



Mythwind
JOURNAL DU FERMIER



Jour 3

J'ai trouvé un super terrain à cultiver. La végétation est abondante grâce à une belle exposition et à l'écoulement naturel des eaux.

Certains s'inquiètent, mais ils ne voient que l'incroyable quantité de travail à fournir. Les lutins semblent avoir d'autres préoccupations. Je ne pense pas qu'ils aient déjà vu la terre cultivée comme nous le faisons, mais ils semblent avoir une affinité particulière avec la nature, j'ai sans doute beaucoup à apprendre d'eux.

On aura bien besoin de tout le monde si on veut subvenir à nos besoins.



Introduction

Le but du Fermier est de cultiver la terre et de récolter de quoi nourrir les habitants de la Vallée de Mythwind. Le Fermier cultive, récolte, gère son bétail et achète des équipements dans le but de faire tourner sa ferme de manière efficace et rentable.

COMPLEXITÉ ★☆☆☆☆

RÉSUMÉ DU PERSONNAGE

🌿 Récoltes

Le Fermier est un spécialiste des plantations, de l'agriculture et de la récolte. Ses plants sont représentés par des polyominos qu'il dispose dans la partie Terres de son insert Personnage. Le Fermier doit les placer de sorte à créer des champs pour chaque type de plant.

🌿 Bétail et Équipement

Le Fermier peut acheter du bétail et des équipements pour améliorer le fonctionnement de sa ferme. Ils sont représentés par des jetons que le Fermier doit également placer dans la partie Terres de son insert Personnage.

🌿 Effets Météo et Saison

Le Fermier bénéficie d'effets Météo uniques selon la Saison. Il peut profiter de la météo de chaque Saison pour effectuer des actions supplémentaires.

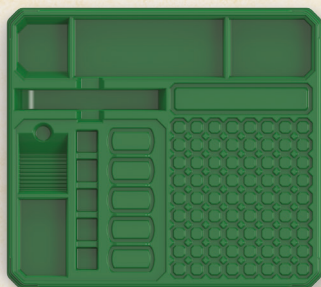


Matériel

Plateau Fermier



Insert Fermier



Bandeau Fermier



Sac en tissu



Équipement
(18)



Tuiles
Friche (8)



Bétail (15)



Piste Météo



Figurine
Fermier



Tuiles
Plants (24)



Compétences (10)



Mise en Place

Lors de la mise en place de la première partie du Fermier, appliquez les étapes suivantes. Lors des parties suivantes, référez-vous à « Reprendre la Partie » en page 35.

1. **Insert Fermier** : Placez la piste Météo ainsi que le plateau et le bandeau du Fermier (face Marché visible) dans son insert, comme indiqué ci-contre.



2. **Figurine, pièces et compétences** : Prenez la figurine du Fermier, ses 10 compétences et 10 pièces. Placez-les à côté de l'insert Fermier. Placez les compétences face cachée, de sorte à laisser leurs niveaux visibles.



3. **Réserve du Fermier** : Placez les 15 tuiles Bétail et les 18 tuiles Équipement en réserve à côté de l'insert Fermier. Mettez les 24 tuiles Plants dans le sac en tissu et placez-le à côté de l'insert Fermier.



4. **Marché aux plants** : Pour créer le marché aux plants, tirez quatre tuiles Plants du sac et placez-en une sur chaque icône Planter du marché aux plants. La face visible de la tuile Plants n'est pas importante.

Icône Planter



Marché aux plants

5. **Tuiles Friche** : Placez les huit tuiles Friche sur la partie Terres de l'insert Fermier. Les tuiles Friche peuvent être placées dans n'importe quel sens, mais elles ne doivent pas être adjacentes entre elles (les règles d'adjacence figurent en page 8). Nous vous recommandons de laisser une zone de terres libre afin de pouvoir lancer votre exploitation en début de partie.



Concepts De Base

Cette section décrit les concepts de base pour le joueur incarnant le Fermier.

TERRES

La partie droite de l'insert Fermier représente ses **TERRES**. C'est ici qu'il place ses plants, son bétail et ses équipements au cours de la partie. En début de partie, les terres sont partiellement recouvertes de tuiles Friche que le Fermier pourra retirer pour agrandir ses terres cultivables.



Terres

PLANTS, BÉTAIL ET ÉQUIPEMENT

Tous ces éléments sont représentés par des tuiles que le Fermier place sur ses terres.

PLANTS

Le Fermier peut planter trois types de plant : haricots, patates et fraises. Chaque tuile Plants présente deux faces : une face **JEUNES PLANTS** et une face **PLANTS CULTIVÉS**. La face visible n'a pas d'importance à la mise en place, mais en aura plus tard, lorsque le Fermier les plante.

Plants de Haricots



Jeunes



Cultivés

Plants de Patates



Jeunes



Cultivés

Plants de Fraises



Jeunes



Cultivés

BÉTAIL ET ÉQUIPEMENT

Le Fermier peut acheter et vendre du bétail et des équipements qui lui permettent de travailler plus efficacement. Toutes les tuiles Bétail sont identiques. Les tuiles Équipement sont recto verso et présentent toutes des coûts et des effets différents.



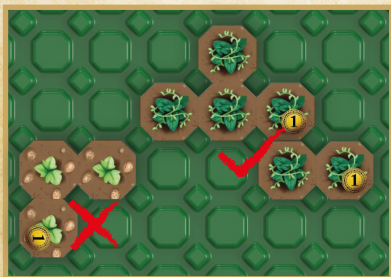
Bétail



Équipement

FERME

Le Fermier doit gérer le placement de ses tuiles Plants, Bétail et Équipement sur ses terres. Si deux tuiles d'un même type ont un bord en commun, on considère qu'elles sont adjacentes.



Les deux tuiles Plants de Haricots sont adjacentes. La tuile Plants de Patates n'est pas adjacente aux autres tuiles Plants.

Un groupe de plusieurs tuiles Plants adjacentes de la même espèce (que les plants soient jeunes ou cultivés) est considéré comme un **Champ**. Un Champ peut être adjacent à un autre Champ. Une tuile Plants isolée est considérée comme un Champ à part entière.

Champ de Haricots

Les haricots font tous partie du même Champ, les patates font partie d'un autre Champ.

Champ de Patates



MARCHÉ AUX PLANTS

Le verso du bandeau Fermier en haut de son insert Personnage contient le **MARCHÉ AUX PLANTS** où le Fermier peut acheter les plants qu'il cultive sur ses terres. Le marché aux plants présente quatre emplacements correspondant aux quatre icônes Planter. Chaque emplacement peut contenir une seule tuile Plants. Le marché est complété au Crépuscule.

Emplacements (Icônes Planter)



Marché aux plants





Résumé des Phases d'un Jour

Chaque manche de jeu de *Mythwind* est un Jour constitué de trois phases : l'AUBE, la JOURNÉE et le CRÉPUSCULE. Lors de chaque phase, chaque personnage suit différentes étapes. Les premières étapes de chaque phase sont résolues collectivement par tous les personnages, en groupe. Ces phases sont détaillées dans la Charte du Village.


En plus de ces étapes collectives, chaque personnage suit des étapes qui lui sont propres. Ces étapes spécifiques sont réparties sur les trois phases du Jour et sont différentes pour chaque personnage. Les étapes spécifiques au Fermier sont détaillées dans les pages suivantes.

JEU EN SIMULTANÉ


Chaque phase d'un Jour peut être résolue simultanément par tous les personnages. À certains moments, vous devrez peut-être consulter vos partenaires et coopérer, alors que d'autres tâches sont plus solitaires.

Si chaque phase peut être résolue en simultané, assurez-vous que chaque personnage ait terminé la phase en cours avant de passer à la suivante.





Vous trouverez ci-dessous un résumé des étapes pour les trois phases d'un Jour du Fermier. Chaque étape qui obéit aux règles de la Charte du Village est suivie de l'icône Charte du Village . Toutes les autres étapes sont spécifiques au Fermier et sont détaillées dans ce Journal du Personnage.



PHASE 1 : AUBE

1. Météo 
2. Effets de Saison 
3. Effets Météo 
4. Effet Météo du Fermier

PHASE 2 : JOURNÉE

1. Action Village 
2. Action Personnage 
 - Ferme
 - Utiliser une compétence
3. Actions Ouvrier

PHASE 3 : CRÉPUSCULE

1. Retrait des personnages 
2. Retrait des ouvriers 
3. Compléter le marché aux plants

Phase 1 : Aube

Cette section détaille l'étape de l'Aube spécifique au Fermier.

EFFET MÉTÉO DU FERMIER

Les changements de saison et de météo qui affectent le village ont aussi un impact sur les activités du Fermier. Un bon Fermier sait toujours profiter des possibilités offertes par une météo favorable.

L'insert Fermier présente une **PISTE MÉTÉO** qui indique des météos spécifiques pour le printemps, l'été et l'automne, permettant au Fermier d'effectuer des actions supplémentaires. Il n'y a aucun effet Météo pour l'hiver, le Fermier peut donc ignorer cette étape pendant cette Saison.



Lors de cette étape, le Fermier vérifie la Saison en cours en consultant la tuile Saison du plateau Village. Puis, il compare la météo du Jour à l'icône correspondante de sa piste Météo.

Tuile Saison (automne)

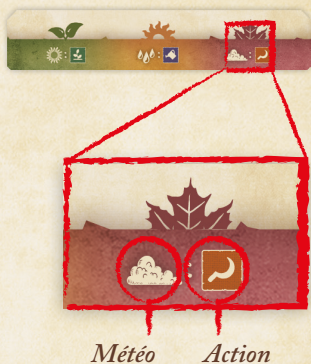


Si la météo du Jour correspond à l'icône de la piste Météo du Fermier pour la Saison en cours, le Fermier peut immédiatement effectuer l'action indiquée. Les actions sont détaillées dans les pages suivantes.

Météo du Jour



Piste Météo (automne)




En automne, si la dernière carte Météo révélée correspond à la météo automnale de la piste Météo du Fermier, ce dernier peut effectuer une action Récolter ou Nettoyer.



Phase 2: Journée



Lors de la Journée, après avoir effectué son Action Village, le Fermier effectue son Action Personnage . Celle-ci lui permet de travailler à la ferme et d'utiliser une compétence. Puis, il peut effectuer autant d'Actions Ouvrier qu'il le souhaite.

FERME

Cette Action Personnage permet au Fermier de travailler dans sa ferme. Il peut nettoyer de nouvelles terres, planter des cultures, cultiver les plants existants, récolter et gérer son bétail et ses équipements.

Le Fermier doit d'abord sélectionner une seule option parmi les cinq à sa disposition sur son plateau Personnage. L'Alignement de chaque option est indiqué par l'icône Ouvrier correspondante et un fond de couleur spécifique (bleu pour Lutin, orange pour Villageois) sur son insert Personnage. Par exemple, les deux options du haut ont un Alignement Lutin (fond bleu et icône Lutin).

Le Fermier doit choisir une option avec un Alignement identique au sien (voir la Charte du Village, page 20).

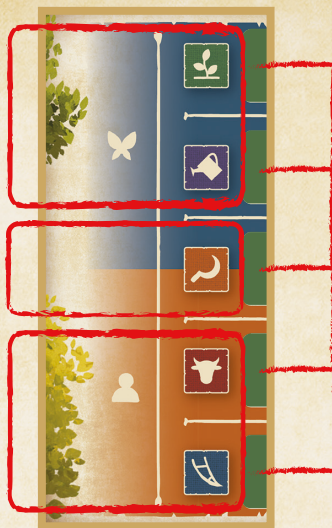
Ainsi, s'il a choisi une Action Village avec un Alignement Lutin, il doit choisir l'une des trois options du haut. S'il a choisi une Action Village avec un Alignement Villageois, il doit choisir l'une des trois options du bas.



*Alignement
Lutin*

*Alignement
Lutin ou
Villageois*

*Alignement
Villageois*



Options

Le Fermier a effectué une Action Village avec un Alignement Lutin. Il peut donc choisir entre Planter, Cultiver et Récolter ou Nettoyer

Chaque option permet au Fermier de bénéficier d'une action spécifique :



Planter



Cultiver



*Récolter ou
Nettoyer*



Bétail



Équipement

PLANTER




Cette action permet au Fermier de placer ses tuiles Plants sur ses terres. Pour planter, le Fermier doit d'abord prendre une tuile Plants du marché aux plants. Celle de droite est gratuite, mais, pour prendre l'une des trois autres, le Fermier doit payer le nombre de pièces indiqué à la réserve générale avant de prendre la tuile Plants correspondante.

*Pour acheter la tuile Plants de 2 Haricots,
le Fermier doit payer 2 pièces.*



Prix

Puis, le Fermier place cette tuile Plants sur ses terres. Le placement d'une tuile doit répondre aux règles suivantes :

-  la tuile Plants doit être placée face Jeunes Plants visible ;
-  la tuile Plants peut être orientée de n'importe quelle manière ;
-  la tuile Plants doit être placée de manière à être adjacente à un Champ de la même espèce (plants jeunes et/ou cultivés). Si le Fermier n'a pas encore planté cette espèce, ignorez cette restriction.



*Le Fermier pivote
la tuile Plants de
Haricots et la place
adjacente à son
Champ de haricots.*



CULTIVER

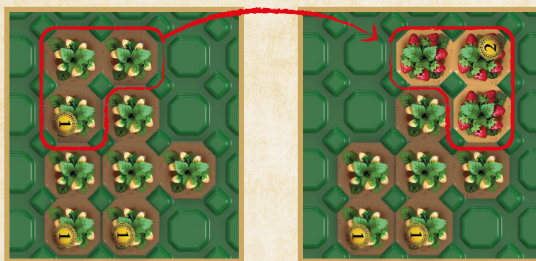
Cette action permet au Fermier de cultiver ses plants pour leur faire prendre de la valeur.

Le Fermier choisit une tuile Jeunes Plants de ses terres et la retourne face Plants Cultivés visible. Les plants cultivés ont une valeur plus élevée que les jeunes plants lorsqu'ils sont récoltés.



Lorsqu'il retourne la tuile, le Fermier peut réorienter cette tuile en respectant les règles suivantes :

- la tuile Plants doit toujours faire partie du même Champ et son repositionnement ne doit pas couper un Champ en deux ;
- au moins une case de la tuile doit recouvrir une des cases de terres qu'elle occupait précédemment.



Le Fermier retourne, pivote et replace la tuile Plants de Fraises.

RÉCOLTER OU NETTOYER

Cette action permet au Fermier de vendre ses récoltes ou de rendre de nouvelles terres cultivables.

Récolter

Pour récolter, le Fermier choisit une tuile Plants de ses terres, gagne le nombre de pièces indiqué sur cette tuile et retire la tuile de ses terres pour la remettre dans la réserve.

Le Fermier peut récolter n'importe quelle tuile Plants, qu'elle soit cultivée ou non. Récolter des plants peut séparer les tuiles d'un Champ.



Le Fermier gagne 4 pièces et retire la tuile Plants de Haricots de ses terres.

Nettoyer

Pour nettoyer de nouvelles terres, le Fermier choisit une tuile Friche de ses terres, paie le nombre de pièces indiqué sur cette tuile et la retire de ses terres pour la remettre dans la réserve.



Le Fermier paie 3 pièces pour retirer cette tuile Friche de ses terres.

BÉTAIL



(ACHETER, VENDRE, DÉPLACER, REPRODUIRE)

Cette action permet au Fermier de gérer son bétail. Il peut acheter, vendre, déplacer et faire reproduire son bétail. Le Fermier peut effectuer chacune de ces tâches une fois, dans l'ordre de son choix

Acheter

Pour acheter une bête, le Fermier dépense 3 pièces, puis prend une tuile Bétail de la réserve et la place sur n'importe quel emplacement libre de ses terres.

Vendre

Pour vendre une bête, le Fermier prend une tuile Bétail de ses terres et la remet dans la réserve, puis gagne 2 pièces.

Déplacer

Pour déplacer une bête, le Fermier prend une tuile Bétail de ses terres et la place sur n'importe quel emplacement libre de ses terres.



Reproduire

Pour faire naître une nouvelle bête, le Fermier choisit deux tuiles Bétail adjacentes qui ne sont pas utilisées par un équipement actif. Puis, il place une nouvelle tuile Bétail adjacente à au moins l'une des deux tuiles choisies. Cette nouvelle tuile Bétail est gratuite, le Fermier ne paie aucune pièce pour la placer.



ÉQUIPEMENT (ACHETER, VENDRE)

Cette action permet au Fermier de gérer ses équipements.

Fonctionnement des équipements
Chaque tuile Équipement présente une face **ACTIF** et une face **INACTIF**. La face Inactif indique un coût en pièces et une valeur de Bétail, la face Actif indique l'effet de l'équipement.

Un équipement est toujours placé dans les terres face Inactif visible. Dès que le nombre de tuiles Bétail adjacentes à un équipement atteint ou dépasse la valeur de Bétail de cet équipement, le Fermier retourne cet équipement sur sa face Actif. Une même tuile Bétail peut être adjacente à plusieurs équipements. Si le nombre de tuiles Bétail adjacentes à un équipement descend en dessous de la valeur de Bétail de cet équipement, le Fermier retourne cet équipement sur sa face Inactif.

Face Actif



Face Inactif



Coût *Valeur de Bétail*



*Le Fermier achète du bétail et le place adjacent à sa charrue.
La valeur de Bétail de la charrue est de 1, le Fermier peut donc
la retourner sur sa face Actif.*

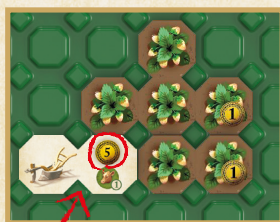
Le Fermier peut bénéficier de l'effet d'un équipement actif présent sur ses terres à chaque fois qu'il est susceptible de s'appliquer. Les effets des équipements sont détaillés dans l'index des équipements en page 32.

Action Équipement

L'action Équipement permet au Fermier d'acheter et de vendre des équipements. Il peut acheter un seul équipement et en vendre autant qu'il le souhaite, dans l'ordre de son choix.

Acheter

Pour acheter un équipement, le Fermier choisit une tuile Équipement de la réserve, paie le nombre de pièces indiqué sur cette tuile, puis la place sur un emplacement libre de ses terres, face Inactif visible. Le Fermier n'a plus le droit de déplacer une tuile Équipement une fois qu'elle est placée sur ses terres.



Vendre

Pour vendre un équipement, le Fermier prend une tuile Équipement de ses terres, gagne un nombre de pièces équivalent à la moitié du montant indiqué sur cette tuile (arrondi à l'inférieur), puis il remet cette tuile dans la réserve. Le Fermier peut aussi bien vendre des équipements actifs qu'inactifs.



UTILISER UNE COMPÉTENCE

Le Fermier peut appliquer les effets de la compétence qui se trouve sur son insert Personnage dans la même rangée que l'action qu'il vient d'effectuer.



Le Fermier a choisi de cultiver ses plants. Il peut utiliser la compétence « Cow-boy » qu'il a gagnée précédemment.

Utiliser une compétence est optionnel. Les règles concernant le gain et l'application des compétences se trouvent à la page 30.

EFFECTUER DES ACTIONS OUVRIER

Le Fermier dispose de cinq Actions Ouvrier.

Deux actions sont des Actions Lutins qui nécessitent un dé Lutin, deux actions sont des Actions Villageois qui nécessitent un dé Villageois et la dernière action nécessite un dé de n'importe quel type.



*Actions
Lutin*

*Action
Villageois
ou Lutin*

*Actions
Villageois*

Lors de cette étape, le Fermier peut utiliser autant de ses Ouvriers recrutés qu'il le souhaite pour effectuer des Actions Ouvrier.

Pour utiliser un Ouvrier recruté, le Fermier prend un dé correspondant de son emplacement à dés, diminue sa valeur de 1 et le place sur la case de l'action qu'il souhaite effectuer. Seuls les dés Lutin peuvent être placés sur les cases Action Lutin, seuls les dés Villageois peuvent être placés sur les cases Action Villageois. La case du milieu peut être occupée par n'importe quel type d'ouvrier.

Après avoir placé un dé sur une case Action Ouvrier, le Fermier effectue l'action correspondante. Les règles régissant les actions Ouvrier sont exactement les mêmes que celles des actions Ferme du Fermier.

Dé pris de l'emplacement à dés

Diminution

Attribution à une Action Ouvrier



Action



Cette Action Ouvrier permet au Fermier de cultiver ses plants.

Phase 3 : Crépuscule



Cette section détaille l'étape du Crépuscule spécifique au Fermier.

COMPLÉTER LE MARCHÉ AUX PLANTS

Lors de cette étape, le Fermier remplit le marché aux plants en ajoutant de nouvelles tuiles Plants qui viennent remplacer celles qu'il a plantées.

Pour compléter le marché aux plants, le Fermier commence par déplacer toutes les tuiles restantes du marché vers la droite, de sorte à combler les éventuels emplacements libres. Puis, il pioche de nouvelles tuiles Plants du sac pour compléter les emplacements libres.



Le Fermier déplace toutes les tuiles Plants vers la droite pour combler les emplacements libres.








Le Fermier ajoute une nouvelle tuile Plants au marché pour remplir l'emplacement libre

Fin de Saison

En fin de Saison, les personnages bénéficient chacun d'une étape de maintenance qui peut être effectuée simultanément.

Lors de cette phase, le Fermier effectue les étapes suivantes.

1. Appliquez les effets Fin de Saison 
2. Vérifiez vos cartes Objectif 
3. Recréez la pioche Météo 
4. Changez la tuile Saison 
5. Effectuez l'étape de maintenance
6. Changez de personnages 

Le joueur qui contrôle le Fermier effectue son étape de maintenance avant de choisir s'il change de personnage, comme expliqué dans la Charte du Village.

ÉTAPE DE MAINTENANCE

Lors de l'étape de maintenance du Fermier, la nature magique et mystérieuse des lutins peut provoquer une croissance anormale de la végétation.

Végétation envahissante

Pour résoudre cette étape, le Fermier choisit un dé Lutin de la Tour ou de la réserve générale et le lance. Il replace le dé à l'endroit où il l'avait pris, à la Tour ou dans la réserve, puis il place sur ses terres autant de tuiles Friche que le résultat du dé.

Ces tuiles Friche peuvent être placées n'importe où sur les terres, même adjacentes entre elles. Si le Fermier n'a pas assez d'espace pour placer ces tuiles Friche, il doit retirer des tuiles Plants, Bétail ou Équipement pour en libérer. Les tuiles retirées ainsi ne font pas gagner de pièces au Fermier. Si le Fermier ne peut placer aucune de ces tuiles Friche parce qu'elles sont déjà toutes en jeu ou à cause de la disposition des autres tuiles Friche sur ses terres, il ne place aucune nouvelle tuile Friche.



Compétences

Comme l'indique la Charte du Village, les personnages peuvent gagner des compétences à la Maison Communautaire ou grâce à certains effets.

Lorsqu'un personnage gagne une compétence, il doit en payer le coût. Pour le Fermier, le coût d'une compétence est un nombre de tuiles Plants Cultivés.

Pour payer ce coût, le Fermier doit retirer les tuiles Plants Cultivés de ses terres et les remettre dans la réserve. Ces tuiles ne sont pas récoltées et ne rapportent aucune pièce au Fermier.

Il y a trois niveaux de compétences. Les niveaux II et III ne peuvent être acquis que si au moins l'un des deux Lutins visibles sur la tuile Compétence est en jeu. Certaines cartes Événement vous diront comment faire entrer les Lutins en jeu.

L'un des deux Lutins indiqués en haut de la tuile doit être en jeu pour pouvoir gagner la compétence « Débrouillard ».



Le coût de cette compétence est de 2 tuiles Fraises Cultivées, 3 tuiles Patates Cultivées et 1 tuile Haricots Cultivés.

Après avoir payé le coût d'une compétence, le Fermier retourne la tuile correspondante face visible et la place sur n'importe quel emplacement Compétence de son insert Personnage.

Lorsqu'un personnage gagne une compétence, il peut retirer ou réorganiser ses précédentes compétences à sa guise.

Index Des Compétences

Cet index détaille les règles de toutes les compétences du Fermier.

NIVEAU I

- 🌿 **Pouce Vert** : Si la météo du Jour est nuageuse, effectuez une action Planter.
- 🌿 **Rancher** : Effectuez une fois l'action Reproduire.
- 🌿 **Anticipation** : Si la météo du Jour est pluvieuse, effectuez une action Cultiver.
- 🌿 **Moissonneur** : Si la météo du Jour est ensoleillée, effectuez une action Récolter ou Nettoyer.

NIVEAU II


- 🌿 **Almanach du Fermier** : Consultez les deux prochaines cartes de la pioche Météo, puis replacez-les dans l'ordre de votre choix.
- 🌿 **Cow-boy** : Déplacez une tuile Bétail vers n'importe quel emplacement libre de vos terres.
- 🌿 **Débrouillard** : Achetez une tuile Équipement pour la moitié de son coût (arrondi au supérieur).

NIVEAU III


- 🌿 **Partage des Bénéfices** : Payez 5 pièces pour augmenter tous vos Ouvriers recrutés.
- 🌿 **Main Verte** : Récoltez une tuile Plants et cultivez une autre tuile Plants du même Champ.
- 🌿 **Botanique** : Déplacez une ou plusieurs tuiles Plants.

Index Des Équipements




 **Ruche** : En fin de Saison, gagnez 5 pièces.




 **Distributeur** : Toute tuile Plants plantée dans un Champ adjacent au Distributeur est immédiatement cultivée.




 **Distributeur Amélioré** : Toute tuile Plants plantée dans un Champ adjacent au Distributeur est immédiatement cultivée.




 **Fertilisant** : Chaque fois que vous récoltez une tuile Plants dans un Champ adjacent au Fertilisant, vous gagnez 1 pièce supplémentaire.




 **Fertilisant Amélioré** : Chaque fois que vous récoltez une tuile Plants dans un Champ adjacent au Fertilisant, vous gagnez 2 pièces supplémentaires.




 **Ferme Pédagogique** : En fin de Saison, gagnez 15 pièces.




 **Charrue** : Après avoir effectué une action Planter, vous pouvez planter une tuile Plants supplémentaire dans un Champ adjacent à la Charrue en respectant les règles de placement habituelles.




 **Charrue Améliorée** : Après avoir effectué une action Planter, vous pouvez planter deux tuiles Plants supplémentaires dans un Champ adjacent à la Charrue en respectant les règles de placement habituelles.




 **Faucille** : Après avoir effectué une action Récolter, vous pouvez récolter une tuile Plants supplémentaire dans un Champ adjacent à la Faucille.




 **Faucille Améliorée** : Après avoir effectué une action Récolter, vous pouvez récolter deux tuiles Plants supplémentaires dans un Champ adjacent à la Faucille.



 **Tourniquet** : Après avoir effectué une action Cultiver, vous pouvez cultiver une tuile Plants supplémentaire dans un Champ adjacent au Tourniquet.



 **Tourniquet Amélioré** : Après avoir effectué une action Cultiver, vous pouvez cultiver deux tuiles Plants supplémentaires dans un Champ adjacent au Tourniquet.

Sauvegarder la Partie

Pour sauvegarder le Fermier, suivez les étapes détaillées dans cette section.



1. Remettez la figurine du Fermier et le sac (en laissant dedans les plants qu'il contient) dans la boîte du jeu.
2. Retirez le bandeau Fermier de son insert Personnage.
3. Rangez toutes les pièces, tuiles Plants, Équipement et Bétail inutilisées dans l'insert. Remettez le bandeau Fermier par-dessus.
4. Retirez le plateau Personnage de gauche et placez toutes les tuiles Compétence et Friche inutilisées dans l'insert. Remettez le plateau par-dessus.
5. Pour finir, fermez l'insert Personnage avec son couvercle pour garder tout le matériel en place.

Reprendre la Partie

Pour reprendre le Fermier, suivez les étapes détaillées dans cette section.

1. Sortez les pièces et les tuiles Plants, Bétail, Équipement, Friche et Compétence inutilisées de l'insert.
2. Sortez la figurine et le sac du Fermier de la boîte et mettez les tuiles Plants inutilisées dans le sac.
3. Recréez le marché aux plants selon la procédure détaillée à la page 6.






LE FERMIER



-  Récolter ou Nettoyer
-  Cultiver
-  Planter
-  Bétail
-  Équipement
-  Adjacent(e)

PHASES D'UN JOUR



AUBE


1. Météo 
2. Effets de Saison 
3. Effets Météo 
4. Effet Météo du Fermier

JOURNÉE

1. Action Village 
2. Action Personnage 
 - Ferme
 - Utiliser une compétence
3. Actions Ouvrier

CRÉPUSCULE

1. Retrait des personnages 
2. Retrait des ouvriers 
3. Compléter le Marché aux Plants


*Référez-vous à
la Charte du Village
quand vous voyez
cette icône.*