

Le Temps des Moissons

Bruit Trafic Pollution

ÇA SUFFIT !

**Vous avez décidé de
QUITTER LA GRANDE VILLE
pour la campagne et de
DEVENIR UN PAYSAN !**

**Grâce à des fonds mis à
disposition par un programme
gouvernemental, vous trouvez
un morceau de terre et êtes
prêt à planter vos cultures,
prendre soin de vos animaux et
vivre la vie d'un fermier de la
seconde moitié du 20^e siècle !**



Dans Le Temps des Moissons, vous incarnez un paysan qui construit sa ferme. Ceci se fait en sélectionnant des cartes Champs, Bétail et Bâtiment que vous placerez dans votre zone de jeu de la meilleure manière possible. Après 4 ans, le joueur ayant la ferme la plus efficace sera le gagnant !

Matériel

- | | | |
|-------------------------|--|--------------------------------|
| 33 cartes Champ | 1 carte Score final | 1 tuile 1 ^{er} joueur |
| 33 cartes Bétail | 30 tuiles Outillage | 1 tuile Piste des années |
| 33 cartes Construction | 61 jetons Sous (en pièces de 1, 5 et 10) | 1 jeton Année |
| 33 cartes Bâtiment | 20 jetons PV (de valeur 1 et 5) | 1 bloc de feuilles de score |
| 20 cartes Château d'eau | 40 jetons Nourriture | 1 livret de règles |
| 14 cartes Silo | 30 jetons Eau | |
| 5 aides de jeu | 4 tuiles Indicateur de type | |

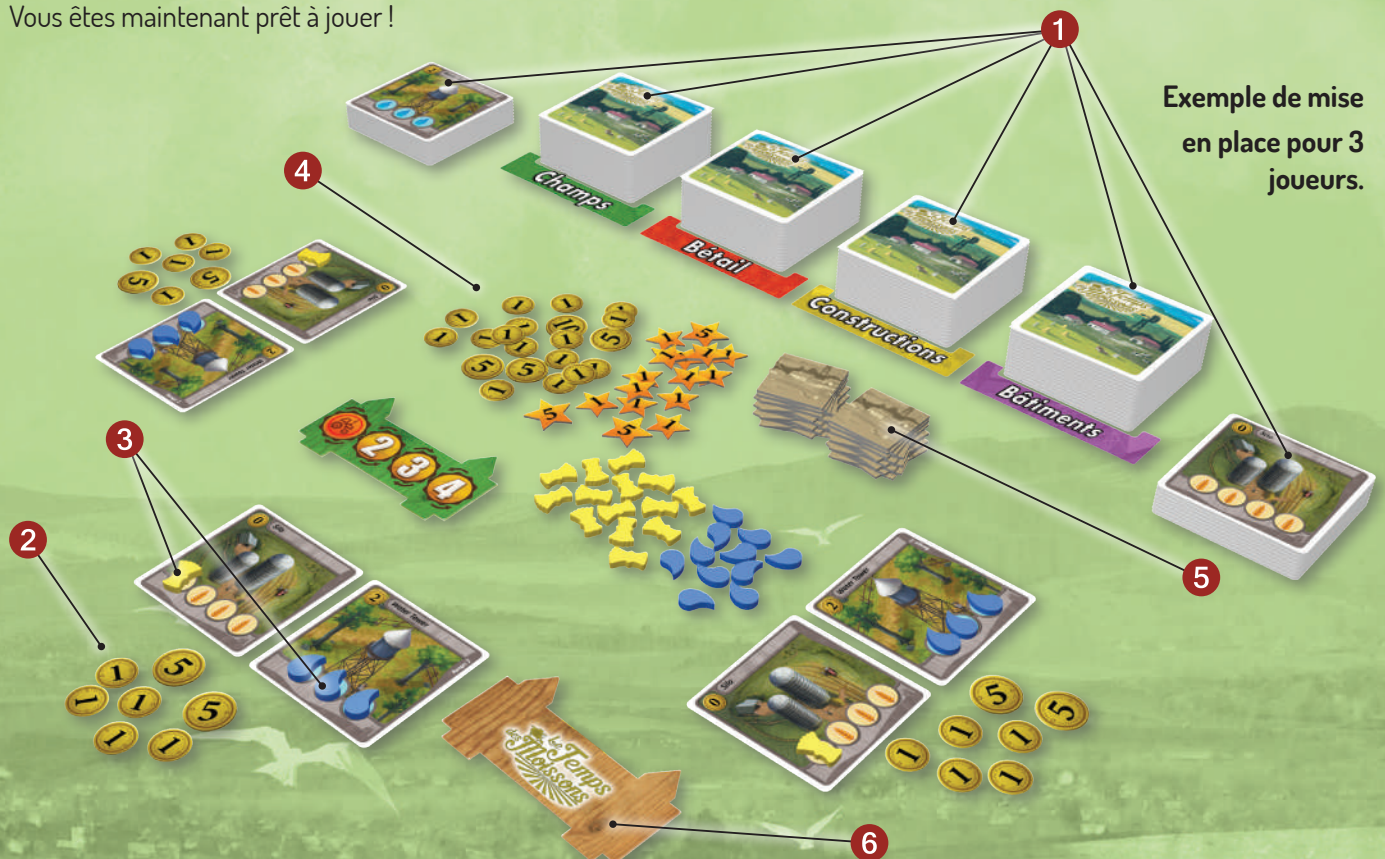


Mise en place

Avant le début de la partie, **séparez** les cartes par type. Il doit y avoir **4 piles principales de cartes Lieu** (Champ, Bétail, Construction & Bâtiment) ainsi que **2 piles pour les Châteaux d'eau et les Silos**.

- 1 **Mélangez les 4 piles principales et placez-les face cachée** au centre de la table. Placez devant chaque pile la **tuile Indicateur de type** correspondante. Placez les piles **Château d'eau et Silo** face visible à proximité des autres piles.
- 2 **Chaque joueur prend 15 sous**, un Château d'eau et un Silo et place ces deux cartes devant lui.
- 3 **Placez 3 jetons Eau** sur chaque Château d'eau et 1 jeton Nourriture sur chaque Silo.
- 4 **Placez le reste de la monnaie**, les jetons PV, Eau et Nourriture au centre de la table, là où tout le monde pourra y accéder. On appellera ceci **la Réserve**.
- 5 **Prenez les tuiles Outillage**, mélangez-les et formez une pile face cachée. Placez-la à côté de la réserve.
- 6 Le joueur ayant le plus récemment visité une ferme (ou une zone rurale) sera le premier joueur. Il place devant lui la tuile 1^{er} joueur.

Vous êtes maintenant prêt à jouer !



Aperçu d'une manche

Une partie se déroule sur 4 années, chacune d'entre elles représentant une manche. Chaque manche se découpe en trois phases :

PHASE
ENTRETIEN

PHASE
ACTION

PHASE
RÉCOLTE



PHASE D'ENTRETIEN

Les règles qui suivent sont valables pour 3 ou 4 joueurs. Pour des parties à 2 joueurs, référez-vous aux modifications présentées en page 11.

- ▶ Déplacez le **jeton Année** vers l'année en cours sur la **Piste des Années**. Les flèches autour de chaque case indiquent la direction dans laquelle les cartes vont passer d'un joueur à l'autre (sens horaire ou antihoraire).
- ▶ Chaque joueur reçoit les ressources de la manche : 1 jeton Nourriture, 2 jetons Eau et 3 sous (*prenez cette étape lors de la 1^{re} manche*).
- ▶ Les jetons Eau doivent être placés sur un Château d'eau dans votre ferme. Chaque Château d'eau peut accueillir 3 jetons Eau. Si tous les Châteaux d'eau de votre ferme sont pleins, les jetons Eau excédentaires sont perdus. De même, les jetons Nourriture doivent être placés sur un Silo dans votre ferme. Chaque Silo peut stocker jusqu'à 4 jetons Nourriture. Si tous vos Silos sont pleins, les jetons Nourriture excédentaires sont perdus.
- ▶ Puis, chaque joueur, en commençant par le 1^{er} joueur et en continuant dans le sens horaire **pioche 6 cartes dans les 4 piles principales**.



Les 6 cartes peuvent être piochées librement parmi les 4 piles pour autant que vous preniez des cartes dans **au moins 3 des 4 piles principales** (par exemple : 3-2-1-0, 2-1-1-2 ou 1-4-0-1). Les cartes sont piochées simultanément – vous ne pouvez pas regarder ce que vous piochez avant de choisir ce que vous piocherez ensuite. De plus, le nombre de cartes que vous piochez dans chaque pile est une information publique – tout le monde est en droit de savoir combien de cartes sont piochées dans chaque pile. Si une pile est épuisée, plus aucune carte de ce type ne pourra être piochée jusqu'à la fin de la partie. Ces 6 cartes constituent votre main de départ pour la manche.



Si l'il s'agit de votre première partie, ou si vous présentez le jeu à de nouveaux joueurs, nous vous proposons de piocher vos cartes en utilisant ce **mode d'introduction** :

MODE D'INTRODUCTION		Champ	Bétail	Construction	Bâtiment
	Année 1	3	2	1	-
	Année 2	2	2	1	1
	Année 3	1	2	1	2
	Année 4	-	2	1	3

Lorsque chaque joueur a pioché ses 6 cartes, passez à la phase suivante.



PHASE D'ACTION

Cette phase est constituée de 6 tours durant lesquels les joueurs jouent simultanément.

À chaque tour, les joueurs choisissent une carte de leur main, la place face cachée devant eux et passent le reste de leur main au joueur suivant (dans le sens indiqué par la tuile Piste des années). Lorsque tout le monde a fait cela, tous les joueurs révèlent leur carte et choisissent d'effectuer une des actions suivantes :

A) Construire un Lieu **B)** Construire un Château d'eau **C)** Construire un Silo **D)** Aller au marché **E)** Rénover un Lieu.

A) Construire un Lieu

Construire un Lieu revient à ajouter une carte à sa ferme. La nouvelle carte doit être placée adjacente à une carte existante. Deux cartes Lieu sont adjacentes si elles sont placées côte à côte orthogonalement (deux cartes placées en diagonal ne sont PAS considérées comme adjacentes).



Cette carte Lieu peut être placée sur n'importe laquelle des cases blanches



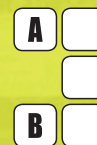
Au début de la partie, les seuls Lieux présents dans votre ferme sont un Château d'eau et un Silo. Ainsi, le premier Lieu que vous allez construire viendra obligatoirement se placer adjacent à l'un d'eux.

Pour construire un Lieu, il est nécessaire de payer son coût. Ce coût de construction est indiqué en haut à gauche de la carte. Parfois, en plus du coût en sous, s'ajoute un coût en Eau ou en Nourriture qui est ajouté en dessous du coût en sous.

Le coût en Eau doit être payé en prélevant et en défaussant un jeton Eau d'un Château d'eau situé à une distance de 2 (voir ci-dessous) du Lieu que vous construisez. Le coût en Nourriture doit être payé en prélevant et en défaussant un jeton Nourriture de n'importe quel Silo de votre ferme – il n'y a pas de notion de distance pour les jetons Nourriture.

Distance

La distance entre deux cartes est déterminée par le nombre de cartes (Lieux construits) qu'il faut traverser en partant de la carte de départ pour rejoindre la carte d'arrivée (la carte de départ n'est pas comptée, mais celle d'arrivée l'est). Ainsi, dans l'exemple ci-contre, la distance entre la carte A et la carte B est de 4.



Coût de construction : 3 sous (indiqué par le chiffre 3 dans un cercle doré).

Couleur correspondant au type de Lieu : Vert (Champ).

Type d'effet : Champ - Immédiat (indiqué par le fond vert de la carte).

Effet de la carte : Gagnez 2 🌾. Si construit adjacent à un **Silo**, gagnez également un **Équipement**.

Nom de la carte : Pommes de terre.

Type de champ/bétail : Légumes (indiqué par le mot 'Légumes' écrit verticalement sur le côté droit).

Types de champs : Céréales, Fruits, Légumes.

Types de bétail : Laitages, Viande, Volaille, Travail.

Points de victoire : 1 (indiqué par l'étoile orange).

Indicateur de boîte : Tracteur (indiqué par le petit pictogramme).

Type d'effet : Champ - Immédiat (indiqué par le mot 'Champ - Immédiat' en bas à droite).

Type de Lieu : Champ (vert).

Effet immédiat (fond gris) : s'applique tout de suite.

Effet de récolte (fond vert) : s'applique à la fin de chaque année.

Effet de fin de partie (fond jaune) : s'applique à la fin de la partie.

Note : Si vous avez choisi une carte, mais n'êtes pas en mesure de payer son coût de construction (en sous et/ou en eau/nourriture), vous ne pouvez pas construire ce Lieu et devez donc choisir une autre action à la place.

Une fois le coût de construction payé et la carte placée adjacent à un Lieu existant de votre ferme, vérifiez le type d'effet de la carte (partie inférieure de la carte). Si le fond est gris, il s'agit d'un effet immédiat que vous devez appliquer tout de suite – suivez les instructions tel qu'indiqué. Si le fond est vert ou jaune, il s'agit respectivement d'un effet de récolte ou de fin de partie. Ces effets seront résolus ultérieurement (plus de détails en pages 7 et 10).

B) Construire un Château d'eau

Pour pouvoir alimenter certains Lieux (surtout les champs) en eau, vous aurez besoin de construire plus de Châteaux d'eau. Pour cela, défaussez la carte sélectionnée (en la révélant simultanément aux autres joueurs), payez le coût de 2 sous, prenez une carte Château d'eau de la pile et placez-la dans votre ferme, adjacent à un Lieu existant. Placez-y également 3 jetons Eau.

Un Château d'eau ne peut fournir des jetons Eau qu'à des Lieux situés à une distance maximale de 2 (voir page 4).

Indicateur de distance : Distance = 2 (indiqué par le chiffre 2 dans un cercle doré).

Emplacements de stockage des jetons Eau : 3 jetons Eau (indiqués par les pictogrammes bleus).

Les Châteaux d'eau vous permettent de stocker de l'eau. Cette eau peut être utilisée à une distance max. de 2.

Les Châteaux d'eau comptent comme des Lieux, mais ne sont d'aucun type. Dans les très rares cas où la pile de Châteaux d'eau serait vide, ou si le joueur n'est pas en mesure de payer les 2 sous, cette action ne peut être effectuée et le joueur doit sélectionner une autre action à la place.



C) Construire un Silo

La Nourriture produite par votre ferme doit être stockée dans vos Silos. Le Silo que vous possédez au départ peut accueillir 4 Nourritures. Pour stocker plus de Nourriture, vous devez construire des Silos supplémentaires.

Pour construire un Silo, vous devez défausser la carte choisie (après l'avoir révélée), prendre une carte Silo de la pile et la placer n'importe où dans votre ferme, adjacent à une carte préalablement construite.

Le coût d'un Silo est de 0. Vous n'avez donc pas à payer de sous pour le construire.

À leur construction, les Silos sont vides – aucun jeton Nourriture n'y est placé. Les Silos fournissent juste de la place supplémentaire pour la Nourriture que vous produirez durant les tours qui suivront. Vous pouvez librement déplacer des jetons Nourriture d'un Silo à un autre à tout moment, tant que la limite de stockage n'est pas dépassée.

Les Silos comptent comme des Lieux, mais ne sont pas d'un type particulier. Dans le cas rare où la pile de cartes Silo est épuisée, cette action ne peut plus être effectuée et une autre doit être choisie à sa place.



Emplacements de stockage des jetons Nourriture

Les Silos vous permettent de stocker de la Nourriture. Elle peut alors être dépensée n'importe où dans votre ferme.

D) Aller au marché

Grâce à cette action, vous pouvez vous rendre au marché pour vendre une partie de la Nourriture que vous avez produite.

Défaussez la carte choisie (après l'avoir révélée) et gagnez 2 sous. Vous pouvez également vendre jusqu'à deux de vos jetons Nourriture pour gagner 2 sous par jeton (voir le tableau ci-contre).

Coût	Gain
Défausser la carte	2 sous
Défausser la carte + 1 Nourriture	4 sous
Défausser la carte + 2 Nourritures	6 sous

E) Rénover un Lieu

Parfois, une carte Lieu devra être retournée face cachée et deviendra une Friche (voir la section Phase de Récolte plus bas). Pour la replacer face visible, défaussez la carte choisie (après l'avoir révélée) et payez 1 sou.



Note : Les cartes défaussées sont placées face visible dans une pile de défausse que tous les joueurs sont en mesure de voir.
Après 6 tours, les joueurs n'ont plus de cartes en main et la phase suivante commence.

PHASE DE RÉCOLTE

Pendant cette phase, tous les Lieux ayant un Effet de récolte (fond vert) doivent être activés. Chacun de ces effets a un coût indiqué à gauche de la zone d'effet. Vous devez payer le coût de chacun de vos Effets de récolte pour pouvoir les appliquer. Si vous ne voulez ou ne pouvez pas payer le coût de récolte d'une carte Lieu, cette dernière doit être retournée face cachée et le Lieu devient une Friche. Il est interdit de construire un Lieu par-dessus une Friche, mais vous pourrez la replacer face visible lors d'un prochain tour en défaussant une carte et en payant 1 sou (voir l'action E) Rénover un Lieu, page 6).

Vous pouvez payer les coûts de récolte (et appliquer les effets correspondants) dans l'ordre de votre choix. Lorsque vous activez ainsi un Lieu, placez la ressource payée sur le coût de récolte, pour vous souvenir que vous avez déjà payé et activé ce Lieu.



Coût de récolte payé

Vous devez toutefois toujours respecter les règles suivantes :

- ▶ Les jetons Eau doivent provenir d'un Château d'eau situé à une distance maximale de 2 du Lieu (voir page 4).
- ▶ Un Silo peut contenir au maximum 4 jetons Nourriture. Si vous êtes sur le point de produire plus de nourriture que vous ne pouvez en stocker, assurez-vous de commencer par dépenser la nourriture que vous avez (en payant des coûts de récolte) pour faire de la place. La nourriture que vous ne pouvez stocker est perdue.

Pendant la phase d'action, vous êtes autorisé à construire un Lieu dont vous ne pouvez pour le moment pas payer le coût de récolte (par exemple un Lieu nécessitant de l'eau pour la récolte, construit à plus de 2 de distance de tout Château d'eau). Toutefois, vous devrez vous assurer que les ressources demandées soient disponibles lorsqu'arrivera la phase de récolte sans quoi le Lieu sera transformé en Friche.

Si un effet de récolte vous permet de récupérer de l'Outillage pour votre ferme (voir Outillage, page 11), vous êtes autorisé à utiliser cet Outillage pendant cette même phase de récolte, si cela est possible.

À la fin de la phase de récolte, enlevez des Lieux toutes les ressources utilisées pour payer les coûts de récolte et défaussez-les. Puis la tuile 1^{er} joueur passe au joueur situé à gauche du premier joueur.

Le Temps des Moissons



La phase de récolte de la 2^e année commence. Mike doit payer les coûts de récolte et activer les effets de récolte.



Il commence par payer 2 jetons Eau pour activer l'effet du Blé et de l'Orangerie. Il génère ainsi 2 jetons Nourriture et 1 PV. Son unique Silo est maintenant plein (4 Nourritures) il ne souhaite donc pas activer la Pommeraie tout de suite. Il préfère payer ses 4 jetons Nourriture pour activer ses Moutons et ses Boeufs, générant respectivement 4 et 3 sous.



Le Temps des Moissons

Maintenant que son Silo est vide, il peut à nouveau dépenser 2 jetons Eau en plus pour payer le coût de récolte de la Pommeraie, ce qui génère 2 jetons Nourriture. Il utilise alors ces deux jetons pour payer le coût de récolte des Cochons, ce qui lui rapporte 5 sous. Il constate alors qu'il doit encore nourrir ses Dindes, mais il n'a plus de Nourriture. Il doit donc retourner la carte Dindes face cachée et la transformer en Friche.

6 Abattoir
Gagner 1 jeton chaque fois que l'on vend à une distance de 1.

3 Bie
Gagner 1 jeton Eau et 1 jeton Nourriture.

2 Château d'eau
Gagner 1 jeton Eau à une distance de 2.

0 Silo
Gagner 1 jeton Nourriture à une distance de 1.

4 Cochons
Gagner 5 sous chaque fois que l'on récolte à une distance de 2.

3 Bœufs
Gagner 1 jeton Nourriture à une distance de 2.

3 Pommeraie
Gagner 1 jeton Nourriture à une distance de 2.

2 Tomates
Gagner 1 jeton Nourriture à une distance de 2.

3 Moutons
Gagner 1 jeton Nourriture à une distance de 2.

6 Enclos à animaux
Gagner 1 jeton Nourriture à une distance de 2.

1 Orangerie
Gagner 1 jeton Eau à une distance de 1.

2 Château d'eau
Gagner 1 jeton Eau à une distance de 2.

5 1 1 1
5 1 1 1

Enfin, Mike retire de sa ferme tous les jetons qu'il a utilisés pour payer les coûts de récolte, et est ainsi prêt pour l'année suivante.

6 Abattoir
Gagner 1 jeton chaque fois que l'on vend à une distance de 1.

3 Bie
Gagner 1 jeton Eau et 1 jeton Nourriture.

2 Château d'eau
Gagner 1 jeton Eau à une distance de 2.

0 Silo
Gagner 1 jeton Nourriture à une distance de 1.

4 Cochons
Gagner 5 sous chaque fois que l'on récolte à une distance de 2.

3 Bœufs
Gagner 1 jeton Nourriture à une distance de 2.

3 Pommeraie
Gagner 1 jeton Nourriture à une distance de 2.

2 Tomates
Gagner 1 jeton Nourriture à une distance de 2.

3 Moutons
Gagner 1 jeton Nourriture à une distance de 2.

6 Enclos à animaux
Gagner 1 jeton Nourriture à une distance de 2.

1 Orangerie
Gagner 1 jeton Eau à une distance de 1.

2 Château d'eau
Gagner 1 jeton Eau à une distance de 2.

5 1 1 1
5 1 1 1

Fin de la Partie

À la fin de la 4^e année (une fois la phase de récolte effectuée), la partie se termine. Les joueurs peuvent alors calculer les scores en s'aidant du bloc de feuilles fourni. Les éléments suivants entrent en compte :

- ▶ Additionnez les PV indiqués sur les cartes de votre ferme (en bas à droite, au-dessus de la capacité) ainsi que les jetons PV que vous avez pu obtenir durant la partie.
- ▶ Calculez les PV obtenus grâce aux Outillages ayant une capacité de fin de partie. Gagnez également 1 PV par tuile Outillage que vous avez mise de côté et que vous n'avez finalement pas utilisée.
- ▶ Gagnez 1 PV par tranche de 3 sous qu'il vous reste à la fin de la partie.
- ▶ Gagnez 1 PV par tranche de 2 jetons Nourriture qu'il vous reste dans vos Silos.
- ▶ Gagnez 1 PV pour chaque Château d'eau vide dans votre ferme.
- ▶ Calculez les PV obtenus grâce aux cartes Lieu de votre ferme possédant une capacité de fin de partie. (Vous pouvez utiliser les petits carrés de la grille de score pour y inscrire le nombre de points de chaque carte avant de faire le total.)

Le joueur ayant le plus de PV est le vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur ayant le plus de cartes Lieu dans sa ferme. S'il y a toujours une égalité, c'est le joueur à égalité qui est le plus riche à la fin de la partie qui l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

EXEMPLE

Maria et Mike viennent de terminer une partie à 2 joueurs et doivent calculer leur score final.

Ils commencent par additionner les PV affichés sur les cartes de leur ferme, ainsi que les jetons PV devant eux. Maria obtient 23 points sur ses cartes et n'a pas de jeton PV. Les cartes de Mike totalisent 22 points et il possède un total de 4 PV avec ses jetons, ce qui lui fait un total de 26 PV.

Ils regardent ensuite leurs Outillages. Maria ne possède qu'une seule tuile ayant une capacité de fin de partie, le Générateur. Grâce à cette tuile, elle peut payer des sous pour appliquer la capacité du Bâtiment sur laquelle se trouve cette tuile. Elle applique cet effet et gagne 8 PV. De son côté, Mike possède 2 Outillages avec des capacités de fin de partie : Les Sacs et la Clôture, qui lui donnent respectivement 3 et 2 PV. Il possède également un autre Outillage qu'il avait mis de côté lorsqu'il l'avait reçu, mais qu'il n'a jamais placé sur une carte de sa ferme. Cette tuile lui donne un PV supplémentaire pour un total de 6 PV.

Ensuite, ils comptent les sous qu'il leur reste. Les 22 sous de Maria valent 7 points alors que les 32 sous de Mike lui donnent 10 points.

Maria possède deux Silos contenant 4 Nourritures chacun, soit un total de 4 PV. Mike n'a quant à lui que 3 Nourritures dans un Silo, soit 1 PV.

Puis ils comptent les Châteaux d'eau vides. Les trois Châteaux d'Eau de Maria sont vides, tandis que Mike a encore de l'eau partout sauf dans un de ses Châteaux d'eau. Ils gagnent respectivement 3 et 1 points.




Ils regardent enfin les capacités de fin de partie des cartes. Les Bâtiments de Maria lui donnent 6, 3, 3 et 5 PV pour un total de 17 PV. Mike a trois Bâtiments qui lui donnent 6, 5 et 4 PV, pour un total de 15 PV.

Le total des PV donne la victoire à Maria avec 62 PV contre 59 PV !

Prénom	Maria	Mike
Cartes/Jetons	23	26
Outillages	8	6
Sous	7	10
Nourriture	4	1
Châteaux d'eau	3	1
Capacités de fin de partie	6335	654
Total	17	15
	62	59

Outillage

Certaines cartes vous permettront au cours de la partie de gagner de l'Outillage pour votre ferme.

		<p>Nom de l'Outillage</p> <p>Lieu sur lequel on peut placer la tuile</p> <p>À quel moment la capacité s'applique</p>		<p>À quel moment la capacité s'applique</p> <p>Capacité</p>
<p>À quel moment la capacité s'applique</p> <p>Capacité</p>	<p><i>Herse</i> <i>Champ - Récolte</i></p> <p><i>Récolte</i> : Vous pouvez payer le coût de Récolte pour appliquer à nouveau la capacité de ce champ.</p>		<p><i>Tuyau d'arrosage</i> <i>Château d'eau</i></p> <p>Recevez 1 </p> <p><i>Permanent</i> : Ce <i>Château d'eau</i> a une distance +1.</p>	

Lorsque vous gagnez un Outillage, piochez 3 tuiles, choisissez-en une que vous placez dans votre ferme, puis remettez les deux autres en bas de la pile.

Sur chaque tuile Outillage figure le Lieu sur lequel elle peut être placée. Si par exemple il est noté *Champ*, la tuile ne peut être placée que sur une carte *Champ*. Si le Lieu est suivi d'un autre mot-clé, il faut également en tenir compte. *Champ - Récolte* indique par exemple que la tuile doit être placée sur un *Champ* ayant une capacité de récolte.

Si vous ne voulez ou ne pouvez pas placer la tuile dans votre ferme, vous pouvez la garder de côté. Jusqu'à la fin de la partie, à chaque fois que vous ajoutez un Lieu à votre ferme qui remplit les conditions de cette tuile, vous pouvez décider de l'y placer. Toutefois, cette décision doit être prise **au moment où vous construisez ce Lieu**, pas après. À la fin de la partie, si vous avez encore des Outillages que vous n'avez pas placés sur des Lieux, ils vous rapporteront 1 PV chacun.

Chaque carte Lieu peut accueillir un maximum de 2 tuiles Outillage différentes – vous ne pouvez pas placer deux fois le même Outillage sur le même Lieu.

Une fois l'Outillage placé, vous bénéficiez de sa capacité. Certaines capacités sont permanentes, tandis que d'autres s'appliquent à des moments précis de la partie. Si rien n'est précisé, la capacité s'applique une seule fois, au moment où vous placez la tuile.

Si un Lieu avec un Outillage devient une Friche, l'Outillage est définitivement défaussé. Même si vous rénovez le Lieu ultérieurement, l'Outillage reste perdu.

Règles pour 2 joueurs

À deux joueurs, on appliquera les modifications suivantes :

- ▶ **Phase d'entretien** : après avoir pioché les 6 cartes, les joueurs ne les regardent pas. Les 12 cartes sont mélangées pour former une pioche face cachée. Révélez ensuite les 6 premières cartes de cette pioche et placez-les face visible sur la table.
- ▶ **Phase d'action** : les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur ayant la tuile 1^{er} joueur commence. Il choisit une des 6 cartes face visible et effectue une action avec cette carte. Puis c'est au tour de l'autre joueur qui choisit une des 5 cartes restantes et effectue une action. Lorsque les deux joueurs ont pu faire une action, on rajoute 2 cartes face visible sur la table. Les joueurs continuent ainsi de choisir des cartes jusqu'à la fin de la manche. Lorsque la pioche est épuisée, on continue sans rajouter de nouvelles cartes. Lorsque les 12 cartes ont été prises, la phase d'action se termine et on passe à la phase de récolte.

Ordre des actions

Si deux joueurs ou plus souhaitent faire la même chose en même temps (par exemple prendre un Outillage), l'ordre est déterminé par la tuile 1^{er} joueur. Le joueur situé le plus proche du 1^{er} joueur effectue l'action en premier, puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Conseils stratégiques

Voici quelques conseils pour vos premières parties.

- ▷ Dans Le Temps des Moissons, on construit un moteur de jeu. Pour réussir, il faut avoir des Lieux qui fonctionnent en synergie les uns avec les autres. Il vous faut des Champs qui transformeront de l'eau en nourriture, ainsi que du Bétail qui transformera la nourriture en sous. Finalement, vous utiliserez ces sous pour construire des Bâtiments qui vous donneront des points de victoire.
- ▷ Lors de la sélection des cartes, ne vous focalisez pas sur les cartes qui donnent le plus de PV, mais sur celles qui rendront votre moteur plus efficace. De plus, assurez-vous de bien connaître vos besoins et de ne pas excéder les capacités de votre moteur en construisant des Lieux dont vous ne pourrez pas payer les coûts de récolte.
- ▷ Plus vous construirez de Champs, plus vous aurez besoin d'eau. Vous devez planifier à l'avance la construction de Châteaux d'eau et prévoir de la place pour les ajouter dans votre ferme. Il est plus facile d'alimenter en eau des Champs proches les uns des autres.
- ▷ Les cartes que vous piochez pendant la phase d'entretien sont plus importantes qu'il n'y paraît. Ces cartes déterminent ce qui sera disponible pour la manche. Vous pouvez donc influencer ce à quoi les autres joueurs auront accès lors de la sélection des cartes. En particulier, à 2 joueurs, être second vous permet de décider combien de cartes de chaque sorte seront disponibles pour la manche.

Crédits

Auteur : Vangelis Bagiartakis
Auteur assistant : Konstantinos Kokkinis
Illustrations : Tomasz Jedruszek
Naomi Robinson
Grzegorz Bobrowski
Gong Studios
Mise en page : Konstantinos Kokkinis
Giota Vorgia
Responsable de production : Konstantinos Kokkinis
Traduction : Sabrina Ferlisi
Fabien Conus
Titre français : Jean-Baptiste Bouleau

Équipe de test

Alex Kapidakis, Konstantinos Karagiannis, Giorgos Chalkias, Nikos Chondropoulos, Sotirios Tsantilas, Thanassis Patsios, Cris Darsaklis, Vangelis Velles, Chris Yialouris, Giannis Vidalis, Petros Tzimas, Vassilis Pallidis, Spyros Koronis, Nausicaa Dimakoulea Kakiopoulou, Panagiotis Skirlas.

Vangelis souhaite dédier ce jeu à sa fille Maria.

Le Temps des Moissons est une oeuvre de fiction. Toute ressemblance à des noms ou personnages réels ne serait qu'une coïncidence.

© 2017 Vangelis Bagiartakis © 2017 Artipia Games. All rights reserved

Adressez-nous vos commentaires et questions sur <http://www.matagot.com/support>

