

# Aide Agricola

## Déroulement d'un tour

### 1. Début de tour

- Révélation de la carte d'action du tour.

### 2. Approvisionnement

- Ajout de marchandises sur les cartes d'approvisionnement (flèche marron).

### 3. Travaux

- Dans le sens horaire, à partir du premier joueur, chaque joueur pose à tour de rôle un membre de sa famille sur une case et en applique immédiatement l' (les) effet(s), jusqu'à ce que toutes les personnes soient placées.

- Une personne maximum par case.

- Case "et/ou" : faire au moins l'une des deux actions.

- Case "ou" : faire une seule des deux actions.

- Case "puis" : faire la première action et éventuellement la seconde.

### 4. Retour à la maison

- Reprise des membres de sa famille.

## Récolte (fin des tours 4, 7, 9, 11, 13 et 14)

### 1. Champs

- Prendre une céréale ou un légume de chaque champ ensemencé et le mettre dans sa réserve personnelle.

### 2. Alimentation

- 2 PN par membre de sa famille (1 PN par nouveau-né dans le tour précédant la récolte).

- Si la nourriture est insuffisante, prendre une carte de mendicité par PN manquant.

### 3. Reproduction

- Par espèce d'animal dont on a au moins 2 membres, un nouveau-né apparaît s'il est possible de le placer. Ces 3 animaux ne peuvent être mangés immédiatement.

## Décompte (après la récolte du tour 14)

- Se reporter à l'aide de jeu.

## Actions possibles

### A. Habitation

- *Construction de pièces* : 2 roseaux + 5 matériaux du type de l'habitation pour chaque nouvelle pièce.

- *Rénovation (bois → argile, puis argile → pierre)* : 1 matériau par pièce du nouveau type de la maison + 1 roseau.

### B. Famille

- *Naissance* : Un nouveau-né apparaît, utilisable à partir du tour suivant.

- Il faut une pièce par membre de la famille (contrainte levée avec la carte Naissance de la cinquième période).

- Maximum 5 personnes dans sa famille.

### C. Champs

- *Labourage* : pose d'un seul champ dans sa cour, adjacent aux champs précédents.

- *Semilles* : pose d'un légume ou d'une céréale de sa réserve personnelle sur chaque champ. Rajouter alors deux céréales ou un légume de la réserve générale.

### D. Bétail

- *Clôtures* : 1 bois chacune pour constituer des pâturages (ensemble de cases de cour vides, adjacentes ou non, entièrement clôturées). On dispose de 15 clôtures en tout.

- *Étables* : construites dans des pâturages ou des cases de cour vides. Une étable par case, on dispose de 4 étables en tout.

- Un animal maximum dans l'habitation.

- Un animal maximum dans une case non clôturée contenant une étable.

- *Pâturages* : Une espèce d'animal par pâturage; 2 animaux maximum par case; capacité totale du pâturage doublée pour chaque étable présente dans le pâturage.

### E. Cartes

- Pose d'un savoir-faire ou d'un aménagement (mineur ou majeur), en payant éventuellement le coût.

## Note importante

Ces règles peuvent être modifiées par les savoir-faire et les aménagements. Ne pas les oublier !