Fruits
Légumineuses
Maïs
Graminées

Céréales

Oléoprotéagineux

Fruits à coques

Légumes

Betteraves sucrières

Pommes de terre

Insectes

Ou

Ruminants à viande

Porcs

Volailles - oeufs

Poissons herbivores

Ruminants laitiers

Poissons carnivores

ou

Méthaniseur

Station d'épuration

Distillerie



0 ressource	0 ressource	1 ressource	1 ressource	2 ressources	2 ressources	3 ressources

Ressources prises parmi :

Assistants utilisés au cours de la période						
1	2	3	4	5	6	7

Aide de jeu In Circulo

Tour de jeu :

1. *D3soleil* 0/⚡/⚡⚡/🗑
2. Déplacer un meeple
   coût 0 puis ⚡ par trajet
3. ➡ Un atelier adjacent ;
4. Choisir un assistant
   Coût en ressources :
5. *D6*
6. Faire produire l'atelier en appliquant les effets du D6 et de l'assistant.

Fin de période :

1. Alimenter la colonie ;
2. Vérifier les conditions de défaite ; 💧🗑🍅
3. Ajuster le niveau de la colonie :
   + : ressources en stock ;
   - : ressources manquantes.
4. Ajuster les stocks : 💧🗑🍅

Choix sans panachage
ou Choix avec panachage

Toute ressource surnuméraire est immédiatement transformée en coproduit.

Le dé s'applique uniquement à la ressource.

Aide de jeu In Circulo - Décompte

Coopératif :

- Niveau de la colonie : 0 (niveau I) à 100 points (niveau VII) ;
- ⚡ : 0 point (0 énergie) à 58 points (au moins 11 énergies) ;
- 💧 : - 40 points (stock à 0) à 0 point (si stock > 9)
- 🗑 : - 3 points / unité 🍅 : - 2 points / unité
- Ateliers animaux et végétaux :
  0 (au moins 8 non utilisés) à 36 points (tous utilisés) :
  -6 points / atelier utilisé 3 fois -15 points / atelier utilisé 4 fois.

Compétitif :

- *Par atelier utilisé* 1 point 3 points 5 points
- *Par atelier où le joueur est présent* 5 points 2 points

Aide de jeu In Circulo

Tour de jeu :

1. *D3soleil* 0/⚡/⚡⚡/🗑
2. Déplacer un meeple
   coût 0 puis ⚡ par trajet
3. ➡ Un atelier adjacent ;
4. Choisir un assistant
   Coût en ressources :
5. *D6*
6. Faire produire l'atelier en appliquant les effets du D6 et de l'assistant.

Fin de période :

1. Alimenter la colonie ;
2. Vérifier les conditions de défaite ; 💧🗑🍅
3. Ajuster le niveau de la colonie :
   + : ressources en stock ;
   - : ressources manquantes.
4. Ajuster les stocks : 💧🗑🍅

Choix sans panachage
ou Choix avec panachage

Toute ressource surnuméraire est immédiatement transformée en coproduit.

Le dé s'applique uniquement à la ressource.

Aide de jeu In Circulo - Décompte

Coopératif :

- Niveau de la colonie : 0 (niveau I) à 100 points (niveau VII) ;
- ⚡ : 0 point (0 énergie) à 58 points (au moins 11 énergies) ;
- 💧 : - 40 points (stock à 0) à 0 point (si stock > 9)
- 🗑 : - 3 points / unité 🍅 : - 2 points / unité
- Ateliers animaux et végétaux :
  0 (au moins 8 non utilisés) à 36 points (tous utilisés) :
  -6 points / atelier utilisé 3 fois -15 points / atelier utilisé 4 fois.

Compétitif :

- *Par atelier utilisé* 1 point 3 points 5 points
- *Par atelier où le joueur est présent* 5 points 2 points

Aide de jeu In Circulo

Tour de jeu :

1. *D3soleil* 0/⚡/⚡⚡/🗑
2. Déplacer un meeple
   coût 0 puis ⚡ par trajet
3. ➡ Un atelier adjacent ;
4. Choisir un assistant
   Coût en ressources :
5. *D6*
6. Faire produire l'atelier en appliquant les effets du D6 et de l'assistant.

Fin de période :

1. Alimenter la colonie ;
2. Vérifier les conditions de défaite ; 💧🗑🍅
3. Ajuster le niveau de la colonie :
   + : ressources en stock ;
   - : ressources manquantes.
4. Ajuster les stocks : 💧🗑🍅

Choix sans panachage
ou Choix avec panachage

Toute ressource surnuméraire est immédiatement transformée en coproduit.

Le dé s'applique uniquement à la ressource.

Aide de jeu In Circulo - Décompte

Coopératif :

- Niveau de la colonie : 0 (niveau I) à 100 points (niveau VII) ;
- ⚡ : 0 point (0 énergie) à 58 points (au moins 11 énergies) ;
- 💧 : - 40 points (stock à 0) à 0 point (si stock > 9)
- 🗑 : - 3 points / unité 🍅 : - 2 points / unité
- Ateliers animaux et végétaux :
  0 (au moins 8 non utilisés) à 36 points (tous utilisés) :
  -6 points / atelier utilisé 3 fois -15 points / atelier utilisé 4 fois.

Compétitif :

- *Par atelier utilisé* 1 point 3 points 5 points
- *Par atelier où le joueur est présent* 5 points 2 points

Aide de jeu In Circulo

Tour de jeu :

1. *D3soleil* 0/⚡/⚡⚡/🗑
2. Déplacer un meeple
   coût 0 puis ⚡ par trajet
3. ➡ Un atelier adjacent ;
4. Choisir un assistant
   Coût en ressources :
5. *D6*
6. Faire produire l'atelier en appliquant les effets du D6 et de l'assistant.

Fin de période :

1. Alimenter la colonie ;
2. Vérifier les conditions de défaite ; 💧🗑🍅
3. Ajuster le niveau de la colonie :
   + : ressources en stock ;
   - : ressources manquantes.
4. Ajuster les stocks : 💧🗑🍅

Choix sans panachage
ou Choix avec panachage

Toute ressource surnuméraire est immédiatement transformée en coproduit.

Le dé s'applique uniquement à la ressource.

Aide de jeu In Circulo - Décompte

Coopératif :

- Niveau de la colonie : 0 (niveau I) à 100 points (niveau VII) ;
- ⚡ : 0 point (0 énergie) à 58 points (au moins 11 énergies) ;
- 💧 : - 40 points (stock à 0) à 0 point (si stock > 9)
- 🗑 : - 3 points / unité 🍅 : - 2 points / unité
- Ateliers animaux et végétaux :
  0 (au moins 8 non utilisés) à 36 points (tous utilisés) :
  -6 points / atelier utilisé 3 fois -15 points / atelier utilisé 4 fois.

Compétitif :

- *Par atelier utilisé* 1 point 3 points 5 points
- *Par atelier où le joueur est présent* 5 points 2 points