

Agricola G-deck Stickers pour les cartes

<p style="text-align: center;">G001</p> <p>Quand vous construisez des pièces de votre maison, vous pouvez échanger le bois contre l'argile ou la pierre à 1:1, avec un maximum de 2 argiles et 2 pierres. Quand vous construisez des étables ou des clôtures, vous pouvez échanger le bois contre l'argile ou la pierre à 1:1.</p>	<p style="text-align: center;">G002</p> <p>En fin de partie, vous marquez 1 point pour chaque pâturage auquel vous ne pouvez pas rajouter d'animaux. Si tous vos pâturages remplissent cette condition, vous marquez 1 point supplémentaire. <i>(Pour marquer ces points, il faut avoir au moins 1 pâturage.)</i></p>	<p style="text-align: center;">G003</p> <p>S'il reste au moins 1/3/6/9 tours complets à jouer, vous recevez immédiatement 1/2/3/4 bois. En fin de partie, tous les joueurs ayant le plus d'animaux marquent 3 points.</p>
<p style="text-align: center;">G004</p> <p>Au début de chaque récolte, vous recevez 1 PN pour chacun de vos aménagements majeurs qui vous procurent au moins 2 points <i>(hors points bonus)</i>.</p>	<p style="text-align: center;">G005</p> <p>Quand vous agrandissez votre maison, vous recevez 2 PN par nouvelle pièce. Quand vous construisez des étables, vous recevez 1 PN par nouvelle étable.</p>	<p style="text-align: center;">G006</p> <p>Une fois par récolte, si vous utilisez un aménagement permettant d'échanger au moins un matériau de construction contre des PN, vous recevez 2 PN supplémentaires.</p>
<p style="text-align: center;">G007</p> <p>Quand vous posez cette carte, vous recevez 2 PN. Avant la phase de retour à la maison, si vous avez 3/4/5 membres de votre famille <i>(ou invités)</i> posés sur des cases actions de même taille, formant une ligne horizontale ou verticale, vous marquez 1/3/5 points <i>(à noter sur la feuille de score)</i>.</p>	<p style="text-align: center;">G008</p> <p>Placez 2 roseaux/3 bois/3 argiles/2 pierres sur les cases action des tours 7/9/11/13. Au début de ces tours, une enchère à poings fermés en PN a lieu. Le vainqueur gagne les matériaux, vous les PN de l'enchère. Si vous remportez l'enchère, vos PN vont à la réserve. En cas d'égalité, l'ordre du tour départage.</p>	<p style="text-align: center;">G009</p> <p>Si un adversaire pose le Boulanger ou le Maître boulanger, vous pouvez poser cette carte immédiatement et gratuitement. Quand vous posez cette carte, vous pouvez cuire du pain. Vous pouvez dorénavant utiliser les actions "1 céréale" et "Semelles et/ou Cuisson de pain" quand elles sont occupées par un adversaire.</p>
<p style="text-align: center;">G010</p> <p>Quand un adversaire fait l'action "Spectacle", vous recevez 1 PN et 1 bois.</p>	<p style="text-align: center;">G011</p> <p>À tout moment, vous pouvez transformer 1 légume en 2 PN. Quand vous transformez des légumes en PN, vous pouvez aussi cuire du pain.</p>	<p style="text-align: center;">G012</p> <p>Quand vous posez cette carte, posez dessus 3 légumes. Quand vous faites l'action "Labourage d'un champ", vous pouvez payer 1 PN pour récupérer un de ces légumes.</p>
<p style="text-align: center;">G013</p> <p>Quand vous posez cette carte, si votre maison en bois n'a que 2 pièces, vous pouvez payer 1 PN pour la rénover en argile, sans dépenser les matériaux.</p>	<p style="text-align: center;">G014</p> <p>Quand vous posez cette carte, vous recevez 1 mouton. Pour vous, à chaque récolte, la phase de reproduction précède les phases de champ et d'alimentation. Les nouveaux nés peuvent être cuits, même s'il n'y a pas la place pour les accueillir.</p>	<p style="text-align: center;">G015</p> <p>Avant la phase de retour à la maison, si tous les membres adultes de votre famille ont été joués sur le même plateau d'action, vous recevez 1 PN/1 céréale/1 légume, si votre famille a 2/3/4+ adultes.</p>

Agricola G-deck Stickers pour les cartes

<p style="text-align: center;">G016</p> <p>Quand un adversaire utilise l'action "Clôtures", vous pouvez lui donner 1 PN pour faire également cette action. <i>(Vous payez normalement les coûts de pose des clôtures.)</i></p>	<p style="text-align: center;">G017</p> <p>Quand vous faites l'action "Pêche", les PN ainsi récupérés peuvent être échangés contre 1 ou 2 ressources <i>(identiques ou différentes)</i>. Cela vous coûte 1 PN pour un matériau de construction, 2 PN pour une céréale, un mouton ou un sanglier, 3 PN pour un légume ou un bœuf.</p>	<p style="text-align: center;">G018</p> <p>Quand un adversaire utilise l'action "Pêche", vous pouvez lui donner 1 PN pour poser un savoir-faire.</p>
<p style="text-align: center;">G019</p> <p>Quand vous utilisez l'action "Pêche", placer 1 PN de la réserve sur la carte. Quand vous échangez une marchandise contre des PN, placez la marchandise échangée sur la carte. En fin de partie, vous marquez 1/2/4/6 points si vous avez au moins 4/5/6/7 jetons différents sur la carte.</p> 	<p style="text-align: center;">G020</p> <p>À chaque tour, la première personne que vous jouez peut utiliser une action déjà occupée, à part l'action "Premier joueur".</p>	<p style="text-align: center;">G021</p> <p>En fin de partie, vous marquez 6 points, si cette carte est le seul savoir-faire que vous avez posé.</p> 
<p style="text-align: center;">G022</p> <p>Si vous avez un moins un Four, à chaque récolte, vous pouvez échanger 1/2 argiles contre 3/5 PN.</p>	<p style="text-align: center;">G023</p> <p>Après la phase d'alimentation de la dernière récolte, après avoir nourri votre famille, vous pouvez dépenser jusqu'à 6 fois 3 PN pour marquer 1 point.</p> 	<p style="text-align: center;">G024</p> <p>À chaque phase de reproduction des récoltes, si vous avez au moins 2 céréales en stock, vous recevez 1 céréale de la réserve ; si vous avez au moins 2 légumes en stock, vous recevez 1 légume de la réserve. <i>(Les céréales et légumes plantés ne comptent pas.)</i></p>
<p style="text-align: center;">G025</p> <p>Quand vous posez cette carte, vous pouvez construire jusqu'à 2 aménagements. <i>(Ces aménagements peuvent être mineurs et/ou majeurs et vous devez payer les coûts de construction associés.)</i></p>	<p style="text-align: center;">G026</p> <p>Au début de la phase de champ de chaque récolte, si vous avez au moins 1/4/7/10 céréales plantées, vous recevez 1/2/3/4 PN.</p>	<p style="text-align: center;">G027</p> <p>Quand vous posez cette carte, s'il reste au moins 7 tours complets à jouer, vous pouvez labourer 1 champ et y semer 1 céréale de votre stock. En fin de partie, les joueurs ayant le plus de céréales (en stock et plantées) marquent 2 points.</p> 
<p style="text-align: center;">G028</p> <p>S'il reste au moins 1/3/6/9 tours complets à jouer, vous recevez immédiatement 1/2/3/4 bois. En fin de partie, les joueurs ayant le moins de membres dans leur famille marquent 2 points.</p> 	<p style="text-align: center;">G029</p> <p>Quand vous faites l'action "Pêche", vous recevez 1 roseau. Quand un adversaire fait l'action "Pêche", vous recevez 1 PN et 1 roseau.</p>	<p style="text-align: center;">G030</p> <p>Quand un adversaire pose un savoir-faire, vous placez 1 PN de la réserve sur la carte. Quand vous posez un savoir-faire, vous pouvez payer le coût de pose avec les PN de cette carte. En fin de partie à 4/5 joueurs, vous marquez 1 point par groupe de 3/4 PN sur cette carte.</p> 

Agricola G-deck Stickers pour les cartes

<p style="text-align: center;">G031</p> <p>Vous pouvez faire les actions "Rénovation", "Construction de pièces" et "1 aménagement majeur" quand elles sont occupées par un adversaire.</p>	<p style="text-align: center;">G032</p> <p>Quand un adversaire pose un savoir-faire, vous pouvez dépenser 1/2 PN pour construire un aménagement mineur/majeur. <i>(Les coûts de constructions doivent être payés.)</i></p>	<p style="text-align: center;">G033</p> <p>Quand vous construisez au moins 1 clôture, vous pouvez payer 1 PN pour labourer 1 champ.</p>
<p style="text-align: center;">G034</p> <p>Chaque aménagement demandant au moins 4 matériaux de construction que vous souhaitez construire vous coûte 1 matériau de moins de votre choix.</p>	<p style="text-align: center;">G035</p> <p>Cette carte, une fois posée, ne compte pas comme savoir-faire. Au début de chaque tour, si vous avez moins de savoir-faire qu'au moins 2 adversaires, vous pouvez payer 1 PN pour poser un savoir-faire. <i>(Vous ne pouvez pas reprendre en main des savoir-faire déjà posés pour respecter la condition.)</i></p>	<p style="text-align: center;">G036</p> <p>Si vous avez la plus petite famille de la table, vous pouvez faire immédiatement une naissance. La nouvelle personne doit avoir une pièce pour l'accueillir, et cette pièce doit être vide. Le nouvel arrivant n'est pas un nouveau-né, et doit donc être joué dans le tour où il est arrivé.</p>
<p style="text-align: center;">G037</p> <p>Au début de chaque tour, vous décidez si vous restez au lit au pas. Si vous continuez à dormir, vous jouerez après que vos adversaires ont placé toutes leurs personnes. Vous jouerez alors en plus un marqueur Invité. <i>(Si vous ne dormez plus, vous jouez normalement vous personnes.)</i></p> 	<p style="text-align: center;">G038</p> <p>Quand vous jouez cette carte, vous pouvez cuire du pain. Placez un marqueur Flèche sur une case d'action active de votre choix. Chaque joueur peut dorénavant aussi cuire du pain ("et/ou") sur cette case. Si un adversaire le fait, vous recevez 1 PN.</p>	<p style="text-align: center;">G039</p> <p>À partir du tour 6, après chaque phase d'approvisionnement, si les tas de bois et/ou d'argile des cases cumulatives sont de même hauteur, vous pouvez récupérer un de ces matériaux. Dans une partie à 5 joueurs, cela est aussi valable pour les cases cumulatives de pierre. Vous ne pouvez ainsi prendre à chaque tour qu'un matériau.</p>
<p style="text-align: center;">G040</p> <p>Quand vous faites l'action "Journalier", vous pouvez récupérer toutes les pierres disponibles sur une carte "1 pierre" lors de la phase de retour à la maison. <i>(Ces cartes arrivent entre les tours 5 et 7, puis au tour 10 ou 11.)</i></p>	<p style="text-align: center;">G041</p> <p>Quand vous posez cette carte, désignez un joueur. Jusqu'à la fin de la prochaine phase de récolte, vous pouvez transformer vos céréales, légumes, animaux et matériaux de construction en nourriture en utilisant les aménagements de ce joueur. <i>(Celui-ci peut bien sûr utiliser ses aménagements.)</i></p>	<p style="text-align: center;">G042</p> <p>À partir du tour 5, quand un joueur fait l'action "Journalier", il peut vous donner 2 PN pour faire une naissance. Il faut alors qu'il ait une pièce libre dans son habitation. <i>(Pour vous, cette naissance ne vous coûte pas de nourriture.)</i></p>
<p style="text-align: center;">G043</p> <p>Si votre dernière action du tour consiste à prendre des matériaux de un ou plusieurs types, vous recevez 1 matériau supplémentaire de chaque type non pris précédemment dans le même tour de jeu.</p>	<p style="text-align: center;">G044</p> <p>Quand vous faites l'action "Pêche", vous recevez 1 pierre. Vous pouvez échanger les PN ainsi obtenus contre de la pierre. Chaque pierre coûte 2 PN.</p>	<p style="text-align: center;">G045</p> <p>Avant de payer le coût de pose de cette carte, vous recevez 2 PN. Au début de chaque tour, si vous n'avez aucun matériau et/ou PN en stock, vous recevez 1 matériau de votre choix et/ou 1 PN. <i>(À tout moment, vous pouvez remettre dans la réserve vos matériaux en stock.)</i></p>

Agricola G-deck Stickers pour les cartes

G046	G047	G048
À la fin de chaque tour, quand tous les joueurs ont placé leurs personnes, vous pouvez payer 1 PN pour déplacer le membre de votre famille utilisé pour l'action "Pêche" sur une case cumulative de bois libre. Vous récupérez ainsi ces bois.	Placez 1 bois, 1 argile, 1 roseau et 1 pierre sur les cartes action des 4 prochains tours de jeu, dans l'ordre de votre choix. Au début de ces tours, vous récupérez le matériau placé.	Si vous faites l'action "Spectacle", vous pouvez aussi construire un aménagement mineur, ou un aménagement majeur en payant 1 céréale. <i>(Les coûts de construction doivent être payés.)</i>
G049	G050	G051
À tout moment, vous pouvez échanger 1 céréale et 1 PN contre 1 légume, et vous pouvez échanger 1 légume contre 1 céréale.	Quand vous posez cette carte, vous recevez 2 matériaux de construction <i>(identiques ou différents)</i> de votre choix.	Placez 1 pierre sur les cartes action des tours 8, 10, 12 et 14. Au début de ces tours, vous récupérez la pierre.
G052	G053	G054
Quand vous prenez de la pierre par une action, vous pouvez payer 1 PN pour construire un aménagement requérant de la pierre. <i>(Les coûts de construction doivent être payés.)</i>	Quand vous construisez des clôtures ou des étables, vous pouvez payer tout ou partie de la construction avec de la pierre. Chaque pierre ainsi dépensée remplace 2 bois.	Quand un adversaire construit un aménagement majeur, vous récupérez un des matériaux dépensés. En payant 1 PN, vous en récupérez un deuxième.
G055	G056	G057
Quand vous prenez du bois sur une case cumulative, vous recevez aussi 1/2/3 PN si vous avez au moins 1/2/3 sangliers dans votre cour.	Si vous avez exactement un membre de votre famille sur une case d'action <i>(les nouveaux nés comptent)</i> , vous pouvez refaire l'action dans le même tour en y remplaçant un autre membre de votre famille.	Vous recevez 1 PN supplémentaire pour chaque céréale et chaque légume que vous transformez en nourriture. Quand vous posez la carte, et jusqu'à la fin de la partie, vous ne pouvez transformer aucun animal en nourriture.
G058	G059	G060
S'il reste au moins 1/3/6/9 tours complets à jouer, vous recevez immédiatement 1/2/3/4 bois. En fin de partie, les joueurs ayant le plus de champs marquent 3 points. 	Si vous recevez de la nourriture par une action, vous recevez 1 PN supplémentaire. Ceci n'est pas valable pour la nourriture obtenue par les savoir-faire ou les aménagements.	Entre les phases de champ et d'alimentation de chaque récolte, vous pouvez construire un aménagement mineur, ou un aménagement majeur en payant 2 PN. <i>(Les coûts de construction doivent être payés.)</i>

Agricola G-deck Stickers pour les cartes

<p style="text-align: center;">G061</p> <p>Vous effectuez immédiatement une phase de champ et une phase de reproduction (uniquement pour vous).</p> <p>CETTE CARTE NE RESTE PAS POSEE DEVANT VOUS, ELLE PASSE DANS LA MAIN DE VOTRE VOISIN DE GAUCHE.</p>	<p style="text-align: center;">G062</p> <p>Une fois par tour, vous pouvez échanger un animal de votre cour contre un marqueur Invité. Cet invité doit être joué dans le même tour.</p> 	<p style="text-align: center;">G063</p> <p>Quand vous semez, vous pouvez planter une céréale sur cette carte, comme s'il s'agissait d'un champ. Quand vous récoltez, la céréale provenant de ce champ doit être transformée en pain. <i>(Cette carte ne compte pas comme un champ en fin de partie.)</i></p>
<p style="text-align: center;">G064</p> <p>Vous recevez immédiatement 1 ou 2 animaux (<i>identiques ou différents</i>), en dépensant des matériaux. Un mouton coûte 2 matériaux, un sanglier 3 matériaux et un bœuf 4 matériaux.</p> <p>CETTE CARTE NE RESTE PAS POSEE DEVANT VOUS, ELLE PASSE DANS LA MAIN DE VOTRE VOISIN DE GAUCHE.</p>	<p style="text-align: center;">G065</p> <p>Quand vous posez cette carte, vous pouvez cuire du pain. Avec cette carte vous pouvez transformer 1 céréale en 4 PN (1 seule fois). Si vous n'utilisez pas cette carte lorsque vous cuisez du pain, vous recevez 1 PN supplémentaire.</p>  	<p style="text-align: center;">G066</p> <p>Quand vous faites une naissance, vous pouvez dépenser 1 pierre pour marquer 1 point. Ceci est aussi valable pour les naissances faites dans le tour où vous posez cette carte.</p> 
<p style="text-align: center;">G067</p> <p>À chaque récolte, si vous récoltez au moins 2 semences et faites naître au moins 1 animal, placez 1 PN de la réserve sur cette carte. Ces PN sont utilisables à tout moment. En fin de partie, chaque PN sur la carte vous procure 1 point.</p> 	<p style="text-align: center;">G068</p> <p>Placez 1 PN sur chaque aménagement majeur disponible à la construction. Vous recevez cette nourriture quand les aménagements majeurs associés sont construits.</p>	<p style="text-align: center;">G069</p> <p>Vous recevez 1 bois par champ que vous labourez.</p>
<p style="text-align: center;">G070</p> <p>Chaque champ non planté adjacent à votre habitation peut accueillir 2 animaux de la même espèce. <i>(2 champs différents peuvent accueillir 2 espèces différentes.)</i> En fin de partie, chacun de ces champs ayant au moins un animal vous procure 1 point.</p> 	<p style="text-align: center;">G071</p> <p>1 ou 2 cases vides de votre cour peuvent accueillir 1 ou 2 bœufs chacune. <i>(Ces cases sont considérées comme non utilisées en fin de partie.)</i></p>	<p style="text-align: center;">G072</p> <p>Au début de chaque récolte, si vous avez 2/3 espèces animales dans votre cour, vous pouvez ajouter 1 semence de la réserve dans 1/2 champs cultivés. <i>(Les cartes animales, comme la Chèvre domestique ne comptent pas dans les espèces animales, mais les animaux sur les cartes, eux, comptent. Les cartes de champ comptent ici comme des champs.)</i></p>
<p style="text-align: center;">G073</p> <p>Vous avez une action "Cuisson de pain" immédiate.</p> <p>CETTE CARTE NE RESTE PAS POSEE DEVANT VOUS, ELLE PASSE DANS LA MAIN DE VOTRE VOISIN DE GAUCHE.</p>	<p style="text-align: center;">G074</p> <p>Vous pouvez construire immédiatement un aménagement majeur. <i>(Les coûts de construction doivent être payés.)</i></p> <p>CETTE CARTE NE RESTE PAS POSEE DEVANT VOUS, ELLE PASSE DANS LA MAIN DE VOTRE VOISIN DE GAUCHE.</p>	<p style="text-align: center;">G075</p> <p>Vous recevez immédiatement 1 légume.</p> <p>CETTE CARTE NE RESTE PAS POSEE DEVANT VOUS, ELLE PASSE DANS LA MAIN DE VOTRE VOISIN DE GAUCHE.</p>

Agricola G-deck Stickers pour les cartes

G076	G077	G078
Quand un adversaire sème, vous pouvez payer 1 PN pour semer.	Chaque pièce en bois/argile/pierre que vous construisez vous coûte 1 bois/argile/pierre de moins. À chaque tour, les deux premières étables que vous construisez vous coûtent 1 bois de moins.	Quand vous récoltez des céréales, vous pouvez échanger 1 céréale de votre stock contre 1 légume.
G079	G080	G081
Vous avez une action "Clôtures" immédiate. Vous donnez 1 bois à chaque joueur qui a déjà posé au moins une clôture. CETTE CARTE NE RESTE PAS POSEE DEVANT VOUS, ELLE PASSE DANS LA MAIN DE VOTRE VOISIN DE GAUCHE.	Chaque joueur peut récupérer autant de semences qu'il le souhaite de ses champs cultivés. Cela ne compte pas comme une récolte.	En fin de partie, vous marquez 1/2 points si vous avez 3/4 étables. 
G082	G083	G084
À chaque tour, vous pouvez jouer un invité en plus des membres de votre famille. En contrepartie, vous jouerez une personne de moins au tour suivant. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité deux tours consécutifs, ni au tour 14. 	Vous défaissez immédiatement 1 carte Mendiant ou vous recevez tout de suite 1 animal de votre choix. CETTE CARTE NE RESTE PAS POSEE DEVANT VOUS, ELLE PASSE DANS LA MAIN DE VOTRE VOISIN DE GAUCHE.	Chaque champ que vous semez adjacent à 1/2+ étables reçoit 1/2 semences supplémentaires.
G085	G086	G087
Quand vous labourez un champ adjacent à un champ cultivé, vous pouvez prendre une semence de ce champ pour la semer dans le nouveau champ. Le nouveau champ reçoit une semence de moins.	Vous avez une action "Semaines" immédiate. CETTE CARTE NE RESTE PAS POSEE DEVANT VOUS, ELLE PASSE DANS LA MAIN DE VOTRE VOISIN DE GAUCHE.	Vous recevez immédiatement 2 légumes. CETTE CARTE NE RESTE PAS POSEE DEVANT VOUS, ELLE PASSE DANS LA MAIN DE VOTRE VOISIN DE GAUCHE.
G088	G089	G090
Quand vous posez cette carte, vous pouvez cuire du pain. Quand vous transformez au moins 1 céréale en pain, vous pouvez dépenser 1 céréale supplémentaire et 1 animal pour marquer 3 points (<i>à noter sur la feuille de score</i>). 	Quand vous faites l'action "Journalier", vous pouvez payer 1 PN pour labourer 1 champ.	Vous pouvez poser immédiatement jusqu'à 4 clôtures dans un pâturage existant, sans payer le bois. CETTE CARTE NE RESTE PAS POSEE DEVANT VOUS, ELLE PASSE DANS LA MAIN DE VOTRE VOISIN DE GAUCHE.

Agricola G-deck Stickers pour les cartes

G091	G092	G093
<p>Pour chaque sanglier, chaque bœuf et chaque paire de moutons que vous transformez en nourriture, placez 1 roseau de la réserve sur cette carte. Les roseaux ainsi collectés servent uniquement pour la construction de pièces et la rénovation.</p>	<p>Au début de chaque tour, si vous n'avez pas de bois en stock, placez 1 bois de la réserve sur la carte. Dès qu'il y a 5 bois dessus, déplacez-les dans votre stock. <i>(Vous ne pouvez pas remettre de bois dans la réserve pour bénéficier de l'effet de cette carte.)</i></p>	<p>Vous recevez immédiatement 1 PN par champ cultivé dans votre cour.</p> <p style="text-align: center;">CETTE CARTE NE RESTE PAS POSEE DEVANT VOUS, ELLE PASSE DANS LA MAIN DE VOTRE VOISIN DE GAUCHE.</p>
G094	G095	G096
<p>La Poterie devient pour vous un aménagement mineur. Quand vous échangez 1 argile contre de la nourriture avec la Poterie ou le Potier, vous recevez 1 PN supplémentaire.</p>	<p>Une fois par tour, vous pouvez échanger 2 PN contre un matériau de construction de votre choix.</p>	<p>Cette carte est une case action accessible à tous les joueurs. Quand un joueur l'utilise, il doit vous donner 1 PN pour poser un savoir-faire. Les coûts supplémentaires de certains savoir-faire (<i>Chef de village, Soupirant...</i>) doivent être payés à la réserve.</p>
G097	G098	G099
<p>Quand vous faites l'action "Journalier", vous pouvez également construire une pièce. <i>(Les coûts de construction de la pièce doivent être payés.)</i></p>	<p>Quand vous posez cette carte, vous pouvez cuire du pain. Quand vous transformez au moins 1 céréale en pain, vous pouvez dépenser 1 céréale supplémentaire et 1 légume pour marquer 3 points <i>(à noter sur la feuille de score).</i></p>	<p>Quand vous faites l'action "Labourage d'un champ", vous recevez 1 roseau.</p>
G100	G101	G102
<p>Vous recevez immédiatement 3 PN.</p> <p style="text-align: center;">CETTE CARTE NE RESTE PAS POSEE DEVANT VOUS, ELLE PASSE DANS LA MAIN DE VOTRE VOISIN DE GAUCHE.</p>	<p>Vous remettez immédiatement 1 étable de votre cour dans votre stock et vous agrandissez votre maison en bois d'une pièce. <i>(Vous ne payez pas les coûts de construction de la pièce en bois)</i></p> <p style="text-align: center;">CETTE CARTE NE RESTE PAS POSEE DEVANT VOUS, ELLE PASSE DANS LA MAIN DE VOTRE VOISIN DE GAUCHE.</p>	<p>Vous recevez 1 PN supplémentaire par animal que vous transformez en nourriture.</p>
G103	G104	G105
<p>Vous pouvez semer dans des champs déjà en culture. Placez les nouvelles semences sur les anciennes. Vous ne pouvez pas semer une semence différente de celle présente dans le champ.</p>	<p>Si vous semez lors d'un tour pair, vous placez une semence de plus dans 1 champ nouvellement cultivé.</p>	<p>Quand vous faites l'action "Labourage d'un champ", vous pouvez semer dans le champ labouré.</p>

Agricola G-deck

Stickers pour les cartes

<p style="text-align: center;">G106</p> <p>Les murs de votre habitation peuvent servir de délimitation à vos pâturages. Si vous utilisez cette capacité, vous ne pouvez pas agrandir votre habitation dans ces pâturages ainsi créés. <i>(Vous pouvez toujours poser vos 15 clôtures)</i></p>	<p style="text-align: center;">G107</p> <p>Au début de chaque récolte, vous pouvez échanger 1 céréale ou 1 légume contre 1 mouton, ou échanger 1 mouton contre 1 céréale ou 1 légume.</p>	<p style="text-align: center;">G108</p> <p>Chaque case vide de votre cour peut accueillir jusqu'à 2 moutons. <i>(Ces cases sont toujours considérées comme non utilisées en fin de partie.)</i> Seuls des moutons peuvent être hébergés dans votre maison. À chaque récolte, vous devez dépenser 1 PN pour nourrir ce chien. <i>(Si vous n'avez pas ce PN, vous devez mendier.)</i></p>
<p style="text-align: center;">G109</p> <p>En fin de partie, si vous avez un Foyer, vous marquez 2 points. <i>(Les foyers améliorés ne comptent pas.)</i></p>	<p style="text-align: center;">G110</p> <p>Quand vous faites l'action "Journalier", vous pouvez faire également une action "Semaines".</p>	<p style="text-align: center;">G111</p> <p>En fin de partie, si vous avez au moins 5 champs dans votre cour, 8 céréales et 4 légumes, vous marquez 3 points. <i>(Les céréales et légumes en stock et dans les champs comptent.)</i></p>
<p style="text-align: center;">G112</p> <p>Quand un adversaire fait les actions "Construction de pièces" ou "Rénovation", vous pouvez faire de même sans placer de membre de votre famille. Vous payez alors au total 1 matériau de moins de votre choix.</p>	<p style="text-align: center;">G113</p> <p>À tout moment, vous pouvez transformer en nourriture les ressources suivantes :</p> <p>Légume :  → </p> <p>Mouton :  → </p> <p>Sanglier :  → </p> <p>Bœuf :  → </p> <p>Quand vous cuisez du pain, vous pouvez transformer les céréales en nourriture :</p> <p> Céréale :  → </p>	<p style="text-align: center;">G114</p> <p>À chaque récolte, vous pouvez échanger 1 pierre contre 3 PN (1 fois). En fin de partie, si vous avez au moins 2/4/5 pierres, vous marquez 1/2/3 points.</p>
<p style="text-align: center;">G115</p> <p>Quand un adversaire fait l'action "Pêche", vous pouvez récupérer une semence de chacun de vos champs cultivés. <i>(Les cartes de champ comptent.)</i> Cela ne compte pas comme une récolte.</p>	<p style="text-align: center;">G116</p> <p>À partir du moment où votre habitation n'est plus en bois, une pièce de celle-ci peut accueillir une personne supplémentaire.</p>	<p style="text-align: center;">G117</p> <p>Quand vous faites l'action "1 légume", vous recevez 1 légume supplémentaire.</p>
<p style="text-align: center;">G118</p> <p>Une pièce de votre habitation est considérée comme un champ, dans lequel vous pouvez donc semer. Vous récoltez les ressources normalement, ainsi qu'au tour 6, 8, 10 et 12. <i>(La pièce peut toujours accueillir un membre de votre famille.)</i> Si vous avez un animal dans votre habitation <i>(y compris la Chèvre domestique)</i>, vous perdez toutes les ressources plantées.</p>	<p style="text-align: center;">G119</p> <p>Quand vous faites l'action "1 roseau", vous recevez 1 PN en plus. Quand vous faites l'action "Journalier", vous recevez 1 roseau en plus.</p>	