

MAISON



LIEU PROTÉGÉ

Quand cette carte arrive en jeu,
placez 2D6 sur elle.

Se Reproduire (9+)

[Avec deux dés uniquement]

Placez un nouveau D6 sur cette Maison.

MAISON



LIEU PROTÉGÉ

Quand cette carte arrive en jeu,
placez 2D6 sur elle.

Se Reproduire (9+)

[Avec deux dés uniquement]

Placez un nouveau D6 sur cette Maison.

MAISON



LIEU PROTÉGÉ

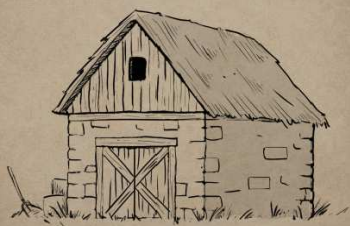
Quand cette carte arrive en jeu,
placez 2D6 sur elle.

Se Reproduire (9+)

[Avec deux dés uniquement]

Placez un nouveau D6 sur cette Maison.

FERME



LIEU PROTÉGÉ

Quand cette carte arrive en jeu,
placez 1D6 sur elle.

Nourrir (5+)

Cherchez la carte « BÉTAIL ».

MOULIN



LIEU PROTÉGÉ

Quand cette carte arrive en jeu,
placez 1D6 sur elle.

Moudre (7+)

Cherchez la carte « FARINE ».

ÉGLISE



LIEU PROTÉGÉ

Quand cette carte arrive en jeu,
placez 1D6 sur elle.

Prier (6+)

Cherchez la carte « FERVEUR ».

Célébrer (10+)

Cherchez la carte « MARIAGE ».

CHÂTEAU



LIEU PROTÉGÉ

Quand cette carte arrive en jeu,
placez 2D6 sur elle.

Emerveiller (45+)

Vous remportez la victoire.

Attaquer (24+)

Défaussez un lieu appartenant à un autre village.

CHAMP



LIEU

Semer (2+)

Cherchez la carte « CHAMP CULTIVÉ »
et placez-la directement en jeu.

Composter (4+)

Défaussez une carte de votre main,
puis piochez une carte.

CHAMP CULTIVÉ



LIEU

Tailler (2+)

Cherchez la carte « BÂTON ».

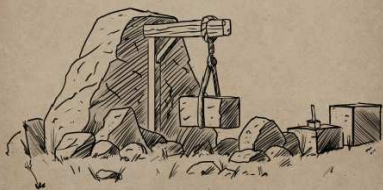
Récolter (2+)

Cherchez la carte « BLÉS ».

Construire (6+)

Cherchez la carte « FERME »
et placez-la en jeu.

CARRIÈRE



LIEU

Construire (6+)

Cherchez la carte « FOUR » ou la carte « MOULIN » et placez-la en jeu.

Construire (3+)

Cherchez la carte « CIMETIÈRE » et placez-la en jeu.

MENUISERIE



LIEU

Construire (8+)

Cherchez la carte « MARCHÉ » et placez-la en jeu.

Construire (12+)

Cherchez une carte « MAISON » et placez-la en jeu.

FORGE



LIEU

Forger (6+)

Cherchez la carte « ARMES ».

Construire (8+)

Cherchez la carte « ÉGLISE » ou la carte « CHÂTEAU » et placez-la en jeu.

CIMETIÈRE



LIEU

Inhumer (2+)

Piochez une carte pour chaque dé retiré de votre village lors de la nuit précédente.

Enterrer (2+)

Défaussez une carte de votre main.

GRENIER



LIEU

Stocker (4+)

Placez une carte de votre main face cachée sous le grenier. Vous pouvez jouer ou défausser cette carte comme si elle était dans votre main. Il ne peut y avoir qu'une seule carte stockée dans le grenier. Si le grenier est défaussé, la carte stockée est défaussée.

MARCHÉ



LIEU

Vendre (9+)

Cherchez la carte « TRÉSOR ».

Acheter (12+)

Cherchez une carte de Lieu ou d'Objet de votre paquet et placez-la dans votre main.

FOUR



LIEU

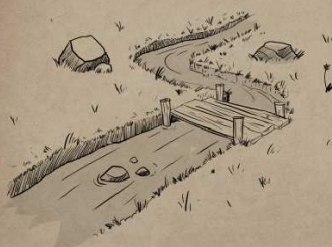
Cuisiner (7+)

Cherchez la carte « FERVEUR ».

Chauffer (10+)

Cherchez la carte « PAIN ».

RUISSEAU



LIEU

Pêcher (2+)

Cherchez la carte « POISSON ».

Tailler (2+)

Cherchez la carte « BÂTON ».

BLÉS



OBJET

Utile à la Ferme ou au Moulin.

Nourrir +2 ou Moudre +5

(Défaussez cet objet depuis votre main, avant le lancer de dés, pour obtenir un bonus de +2 en Nourrir ou un bonus de +5 en Moudre.)

FARINE



OBJET

Utile au Four ou au Marché.

Chauffer +9 ou Vendre +3

(Défaussez cet objet depuis votre main, avant le lancer de dés, pour obtenir un bonus de +9 en Chauffer ou un bonus de +3 en Vendre.)

PAIN



OBJET

Utile à toutes les actions de la journée.

Toutes les Actions +2

(Défaussez cet objet depuis votre main, avant un lancer de dés, pour obtenir un bonus de +2 à toutes les actions entreprises ce jour-ci.)

BÉTAIL



OBJET

Utile à une action de votre choix.

Action +2

(Défaussez cet objet depuis votre main, avant le lancer de dés, pour obtenir un bonus de +2 à une action de votre choix.)

BÂTON



OBJET

Utile dans les lieux hostiles ou contestés.
Le bâton est sans effet dans l'Antre de la Bête.

Défaussez cet objet depuis votre main, avant de lancer les dés dans un lieu hostile ou contesté, afin de pouvoir relancer, une fois seulement, chaque dé qui fera « □ ».

BOIS



OBJET

Utile au Four ou à la Menuiserie.

Chauffer +7 ou Construire +5

(Défaussez cet objet depuis votre main, avant le lancer de dés, pour obtenir un bonus de +7 en Chauffer ou un bonus de +5 en Construire.)

FLEURS



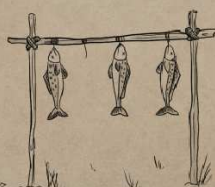
OBJET

Utile à la Maison.

Se Reproduire +2

(Défaussez cet objet depuis votre main, avant le lancer de dés, pour obtenir un bonus de +2 en Se Reproduire.)

POISSON



OBJET

Utile au Four, au Marché ou à la Ferme.

**Cuisiner +3 ; Vendre +3
ou Nourrir +3**

(Défaussez cet objet depuis votre main, avant le lancer de dés, pour obtenir un bonus de +3 en Cuisiner, Vendre ou Nourrir.)

GIBIER



OBJET

Utile au Four ou au Marché.

**Cuisiner +5 ; Vendre +5
ou Traquer +5**

(Défaussez cet objet depuis votre main, avant le lancer de dés, pour obtenir un bonus de +5 en Cuisiner, Vendre ou Traquer.)

TRÉSOR



OBJET

Utile au Marché.

Acheter +8

(Défaussez cet objet depuis votre main, avant le lancer de dés, pour obtenir un bonus de +8 en Acheter.)

MARIAGE



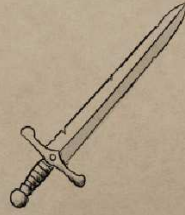
OBJET

Utile à la Maison.

Se Reproduire +3

(Défaussez cet objet depuis votre main, avant le lancer de dés, pour obtenir un bonus de +3 en Se Reproduire.)

ARMES



OBJET

Utile au Château ou au Marché.

Attaquer +8 ou Vendre +8

(Défaussez cet objet depuis votre main, avant le lancer de dés, pour obtenir un bonus de +8 en Attaquer ou un bonus de +8 en Vendre.)

FERVEUR



OBJET

Utile à toutes les actions de la journée.

Toutes les Actions +1

(Défaussez cet objet depuis votre main, avant un lancer de dés, pour obtenir un bonus de +1 à toutes les actions entreprises ce jour-ci.)