




D	Au début du jeu : choisir (ou tirer au sort) un type de sol et un type de culture
0	Au début du tour 4 (interculture 2) : choisir un nouveau type de culture
À chaque tour	
1	Avancer le pion indicateur de tour (période) sur le plateau commun + Tirer au sort une carte météo
2	Mettre à jour les échelles pour chaque type d'adventices pour chaque joueur (météo + méthodes préventives + type de culture)
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 interculture : Calculer la perte de quantité (tours 2, 3, 5 et 6 – tous les tours cultures – toutes adventices) et de qualité (tours 3 et 6 – 2^{ème} tour culture - graminées et invasives)
7	Fin du tour 6 = Calcul du score final