

D	Au début du jeu : choisir (ou tirer au sort) un type de sol et un type de culture
0	Avant le tour 1, les joueurs peuvent effectuer une action = jouer une carte ayant un effet préventif qui prendra effet au tour 1

À chaque tour

1	Tirer au sort une carte météo
2	Mettre à jour les échelles pour chaque type d'adventices pour chaque joueur (météo + méthodes préventives + rang/inter-rang)
3	Choisir des cartes méthodes disponibles selon la période:
4	Déduire l'effet curatif sur les échelles de pression suivant les cartes
5	Modifier les échelles des indicateurs en fonction de l'effet des méthodes sélectionnées

À certains tours

6	Sauf « débourrement »: Calculer la perte de quantité (tours 2, 3, 5 et 6 – tous les tours cultures – toutes adventices) et de qualité (tours 3 et 6 – 2ème tour culture – adventices sur l'inter- rang et vivaces)
7	Fin du tour 6 = Calcul du score final



Qualité de l'eau

20	0	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	
----	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--



Qualité agronomique du sol

20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



Toxicité

		200	4.467.0			Description of the last	010 - X 20	-1			311000	200						1204 311	200		_	
			l																			
-	^	4	٦	٦	۱,	l –	ے ا	۱ -,	١٨	١٨	40	4.4	4.2	42	4.4	4.5	10	47	40	40	20	
2.4	U	I	2	3	4	5	ь	/	8	9	10	11	12	13	14	15	16	1 /	18	19	20,	
234																						
-																						



Faune du sol

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0		10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
------------------------	--	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

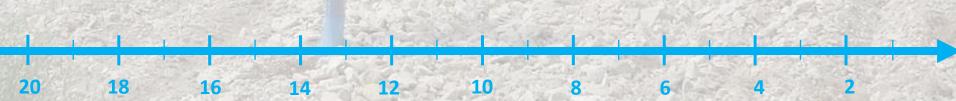














	20	2	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
--	----	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



Gestion du temps