

Une année agricole...

0. Mise en place du jeu

- Par joueur : 1 exploitation agricole, **800 marks**, 1 fiche de gestion agricole.
- Par champ : 3 vers de terre, 1 tournesol.
- Positionnement initial des demandes et des cours sur la bourse de la pomme de terre.
- Mélange des cartes événements et placement d'une par case sur la feuille de bourse.
- Mise à disposition des composants du jeu (dont les emprunts contractables à tout moment).

1. Préparation du compost

- En secret : sur sa fiche de gestion, chaque joueur indique combien de vers il retire de ses champs pour les placer dans le compost n°1.
- Coût : **100 marks** par champ dont est retiré au moins un ver.
- Réalisation simultanée : retrait des vers, placement effectif dans le compost et paiement des coûts.

2. Préparation des cultures

- En secret : sur sa fiche de gestion, chaque joueur entoure, pour chaque champ qu'il désire cultiver, une variété de pommes de terre.
- Coût : **40 marks** par champ choisi + montant du cours **normal** actuel de la variété de pomme de terre retenue.
- Réalisation simultanée : placement des cartons (terre labourée) sur les champs, des variétés de pomme de terre et paiement des coûts.

3. Traitements chimiques

- En secret : sur sa fiche de gestion, pour les champs cultivés, chaque joueur entoure le mot « engrais » s'il souhaite les fertiliser. S'il veut mettre de l'insecticide, il rajoute une lettre I.
- Coût : pour l'engrais, **100 marks** par champ traité où ne figure aucune tête de mort, **200 marks** sinon ; pour l'insecticide, **100 marks** par champ traité.
- Réalisation simultanée : placement des sacs d'engrais et des insecticides sur les champs choisis et paiement des coûts.

4. Ré-évaluation de la qualité du sol (tournesols)

- Tous les champs, sans engrais, insecticide et tête de mort, reçoivent un tournesol (maximum 3 par champ).
- Tous les champs, avec engrais ou insecticide, perdent tous leurs tournesols.
- Tous les champs, sans ver de terre, perdent tous leurs tournesols.

5. Cartes événements

- L'un des joueurs jette le dé et les effets de la carte indiquée sont appliqués immédiatement. Les cartes sont alors remplacées.

6. Récoltes effectives et ventes prévues

- En secret : sur sa fiche de gestion, chaque joueur calcule la récolte effective de chaque champ puis indique la quantité qu'il souhaite vendre en normal et en bio (uniquement possible si le champ possède 3 tournesols).

		Nombre de vers					
		0	1	2	3	4	5
AMALIE	avec engrais	0	2	4	5	6	6
	sans engrais	0	0	0	1	2	3
BIOLA	avec engrais	0	1	2	3	4	5
	sans engrais	0	0	1	2	3	4
CHRIS	avec engrais	0	2	3	3	4	4
	sans engrais	0	1	2	2	3	3

- Coût : **100 marks** par champ dont des pommes de terres seront vendues.
- Réalisation simultanée : paiement des coûts, puis re-calcul de la demande et du cours normal et bio, variété par variété.

Variation de la demande (somme des quantités prévues pour les ventes)	Variation du cours
0	0
1	1
2 – 3	2
4 et +	3

7. Paiement des ventes prévues

- Réalisation simultanée : sur sa fiche de gestion, chaque joueur calcule le paiement qu'il va encaisser, variété par variété, pour l'année puis reçoit la totalité de cet argent de la banque.

8. Ré-évaluation de la qualité du sol (têtes de mort, vers de terre)

- Tous les champs, avec engrais ou insecticide, mais sans tête de mort, reçoivent une tête de mort.
- Tous les champs, avec une tête de mort, mais sans engrais ni insecticide, perdent leur tête de mort.
- Tous les champs en jachère (sans culture) avec au moins un ver de terre reçoivent un ver supplémentaire (maximum 5 vers par champ).
- Tous les champs cultivés perdent un ver de terre par sac d'engrais et insecticide, plus un pour la culture.
- Tous les jetons sont retirés des exploitations, sauf les têtes de mort, tournesols et vers de terre restants.

9. Utilisation du tas de compost n°2

- En secret : sur sa fiche de gestion, chaque joueur indique, pour chaque champ, combien de vers issus de son compost n°2 seront ajoutés (maximum 5 vers par champ). Chaque joueur indique également combien il compte en vendre à la banque et aux autres joueurs.
- Coût : **100 marks** par champ où des vers sont ajoutés.
- Vente : **60 marks** par ver de terre vendu à la banque, montant **négocié** avec les autres joueurs.
- Réalisation simultanée : placement des vers de terre sur les champs choisis et paiement des coûts. Si des vers de terre ne trouvent pas preneurs auprès des autres joueurs, ils sont vendus 60 marks pièce à la banque.

10. Evolution des tas de compost

- Réalisation simultanée : tous les vers de terre du tas n°1 passent dans le tas n°2 en doublant d'effectifs.

11. Passage à la nouvelle année

- Réalisation simultanée : tous les joueurs ayant contracté des emprunts à la banque doivent s'en acquitter en **totalité**. S'ils ne peuvent ou ne veulent pas le faire, ils doivent payer à la banque un montant égal à **20%** de ceux-ci.