

Services



Santé



Espace culturel



Service public



Bar



Accueil de Touristes



Restaurant



Espace de démocratie



Espace de loisirs



Emploi



Biodiversité

Indicateurs



Attractivité



Environnement



Qualité de vie

Ressources



Touriste



Cube d'action



Sou



Vin conventionnel



Vin bio

Effets des Hexagones



Effet activable

Utilisable, une fois posé, une fois par année, en payant le coût demandé.



Effet immédiat

Déclenche automatiquement une augmentation ou diminution (↓) des Indicateurs ou du niveau des Services.



Effet permanent

Ces effets sont actifs jusqu'à la fin de la partie.



Hexagone concernant un autre joueur

Le joueur peut poser l'Hexagone chez un autre joueur sans sa permission. Ce dernier peut activer l'effet activable de l'Hexagone (s'il y en a un).



Adjacence

Certains Hexagones ont des conditions d'adjacence pour être posés. Cela peut concerner des joueurs, des Services ou des vignes.

AIDE DE JEU

Déroulement d'une année

Phase 1

Début d'année – Événement

L'un des joueurs pioche la première carte de la pile de cartes événement et la lit à voix haute. Les effets s'appliquent immédiatement.

Phase 2

Actions

- Placer un Hexagone (en payant son coût)
- Activer un Hexagone déjà placé (en payant son coût)
- Voter pour un Grand Projet (contre un cube)
- Enlever un buisson (contre un cube)
- Piocher 5 nouveaux Hexagones (contre un cube)
- Passer

Phase 3

Fin d'année

Plusieurs étapes ont lieu, dans l'ordre suivant :

1. Le professionnel du tourisme place les touristes dans les Accueils de touristes et récupère ses bénéfices (annuels) pour le tour écoulé.

2. Placer le Grand Projet qui a été voté

3. Désembuisonnement et résembuisonnement

4. Les joueurs récupèrent leurs cubes d'action

Fin de partie

Le jeu se termine à la fin de la 5ème année.