Lors du calcul du score, vous gagnez 2 PV.
- 831 Vous n'avez aucun champ dans les rangées 2, 3 et 4. Donc, soit vous n'avez aucun champ, soit tous vos champs sont en rangée 5.**
En phase 3 de chaque manche, vous pouvez semer 1 champ.
Lors du calcul du score, vous gagnez 3 PV.
- 832 Vous n'avez aucun champ dans les rangées 2, 3 et 4. Donc, soit vous n'avez aucun champ, soit tous vos champs sont en rangée 5.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 lait.
Lors du calcul du score, vous gagnez 3 PV.
- 833 Vous avez une quantité de lait dans votre stock égale ou supérieure au double du chiffre de la manche en cours.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 peau de bête.
Lors du calcul du score, vous gagnez 3 PV.
Exemple : en manche 3, vous avez au moins 6 lait dans votre stock.
- 834 Vous avez au moins 3 peaux de bêtes dans votre stock.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 peau de bête.
Lors du calcul du score, vous gagnez 3 PV.
- 835 Vous avez au moins 5 bijoux.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 viande.
Lors du calcul du score, vous gagnez 3 PV.
- 836 Vous avez au moins 6 houblon dans votre stock.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 seigle.
Lors du calcul du score, vous gagnez 3 PV.
- 837 Vous avez au moins 6 laine dans votre stock.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 laine.
Lors du calcul du score, vous gagnez 3 PV.
- 838 Vous avez au moins 7 lin dans votre stock.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 lin.
Lors du calcul du score, vous gagnez 3 PV.
- 839 Vous avez au moins 8 outils.**
En phase 3 de chaque manche, vous pouvez échanger exactement 1 outil contre 1 bijou (vous n'êtes pas obligé de le faire).
Lors du calcul du score, vous gagnez 3 PV.
- 840 Vous avez au moins 3 outils, au moins 3 moutons, et au moins 3 bijoux.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 carte **Cour de ferme**.
Lors du calcul du score, vous gagnez 3 PV.
- 841 Vous avez au moins 10 orge dans votre stock.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 orge.
Lors du calcul du score, vous gagnez 3 PV.
- 842 Vous avez au moins 7 orge et au moins 5 houblon dans votre stock.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 orge.
Lors du calcul du score, vous gagnez 3 PV.
- 843 Vous avez au moins 7 lait dans votre stock et au moins 6 moutons.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 mouton.
Lors du calcul du score, vous gagnez 3 PV.
- 844 Vous avez au moins 6 seigle et au moins 5 viande dans votre stock.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 seigle et 1 viande.
Lors du calcul du score, vous gagnez 4 PV.
- 845 Vous avez au moins 6 viande dans votre stock.**
En phase 3 de chaque manche, vous gagnez 1 viande.
Lors du calcul du score, vous gagnez 6 PV.

4 – Cartes Point



Il existe une seule pioche de ce type. Elle comprend 25 cartes (901 à 925) et est présente au cours de chaque partie. En général, vous obtenez des cartes Point en utilisant la case Action correspondante. Leur utilisation demande beaucoup d'efforts, mais elles vous récompenseront d'un grand nombre de points de victoire (PV). Environ quatre cartes Point sur cinq exigent que vous payez quelque chose pour être jouées.

901 Jusqu'à, vous avez joué au moins 1 autre carte Point ou au moins 7 cartes Bonus.	2 PV	912 Payez 10 houblon.	10 PV
902 Jusqu'à, vous avez joué au moins 1 autre carte Point.	3 PV	913 Payez au choix 11 orge, 11 lin, 11 houblon ou 11 seigle.	10 PV
903 Payez 3 outils.	4 PV	914 Payez 6 lin et 6 houblon.	10 PV
904 Jusqu'à, vous avez joué au moins 6 cartes Portail.	5 PV	915 Payez 6 houblon et 6 seigle.	10 PV
905 Payez 5 outils.	6 PV	916 Payez 12 argile.	10 PV
906 Jusqu'à, vous avez joué au moins 6 cartes Cour de ferme.	6 PV	917 Payez 12 laine.	10 PV
907 Payez deux fois 5 marchandises de même type, en choisissant un type différent à chaque fois (par exemple 5 orge et 5 laine).	7 PV	918 Payez au choix 13 laine ou 16 lait.	10 PV
908 Payez trois fois 4 marchandises de même type, en choisissant un type différent à chaque fois (par exemple 4 seigle, 4 lait et 4 argile).	8 PV	919 Payez 14 marchandises de même type de votre choix (par exemple, 14 argile).	10 PV
909 Payez 2 peaux de bêtes et 3 bijoux.	10 PV	920 Payez 14 lait.	10 PV
910 Payez 5 viande.	10 PV	921 Payez 4 bijoux.	12 PV
911 Payez 6 orge et 2 bijoux.	10 PV	922 Perdez un total de 7 champs de n'importe quelles rangées, sauf la 2.	12 PV
		923 Payez 8 moutons.	12 PV
		924 Perdez 8 champs.	13 PV
		925 Payez au choix 5 bijoux ou 10 moutons.	14 PV