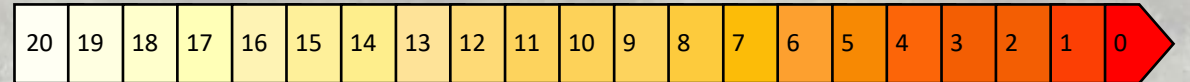


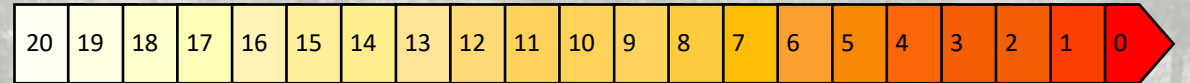
<b>D</b>	Au début du jeu : choisir (ou tirer au sort) un type de sol et un type de culture
<b>0</b>	Avant le tour 1, les joueurs peuvent effectuer une action = jouer une carte ayant un effet préventif qui prendra effet au tour 1
<b>À chaque tour</b>	
<b>1</b>	Tirer au sort une carte météo
<b>2</b>	Mettre à jour les échelles pour chaque type d'adventices pour chaque joueur (météo + méthodes préventives + rang/inter-rang)
<b>3</b>	Choisir des cartes méthodes disponibles selon la période:
<b>4</b>	Déduire l'effet curatif sur les échelles de pression suivant les cartes
<b>5</b>	Modifier les échelles des indicateurs en fonction de l'effet des méthodes sélectionnées
<b>À certains tours</b>	
<b>6</b>	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 – 2 <sup>ème</sup> tour culture – adventices sur l'inter-rang et <b>vivaces</b> )
<b>7</b>	Fin du tour 6 = Calcul du score final



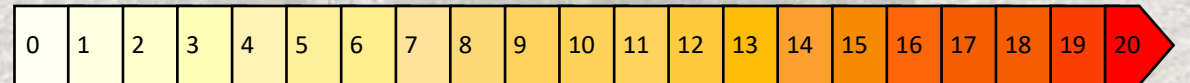
## Qualité de l'eau



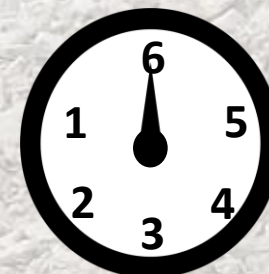
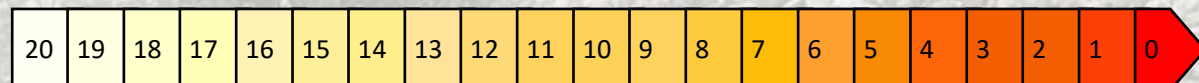
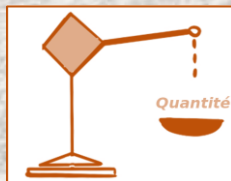
## Qualité agronomique du sol



## Toxicité



## Faune du sol



## Gestion du temps