



Auteur
Quentin
Lammerant

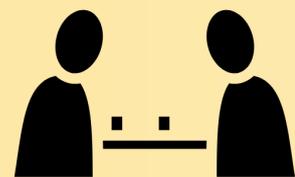
Graphiste
Ivan
Lammerant



8+



20min



2 - 100

L'extension TORNADE

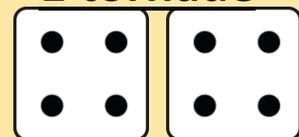


Effet de la tornade

Lorsque vous effectuez un double, la tornade arrive en fin de tour (étape 4) .

Si il y a au moins un double sur les dés de ce tour-ci, vous **devez** barrer 2 cases adjacentes horizontalement. Les cases barrées peuvent avoir été récoltée, plantée, ou être vide.

1 tornade



Un tour de jeu

1) Un joueur lance les 4 dés puis les placent à côté de la carte « dessin » en respectant leur emplacement. Chaque chiffre correspond à une graine particulière sur la fiche « dessin ».

2) Tous les joueurs jouent simultanément et doivent **planter** au moins une graine. Durant cette phase si un enclos est complété, le joueur le **récolte** instantanément.

3) Une fois que tous les joueurs ont fini de planter et de récolter, alors il faut à présent réaliser l'arrivée des **corbeaux** s'il y en a pour ce tour. (Les corbeaux correspondent au chiffre 6 sur les dés).

4) La tornade arrive = si vous avez au moins un double, vous devez effectuer cette étape

5) Les joueurs peuvent maintenant se rendre au marché pour vendre leur récolte

6) Commencez un nouveau tour de jeu

