

G-deck Savoir-faire

Nourriture

N°	Nom français	Nom original (allemand / anglais)	Nombre minimum de joueurs	Effet
045	Pèlerin	<i>Pilger / Pilgrim</i>	1	+2 PN avant de poser la carte En début de tour, +1 PN et/ou +1 matériau si aucun PN et/ou matériau en stock A tout moment, les matériaux en stock peuvent être remis dans la réserve
059	Baratineur	<i>Labertasche / Wheeler</i>	1	+1 PN si nourriture obtenue via une action (hors SF et aménagements)
055	Chercheur de truffes	<i>Trüffelsammler / Truffle Digger</i>	4	Si possesseur d'1/2/3+ sangliers, +1/2/3 PN par prise de bois sur une case cumulative
005	Architecte	<i>Architekt / Architect</i>	1	+1 PN et/ou +2 PN par étable et/ou pièce construite
010	Troubadour	<i>Barde / Bard</i>	4	+1 PN et +1 bois par Spectacle adverse
022	Verrier	<i>Glasbläser / Glass Blower</i>	3	Si possesseur d'un four, à chaque récolte, 1/2 argiles ⇔ 3/5 PN
006	Artisan	<i>Kunsthändler / Artisan</i>	1	1 fois par récolte, +2 PN par utilisation d'un aménagement permettant la transformation de matériaux en nourriture
004	Apprenti	<i>Lehrling / Apprentice</i>	3	Au début de chaque récolte, +1 PN par aménagement majeur procurant au moins 2 pts (hors bonus)
026	Céréalière	<i>Kornbauer / Grain Farmer</i>	1	Au début de chaque phase de champ, +1/2/3/4 PN si 1/4/7/10+ céréales cultivées

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

N°	Nom français	Nom original (allemand / anglais)	Nombre minimum de joueurs	Effet
050	Chanteuse	<i>Sängerin / Singer</i>	1	+2 matériaux (identiques ou différents)
047	Collecteur de matériaux	<i>Tandler / Resource Collector</i>	1	Placer 1 bois, 1 argile, 1 roseau et 1 pierre sur les cases des 4 prochains tours (dans l'ordre de votre choix) Récupérer le matériau au début de chaque tour
051	Livreur de pierres	<i>Steinlieferant / Stone Deliveryman</i>	3	Placer 1 pierre aux tours 8, 10, 12 et 14 Récupérer la pierre au début de ces tours
008	Commissaire-priseur	<i>Auktionator / Auctioneer</i>	4	Placer respectivement 2 roseaux, 3 bois, 3 argiles et 2 pierres aux tours 7, 9, 11 et 13 Au début de ces tours, une enchère à poings fermés à base de PN a lieu (départage par l'ordre du tour) Si un adversaire gagne l'enchère, vous récupérez son offre
039	Mathématicien	<i>Mathematiker / Mathematician</i>	4	A partir du tour 6, après chaque phase d'approvisionnement, si les tas de bois (ou d'argile) des cases cumulatives sont de même hauteur, récupérer 1 de ces ressources. A 5 joueurs, cela est aussi valable pour les pierres.
044	Pêcheur de perles	<i>Perlentaucher / Pearl Seeker</i>	1	+1 pierre par Pêche Les PN obtenus à la Pêche peuvent être convertis en pierre (2 PN ⇔ 1 pierre)
029	Armateur	<i>Hafenmeister / Harbor Master</i>	3	+1 roseau par Pêche +1 PN et +1 roseau par Pêche adverse
043	Opportuniste	<i>Opportunist / Opportunist</i>	4	Si prise de matériaux par votre dernière action, +1 matériau d'un type pris
054	Percepteur d'impôts	<i>Steuereintreiber / Tax Collector</i>	3	Récupération d'1 matériau dépensé par un adversaire pour la construction d'un aménagement majeur Récupération d'1 matériau dépensé supplémentaire contre 1 PN
040	Mineur	<i>Bergmann / Miner</i>	1	En fin de tour, si Journalier pendant le tour, récupération des pierres d'une case "1 pierre"
046	Surveillant d'étang	<i>Teichwächter / Pond Watchman</i>	3	En fin de tour, si Pêche pendant le tour, récupération du bois d'une case cumulative contre 1 PN

© 2011 Polo Deepdelver

NB 1 : Les effets décrits ne sont jamais obligatoires, sauf mention contraire.

NB 2 : La réserve désigne la réserve générale ; le stock désigne la réserve personnelle du joueur.

NB 3 : Les noms français des cartes correspondent à ma libre interprétation du nom anglais ou allemand de la carte.

G-deck Savoir-faire

Habitation (construction de pièces, rénovation)

N°	Nom français	Nom original (allemand / anglais)	Nombre minimum de joueurs	Effet
001	Adeptes de la troisième voie	<i>Andersmacher / Alternative Designer</i>	1	Le bois peut être remplacé par de l'argile et/ou de la pierre pour la construction de pièces, étables et clôtures Maximum 2 argiles et 2 pierres pour la construction de pièces
013	Prêteur d'argile	<i>Ziegler / Clay Starter</i>	1	Si votre habitation en bois n'a que 2 pièces, rénovation en argile sans payer les matériaux contre 1 PN

Naissance

N°	Nom français	Nom original (allemand / anglais)	Nombre minimum de joueurs	Effet
036	Retardataire	<i>Spätstarter / Late Bloomer</i>	4	Naissance si une pièce libre et que vous avez la plus petite famille. Le nouveau membre n'est pas un nouveau-né, il doit donc être joué
042	Prostituée	<i>Freudenmädchen / Oldest Occupation</i>	4	A partir du tour 5, chaque joueur peut faire également une naissance avec le Journalier. Si un adversaire le fait, il vous donne 2 PN.

Bétail (mouton, sanglier, bœuf)

N°	Nom français	Nom original (allemand / anglais)	Nombre minimum de joueurs	Effet
014	Lève-tôt	<i>Frühaufsteher / Early Riser</i>	1	+1 mouton La phase de reproduction précède la phase d'alimentation, et les nouveaux-nés peuvent être cuits

Clôtures et étables

N°	Nom français	Nom original (allemand / anglais)	Nombre minimum de joueurs	Effet
053	Poseur de murets	<i>Steinestapler / Stonepiler</i>	1	A chaque construction de clôtures ou d'étables, 1 pierre remplace 2 bois (pas de limite)
016	Aide à la pose de clôtures	<i>Zaunhelfer / Fence Helper</i>	3	Si un adversaire utilise une action "Clôtures", vous pouvez clôturer en lui donnant 1 PN

Semences (céréales, légumes)

N°	Nom français	Nom original (allemand / anglais)	Nombre minimum de joueurs	Effet
049	Semur	<i>Saatverwalter / Seed Master</i>	1	A tout moment : 1 céréale + 1 PN \Rightarrow 1 légume 1 légume \Rightarrow 1 céréale
012	Cultivateur de betteraves	<i>Rübenbauer / Carrot Farmer</i>	1	Placer 3 légumes de la réserve sur la carte Récupération d'1 légume à chaque action "Labourage", contre 1 PN
015	Conseiller familial	<i>Familienberater / Family Counselor</i>	1	En fin de tour, si tous les adultes de votre famille sont sur le même plateau d'action, +1 ressource Si votre famille a 2/3/4+ adultes, cette ressource est 1 PN/céréale/légume
024	Greffeur	<i>Schieber / Grafter</i>	1	A chaque phase de reproduction, +1 céréale et/ou +1 légume si au moins 2 céréales et/ou légumes en stock

Labourage

N°	Nom français	Nom original (allemand / anglais)	Nombre minimum de joueurs	Effet
033	Fabricant de houe	<i>Harkenmacher / Hoe Maker</i>	1	Labourage d'1 champ contre 1 PN à chaque action "Clôtures"

© 2011 Polo Deepdelver

NB 1 : Les effets décrits ne sont jamais obligatoires, sauf mention contraire.

NB 2 : La réserve désigne la réserve générale ; le stock désigne la réserve personnelle du joueur.

NB 3 : Les noms français des cartes correspondent à ma libre interprétation du nom anglais ou allemand de la carte.

G-deck Savoir-faire

Cuisson

N°	Nom français	Nom original (allemand / anglais)	Nombre minimum de joueurs	Effet
011	Tartelière	<i>Rüblitotenbäckerin / Carrot Cake Baker</i>	1	A tout moment, 1 légume ⇒ 2 PN Cuisson de pain à chaque transformation de légume en nourriture
038	Apprenti boulanger	<i>Bäckergeselle / Master Baker's Apprentice</i>	1	Cuisson de pain immédiate Poser un marqueur Flèche sur une case d'action visible : chaque joueur peut dorénavant aussi cuire du pain sur cette case ("et/ou") +1 PN de la réserve si un adversaire le fait +1 PN par légume/céréale transformé en nourriture
057	Végétarien	<i>Vegetarier / Vegetarian</i>	1	Cuisson d'animaux interdite
041	Pot de colle	<i>Schnorrer / Mooch</i>	3	Désigner un joueur Ses aménagements de cuisson et de transformation de matériaux en nourriture sont utilisables jusqu'à la fin de la prochaine récolte

Savoir-faire et aménagements

N°	Nom français	Nom original (allemand / anglais)	Nombre minimum de joueurs	Effet
035	Chômeur	<i>Arbeitssuchender / Job Seeker</i>	4	<u>Cette carte ne compte pas comme un SF pour les conditions de pose</u> Au début de chaque tour, si vous avez moins de SF qu'au moins 2 adversaires, pose d'1 SF contre 1 PN
018	Apprenti pêcheur	<i>Fischerknecht / Fisherman's Apprentice</i>	3	Quand un adversaire pêche, vous pouvez lui donner 1 PN pour poser 1 SF
025	Femme d'affaires	<i>Geschäftsfrau / Businesswoman</i>	1	Construction immédiate de 1 ou 2 aménagements
034	Inventeur	<i>Erfinder / Inventor</i>	1	-1 matériau par construction d'un aménagement en requérant au moins 4
052	Marchand de pierres	<i>Steinhändler / Stone Trader</i>	4	Si prise de pierres, construction d'1 aménagement requérant de la pierre contre 1 PN
048	Directeur de cirque	<i>Zirkusdirektor / Ringmaster</i>	4	Si Spectacle, construction d'1 aménagement (contre 1 céréale s'il est majeur)
032	Fabricant de jouets	<i>Hobbybastler / Hobbyist</i>	3	Quand un adversaire pose 1 SF, construction d'1 aménagement contre 1 PN (contre 2 PN s'il est majeur)
060	Travailleuse hivernale	<i>Winterarbeiterin / Wintercrafter</i>	1	Entre chaque phase de champ et d'alimentation, construction d'1 aménagement (contre 2 PN s'il est majeur)

© 2011 Polo Deepdelver

NB 1 : Les effets décrits ne sont jamais obligatoires, sauf mention contraire.

NB 2 : La réserve désigne la réserve générale ; le stock désigne la réserve personnelle du joueur.

NB 3 : Les noms français des cartes correspondent à ma libre interprétation du nom anglais ou allemand de la carte.

G-deck Savoir-faire

Autre

N°	Nom français	Nom original (allemand / anglais)	Nombre minimum de joueurs	Effet
017	Poissonnier	<i>Fischverkäufer / Fish Seller</i>	3	PN de la Pêche convertibles en 2 ressources max (identiques ou différentes) : 1 PN ⇒ 1 matériau de construction 2 PN ⇒ 1 céréale/mouton/sanglier 3 PN ⇒ 1 légume/bœuf
020	Parasite	<i>Schmarotzer / Freeloader</i>	3	A chaque tour, le premier membre de votre famille peut utiliser une case occupée par un adversaire Ce premier membre ne peut jamais aller sur la case "Premier joueur"
009	Fille du boulanger	<i>Bäckerstochter / Baker's Daughter</i>	3	<u>Pose immédiate et gratuite si un adversaire pose le Boulanger ou le Maître boulanger (deck E)</u> Cuisson de pain immédiate Utilisation possible des cases "1 céréale" et "Semailles et/ou Cuisson de pain", même déjà occupées
031	Aide	<i>Helferlein / Helper</i>	3	Utilisation possible des cases "Rénovation", "Construction de pièces" et "1 aménagement majeur", même déjà occupées
056	Doublure	<i>Stellvertreter / Understudy</i>	1	Réutilisation d'une action faite par un membre de votre famille (hors Naissance)
037	Lève-tard	<i>Langschläfer / Late Sleeper</i>	4	Au début de chaque tour, décidez si vous jouez après que vos adversaires ont placé tous leurs membres. Si oui, vous placerez également 1 invité

Points

N°	Nom français	Nom original (allemand / anglais)	Nombre minimum de joueurs	Effet	Points bonus
007	Astronome	<i>Astronom / Astronomer</i>	3	+2 PN	En fin de tour, chaque alignement non diagonal de 3/4/5 membres de votre famille (invités compris) procure 1/3/5 pts
027	Conservateur de graine	<i>Getreidefreund / Grain Lover</i>	3	Labourage immédiat d'un champ céréalier, s'il reste au moins 7 tours de jeu La céréale semée doit provenir de votre stock	2 pour le(s) joueur(s) ayant le plus de céréales (cultivées et en stock)
019	Critique gastronomique	<i>Ernährungsforscher / Food Critic</i>	1	Placer 1 PN de votre stock sur la carte lors de votre prochaine Pêche A chaque échange d'une marchandise contre de la nourriture, placer la marchandise sur la carte, si elle n'est pas déjà présente	1/2/4/6 si 4/5/6/7+ ressources différentes sur la carte
030	Directeur d'école	<i>Schuldirektor / Headmaster</i>	4	Quand un adversaire pose 1 SF, placer 1 PN depuis la réserve sur la carte Quand vous posez 1 SF, vous pouvez le payer avec ces PN	1 par groupe de 3/4 PN (partie à 4/5 joueurs) présents sur la carte
003	Animalier	<i>Tierbesitzer / Animal Holdier</i>	3	+1/2/3/4 bois s'il reste 1/3/6/9+ tours à jouer	3 pour le(s) joueur(s) ayant le plus d'animaux
028	Ronchon	<i>Muffel / Grump</i>	3	+1/2/3/4 bois s'il reste 1/3/6/9+ tours à jouer	2 pour le(s) joueur(s) ayant la plus petite famille
058	Fermier du village	<i>Dorfbauer / Village Farmer</i>	3	+1/2/3/4 bois s'il reste 1/3/6/9+ tours à jouer	3 pour le(s) joueur(s) ayant le plus de champs
023	Glouton	<i>Vielfaß / Glutton</i>	1		Après la dernière phase d'alimentation, 3 PN ⇒ 1 pt (6 fois max)
002	Eleveur	<i>Tierfarmer / Animal Farmer</i>	1		1 par pâturage complet 1 supplémentaire si tous les pâturages sont complets <u>Il faut avoir au moins 1 pâturage pour bénéficier des points</u>
021	Ermite	<i>Einsiedler / Hermit</i>	4		6 si c'est le seul SF posé

© 2011 Polo Deepdelver

NB 1 : Les effets décrits ne sont jamais obligatoires, sauf mention contraire.

NB 2 : La réserve désigne la réserve générale ; le stock désigne la réserve personnelle du joueur.

NB 3 : Les noms français des cartes correspondent à ma libre interprétation du nom anglais ou allemand de la carte.

G-deck Aménagements mineurs

Nourriture

N°	Nom français	Nom original (allemand / anglais)	Condition de pose Coût de pose	Effet	Points
100	Vente de roseaux (Carte itinérante)	Schilfverkauf / Reed Sale	1 roseau	+3 PN	
093	Champs productifs (Carte itinérante)	Reiche Felder / Plentiful Fields		+1 PN par champ cultivé	
119	Pont en bois	Holzbrücke / Wooden Bridge	3 bois	+1 PN par action "1 roseau" +1 roseau par Journalier	1
068	Chroniques	Chronik / Chronicle	1 SF 2 bois ou 2 argiles	Placer 1 PN de la réserve sur chaque aménagement majeur constructible. Recevez le PN quand l'aménagement est construit par n'importe quel joueur	
102	Hachoir à viande	Fleischwolf / Sausage Grinder	2 pierres	+1 PN par animal cuit	1
094	Roue du potier	Töpferscheibe / Potter's Wheel	1 bois	La Poterie devient pour vous un aménagement mineur +1 PN par argile transformée en nourriture avec le Potier ou la Poterie	

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

N°	Nom français	Nom original (allemand / anglais)	Condition de pose Coût de pose	Effet	Points
092	Pinède	Kiefernwald / Pine Forest		Au début de chaque tour, placer 1 bois sur la carte si vous n'en avez pas en stock; dès qu'il y a 5 bois sur la carte, les déplacer dans votre stock	
095	Marché privé	Privater Markt / Private Market	1 bois 1 argile	Une fois par tour, 2 PN ⇒ 1 matériau	1
069	Déforestation	Kahlschlag / Clear Cutting	1 SF 1 bois	+1 bois par champ labouré	
099	Roselière	Schilfbett / Reed Beds	1 SF 2 bois	+1 roseau par action "Labourage"	1

Habitation (construction de pièces, rénovation)

N°	Nom français	Nom original (allemand / anglais)	Condition de pose Coût de pose	Effet	Points
101	Réaménagement (Carte itinérante)	Umgestaltung / Remodeling	1 étable 1 bois 1 roseau	Remplacement d'1 étable adjacente à l'habitation par une pièce en bois	
077	Vrille	Handbohrer / Gimlet	1 bois 1 argile	-1 bois/argile/pierre par construction de pièce en bois/argile/pierre A chaque tour, -1 bois pour les deux premières étales construites	1
091	Toit en peaux de bêtes	Felldach / Pelt Roof	2 SF	Placer 1 roseau de la réserve sur la carte pour chaque sanglier, bœuf ou paire de moutons cuits Ces roseaux servent pour la construction de pièces et la rénovation	
097	Poulie	Flaschenzug / Pulley	2 bois	Construction d'1 pièce avec le Journalier	1
112	Grue en pierre	Steinkran / Stone Crane	2 SF 2 bois 2 pierres	Quand un adversaire utilise les actions "Construction de pièces" ou "Rénovation", vous pouvez en faire de même, sans placer de membre. Vous payez 1 matériau de moins au total	1

© 2011 Polo Deepdelver

NB 1 : Les effets décrits ne sont jamais obligatoires, sauf mention contraire.

NB 2 : La réserve désigne la réserve générale ; le stock désigne la réserve personnelle du joueur.

NB 3 : Les noms français des cartes correspondent à ma libre interprétation du nom anglais ou allemand de la carte.

G-deck Aménagements mineurs

Naissance

N°	Nom français	Nom original (allemand / anglais)	Condition de pose Coût de pose	Effet
116	Cabane dans l'arbre	Baumhaus / Tree House	3 SF 2 bois 1 roseau	A partir du moment où votre habitation n'est plus en bois, une pièce de celle-ci peut accueillir une personne supplémentaire

Bétail (mouton, sanglier, bœuf)

N°	Nom français	Nom original (allemand / anglais)	Condition de pose Coût de pose	Effet
064	Lieu d'échange (Carte itinérante)	Tauschhütte / Bartering Hut		Echanges de matériaux contre des animaux : 2/3/4 matériaux ⇒ 1 mouton/sanglier/bœuf 2 échanges maximum
071	Cloche de vache	Kuhglocke / Cow Bell	1 argile	2 cases vides de la cour peuvent accueillir 2 bœufs chacune (ces cases sont toujours considérées comme inutilisées)
108	Berger allemand	Hütehund / Sheepdog		Chaque case vide de votre cour peut accueillir 2 moutons (ces cases sont toujours considérées comme inutilisées) Seuls des moutons peuvent être hébergés dans l'habitation Le berger allemand doit être nourri (1 PN en phase d'alimentation)

Clôtures et étables

N°	Nom français	Nom original (allemand / anglais)	Condition de pose Coût de pose	Effet
090	Paddocks (Carte itinérante)	Koppeln / Paddocks		Pose gratuite de 4 clôtures maximum, au sein d'1 pâturage
079	Marteau (Carte itinérante)	Hammer / Hammer		Action "Clôtures" immédiate Donner 1 bois à chaque joueur ayant au moins 1 pâturage
106	Délimitation murale	Wand als Zaun / Shared Wall	2 SF 1 pierre	Les murs extérieurs de l'habitation peuvent servir à former des pâturages. Si c'est le cas, vous ne pouvez pas agrandir votre habitation dans ces pâturages.

Semences (céréales, légumes)

N°	Nom français	Nom original (allemand / anglais)	Condition de pose Coût de pose	Effet	Points
075	Marché fermier (Carte itinérante)	Bauernmarkt / Farmers Market	2 PN	+1 légume	
087	Haricots magiques (Carte itinérante)	Magische Bohne / Magic Beans	1 bœuf	+2 légumes	
117	Cuillère parisienne	Kartoffelschaufel / Vegetable Scoop	2 bois	+1 légume par action "1 légume"	
078	Marché aux céréales	Kornmarkt / Pulley	3 champs de céréales	1 céréale récoltée peut être échangée contre 1 légume	1
115	Pisciculture	Fischerhof / Fish Farm	1 SF 1 champ cultivé	Récupération d'une semence d'un champ (cartes comprises) par Pêche adverse	
080	Fête des récoltes	Erntedankfest / Harvest Feast	3 SF	Récupération immédiate par tous les joueurs d'autant de semences qu'ils le souhaitent de leurs champs cultivés	1

Labourage

N°	Nom français	Nom original (allemand / anglais)	Condition de pose Coût de pose	Effet
089	Travailleurs migrants	Fremdarbeiter / Migrant Workers	1 SF 2 bois	Si Journalier, 1 PN ⇒ labourage d'1 champ

© 2011 Polo Deepdelver

NB 1 : Les effets décrits ne sont jamais obligatoires, sauf mention contraire.

NB 2 : La réserve désigne la réserve générale ; le stock désigne la réserve personnelle du joueur.

NB 3 : Les noms français des cartes correspondent à ma libre interprétation du nom anglais ou allemand de la carte.

G-deck Aménagements mineurs

Semailles

N°	Nom français	Nom original (allemand / anglais)	Condition de pose Coût de pose	Effet	Points
086	Travailleurs itinérants (Carte itinérante)	Wanderarbeiter / Itinerant Laborers	1 PN	Action "Semailles" immédiate	
063	Boulangerie champêtre	Bäckereiacker / Baking Field	2 SF 1 aménagement de cuisson de pain	Semailles d'1 céréale sur la carte En phase de champs, la céréale récoltée peut être cuite	
115	Jardin d'hiver	Wintergarten / Winter Garden		Semailles d'1 semence dans une pièce unique de l'habitation : les semences ainsi cultivées sont récupérées à chaque récolte, ainsi qu'à la fin des tours 6, 8, 10 et 12. Si un animal est introduit dans l'habitation, remettre dans la réserve toutes les semences du Jardin d'hiver	
104	Plantes saisonnières	Saisonale Pflanzen / Seasonal Plants	1 SF	+1 semence pour 1 champ semé lors d'un tour pair	
084	Ecuries	Pferdestall / Horse Barn	1 SF	+1/2 semences par champ semé adjacent à 1/2 étables	
103	Faux	Sense / Seythe	1 SF 1 bois 1 pierre	Semailles dans des champs cultivés. Les semences doivent être identiques, et les nouvelles semences sont placées au-dessus des anciennes	1
076	Outils de jardinage	Gartenwerkzeuge / Gardening Tools	2 bois	Semailles quand un adversaire sème, contre 1 PN	
105	Semoir	Saatgutstreuer / Seed Spreader	1 bois 1 argile	Semailles dans un champ labouré avec l'action "Labourage"	
110	Pelle	Schaufel / Shovel	1 bois 1 argile	Semailles avec le Journalier	
085	Canal d'irrigation	Bewässerungsgraben / Irrigation Canal	1 bois 1 pierre	Semailles dans chaque champ labouré adjacent à un champ cultivé : prendre la semence plantée depuis le champ cultivé. Le champ nouvellement cultivé reçoit 1 semence de moins de la réserve	1
072	Tas de fumier	Misthaufen / Dunghill	2 SF 1 bois	Au début de chaque récolte, ajout d'1 semence dans 1/2 champs cultivés (y compris les cartes) si 2/3 types d'animaux dans la cour	

Cuisson

N°	Nom français	Nom original (allemand / anglais)	Condition de pose Coût de pose	Effet	Points
073	Four mobile (Carte itinérante)	Fahrbarer Ofen / Errant Oven		Cuisson de pain immédiate	
065	Four ovale	Bienenkorbofen / Beehive Oven	2 pierres	Cuisson de pain immédiate Cuisson de pain : 1 céréale ⇒ 4 PN (1 fois) +1 PN par cuisson de pain sans utilisation du four ovale	1
113	Cuisine en pierre	Steinküche / Stone Kitchen	3 pierres	1 mouton ⇒ 2 PN 1 sanglier ⇒ 3 PN 1 bœuf ⇒ 4 PN 1 légume ⇒ 4 PN Cuisson de pain : 1 céréale ⇒ 3 PN	2

Savoir-faire et aménagements

N°	Nom français	Nom original (allemand / anglais)	Condition de pose Coût de pose	Effet	Points
074	Effort exceptionnel (Carte itinérante)	Besondere Leistung / Extra Effort	1 PN	Construction immédiate d'un aménagement majeur	
096	Ecole privée	Privatschule / Private School	3 bois ou 3 argiles	Case "1 SF" supplémentaire Vos adversaires vous donnent 1 PN s'ils l'utilisent	1

© 2011 Polo Deepdelver

NB 1 : Les effets décrits ne sont jamais obligatoires, sauf mention contraire.

NB 2 : La réserve désigne la réserve générale ; le stock désigne la réserve personnelle du joueur.

NB 3 : Les noms français des cartes correspondent à ma libre interprétation du nom anglais ou allemand de la carte.

G-deck Aménagements mineurs

Autre

N°	Nom français	Nom original (allemand / anglais)	Condition de pose Coût de pose	Effet
083	Cadeau de Noël (Carte itinérante)	Weihnachtsgeschenk / Holiday Present	1 bois ou 1 argile	+1 animal ou défausser une carte Mendiant
061	Almanach (Carte itinérante)	Bauernalmanach / Almanac	1 bois 1 pierre	Phases de champs et de reproduction immédiates
062	Ferme des animaux	Farm der Tiere / Animal Farm	2 types d'animaux 1 bois	Une fois par tour, 1 animal ⇔ 1 invité
082	Salariés	Lohnarbeiter / Hired Helpers	1 PN	A chaque tour, emploi possible d'1 invité, sauf au dernier tour. Si vous le faites, vous placerez une personne de moins au tour suivant. Vous ne pouvez pas recruter un invité 2 tours de suite
107	Marché aux moutons	Schafmarkt / Sheep Market	1 SF 1 bois	Au début de chaque récolte, 1 céréale/légume ⇔ 1 mouton (1 fois)

Points

N°	Nom français	Nom original (allemand / anglais)	Condition de pose Coût de pose	Effet	Points
070	Parc	Pferch / Corral	1 SF 3 bois	Chaque champ non cultivé adjacent à l'habitation peut accueillir 2 animaux de la même espèce	1 par champ ayant au moins 1 animal
067	Récolte abondante	Reiche Ernte / Bountiful Harvest	2 SF	A chaque récolte, placer 1 PN depuis la réserve sur la carte si vous avez récolté au moins 2 semences et fait naître au moins 1 animal. Les PN ainsi obtenus sont utilisables	1 par PN présent sur la carte
114	Atelier des tailleurs de pierre	Steinmetz-Werkstatt / Stoncutter's Hall	2 pierres 3 bois ou 3 argiles ou 3 roseaux	A chaque récolte, 1 pierre ⇔ 3 PN (1 fois)	2 + 1/2/3 si 2/4/5+ pierres
066	Pierre de naissance	Geburtsstein / Birthstone		L'effet expliqué à droite est rétroactif	A chaque naissance : 1 pierre ⇔ 1 pt
098	Tarte au potiron	Kürbiskuchen / Pumpkin Pie	2 céréales ou 1 légume	Cuisson de pain immédiate	1 + A chaque cuisson de pain : 1 céréale + 1 légume ⇔ 3 pts
088	Tourte à la viande	Fleischpastete / Meat Pie	1 SF 2 céréales ou 1 animal	Cuisson de pain immédiate	1 + A chaque cuisson de pain : 1 céréale + 1 animal ⇔ 3 pts
109	Tapis en peau de mouton	Schaffellvorleger / Sheepskin Rug	1 mouton		2 si possesseur d'un Foyer
081	Grange	Heuboden / Hayloft	1 bois		1/2 si 3/4 étables
111	Faucille	Sichel / Sickle	1 bois		3 si au moins 5 champs cultivés + 8 céréales + 4 légumes Les semences peuvent être en culture ou en stock

© 2011 Polo Deepdelver

NB 1 : Les effets décrits ne sont jamais obligatoires, sauf mention contraire.

NB 2 : La réserve désigne la réserve générale ; le stock désigne la réserve personnelle du joueur.

NB 3 : Les noms français des cartes correspondent à ma libre interprétation du nom anglais ou allemand de la carte.