

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



DICKE KARTOFFELN

Règle du jeu pour 2-4 joueurs

< Page 2 de la règle originale >

Avec de modestes moyens, comme une petite exploitation agricole, cinq champs et un faible capital, chaque joueur s'essaye dans l'agriculture, pour prouver que ce ne sont absolument pas les "agriculteurs les plus stupides" qui récoltent les pommes de terre les plus épaisses. Il s'agit de prendre beaucoup de décisions au cours des années. Quel type de semences promet le plus grand succès ? Comment le champ doit-il travailler ? S'aide-t-on avec les engrais, ou des pesticides sont-ils nécessaires ? A-t-on besoin d'un capital supplémentaire ?

L'agriculteur est constamment dans une atmosphère tendue entre l'écologie et l'économie. Comment engrange-t-il un profit financier, ou la conscience de l'environnement s'entremêlent-elles ? Qui deviendra le plus riche et qui sera l'agriculteur le plus biologique ou l'un réalisera-t-il les deux ?

Matériel de jeu

Matériel	Commentaire
4 Exploitations agricoles	Plans de jeu avec chacun 5 champs, 2 tas de compost et 1 ferme
46 Tournesols	Comme symbole pour sol biologiquement pur
80 Vers de pluie	Ils montrent la qualité du sol
50 Sacs de semences (produit de mise en place)	Dans 3 types de pommes de terre (15 Amalie, 15 Biola, 10 Chris)
20 Sacs d'engrais	Pour augmenter chimiquement la production
20 Sillons de champ	Cartons carrés qui marquent des champs commandés
14 Têtes de mort	Comme symbole pour sol traité chimiquement
10 Insecticides	Pour l'application de moyens de combat contre les organismes nuisibles
3 Bourses de pomme de terre	Le marché pour 2, 3 ou 4 joueurs
12 Pierres de marquage	Marquage d'un prix et d'une demande sur la bourse
4 Cartes rapport annuel	Avec le cours de jeu détaillé
16 Cartes d'événement	Avec des événements souvent surprenants
1 Bloc de preuves de production	Pour les activités agriculteurs
1 Pile d'argent de pomme de terre	La monnaie dans ce jeu
1 Pile de titres de créance	L'argent "particulier" dans l'urgence financière
1 Guide de jeu	Afin qu'on remarque rapidement que malgré ce matériel presque incontrôlable, le jeu n'est pas si compliqué, comme on pourrait le supposer. Mais nous n'avons jamais affirmé que l'agriculture est un commerce simple !

Préparation de jeu

Avant le premier jeu, les pierres doivent être séparées prudemment l'une de l'autre - le plus simplement avec un couteau ou des cisailles.

Chaque joueur reçoit une **exploitation agricole** et un capital de départ de **800 marks**. Sur chaque champ, on met alors **3 vers de pluie** et **1 tournesol**. En outre, chacun obtient un **formulaire de production** et un **crayon** que les "agriculteurs" eux-mêmes doivent toutefois se procurer.

Maintenant, une tâche est assignée à chaque joueur :

Le **banquier** administre l'argent des pommes de terre et les titres de créance.

Le **pharmacien** se charge des engrais, insecticides et des têtes de mort.

Le **courtier** est compétent pour la bourse des pommes de terre et les cartes événements.

Le **biologiste** s'occupe des semences, des vers, des tournesols et des sillons de champ.

DICKE KARTOFFELN

Si moins de quatre joueurs participent, deux tâches incombent à un et/ou deux joueurs. On choisit la **bourse de pomme de terre** en fonction du nombre de joueurs et on la met bien visible de tous au milieu de la table. Avec les **12 pierres de marquages**, le courtier s'occupe de marquer les positions initiales. Il place les pierres jaunes sur les valeurs initiales pour les produits biologiques (BIO) et les rouges sur la ligne pour produits normaux (NORM).

< Page 3 de la règle originale >

Enfin, les joueurs doivent se mettre d'accord sur la **durée de jeu**. Nous recommandons de jouer au moins 4 ans, ce qui durera selon l'expérience de 90 à 120 minutes. Le développement de l'attraction particulière arrive avec 6 ans de jeu. Il est important que la durée de jeu choisie soit observée - sur une prolongation éventuelle du jeu on devrait s'entretenir si possible 2 ans avant la fin convenue.

Déroulement du jeu

Le jeu simule grosso modo la gestion annuelle dans une entreprise agricole. Une année de jeu se décompose en 12 phases, dans lesquelles les joueurs exécutent leurs actions généralement simultanément. On peut extraire la cinématique précise du **rapport annuel**. Celui-ci permet un aperçu sans problèmes des années de jeu. S'il vous plaît, considérez que chaque phase doit être achevée par tous les joueurs, avant de passer à la suivante. Quelques phases de jeu sont subdivisées - la séquence doit être aussi ici observée strictement.

Quelques règles fondamentales

- Chaque champ ne peut contenir que **de 0 à 5 vers maximum**. Un champ sans ver est considéré comme biologiquement mort et n'apporte pas de production.
- Un agriculteur peut à **tout moment** recevoir des **crédits** de la banque. Un **titre de créance** de 500 Marks est délivré en même temps que l'argent. Il n'y a pas de limite. Si les titres de créance ne devaient pas suffire, le banquier note les crédits payés. Celui qui ne peut pas se débarrasser de ses titres de créance à la douzième phase d'une année, paye 20% d'intérêt (100 marks par titre de créance) à la banque. Pour payer les intérêts, il est permis de prendre des crédits.
- Chaque champ ne peut contenir que **3 tournesols maximum**. Un champ avec de l'engrais ou des insecticides ne peut normalement pas contenir de tournesols.

Le formulaire de production

Ce formulaire sert essentiellement à l'exploitation des champs et au calcul des productions. La partie gauche "production et ventes (Ertrag und Verkaufsmenge)" montre l'activité pour les cinq champs. Les semences utilisées et la production calculée sont enregistrées ici. Les petites zones pour NORM et BIO sont pour la répartition de la récolte en pommes de terre normales et biologiques pour la vente - si cela est possible.

La partie droite "détermination du bénéfice (Gewinnermittlung)" permet le calcul du profit. Le chapitre **8. Vente** explique précisément la manière rapide et simple du calcul. Un formulaire de production est suffisant pour 6 années de jeu. Si on doit jouer plus longtemps, il faut d'autres Formulaires. Pensez à faire de copies avant qu'ils soient épuisés.

L'année de jeu

1. Prendre du compost

Une amélioration du sol sans la chimie n'est possible que sur le compost naturel. Dans le jeu, cela est réalisé de telle sorte que chaque joueur déplace un nombre arbitraire de vers de ses champs sur le **tas de compost No 1**. Il faut **payer 100 marks** par champ dans lequel on prend des vers. Celui qui prend ainsi des vers de 3 champs, peu importe combien, doit payer 300 marks.

En automne (phase 10) de **l'année suivante**, doublez les vers et distribuez les sur les champs. Il faut considérer toutefois que des champs sans ver ne se régénèrent pas automatiquement, les champs se trouvant en jachère avec au moins 1 ver permettent toutefois d'obtenir un ver supplémentaire à la phase 9. Il est recommandé de ne pas prendre de vers des champs sur lesquels on ne veut pas cultiver.

DICKE KARTOFFELN

< Page 4 de la règle originale >

2.1. Déclarer les terres labourées

Le sol devient terre labourée, en achetant un **sillon de champ pour 40 marks** et en le mettant sur le champ correspondant. Les vers, tournesols et têtes de mort se trouvant éventuellement là sont placés sur le sillon de champ.

ATTENTION : Au cours de la première année de jeu on ne peut pas travailler plus de 2 champs.

2.2. Gérer les champs

On gère ses champs en achetant les semences de sacs et en les plaçant sur les champs. Chaque joueur note en secret sur son formulaire de production quels champs il veut cultiver et avec quel type de pommes de terre. On entoure dans l'année en cours et la colonne du champ correspondant un A pour Amalie, un B pour Biola ou un C pour Chris.

Tous les joueurs montrent leurs enregistrements et annoncent leur choix de semences au biologiste. Celui-ci leur distribue les pierres de semences correspondantes. Le banquier encaisse le prix d'après le **marquage du type de pommes de terre NORM** sur la feuille de bourse.

ATTENTION : Sur un champ, on ne peut cultiver qu'un type de pommes de terre. On ne met qu'un sac de semences par champ.

3.1. Sacs d'engrais

On note en secret quels champs on veut fertiliser. En plus on écrit un petit "E" pour engrais dans la zone correspondante du champ qu'on veut traiter. Pour chaque champ, normalement 1 seul sac d'engrais est nécessaire. Toutefois, sur un champ avec une tête de mort, il est nécessaire de mettre 2 sacs d'engrais.

On acquiert alors l'engrais chez le pharmacien, on le met immédiatement sur le champ et on paye **100 marks par sac** à la banque. Pour voir quel avantage présente l'utilisation des engrais, on prend le tableau de "productions" sur le rapport annuel (voir aussi 6.1 récolte).

3.2. Insecticides

L'insecticide protège les pommes de terre des organismes nuisibles. Ceux-ci ne viennent toutefois que par les événements pendant le jeu. Si on joue sans événements, on n'a pas besoin non plus d'utiliser les insecticides.

Si on joue avec des événements, chacun peut acheter **100 marks un sac** d'insecticide chez le pharmacien et le met immédiatement sur le champ. L'argent va à la banque.

4. Tournesols

On reconnaît la pureté biologique d'un champ au nombre de tournesols sur ce champ. Ainsi, chaque champ reçoit un tournesol supplémentaire, pour autant qu'il ne contienne ni engrais, ni insecticide ni tête de mort. Un champ ne peut toutefois pas avoir plus de 3 tournesols. Des champs sans vers sont considérés comme biologiquement mort et ne **peuvent pas posséder de tournesols** !

On enlève **tous** les tournesols pour les champs qui contiennent des engrais ou de l'insecticide.

5. Événements

Le cours du jeu peut être influencé considérablement par les événements. Ainsi on peut changer un prix sur une demande, la météo peut réduire les productions, les organismes nuisibles frappent les pommes de terre et les vers. Chaque événement peut devenir un défi pour les agriculteurs. Si on joue pour la première fois à DK, nous recommandons d'omettre cette phase, au moins au cours de la première année de jeu.

< Page 5 de la règle originale >

Si on joue avec des événements, une carte d'événement est tirée de la pile. L'événement et ses conséquences sont lus à haute voix. Ensuite les conséquences sont suivies dans la mesure du possible. Il n'y a toujours qu'un événement par année de jeu.

DICKE KARTOFFELN

6.1. Récolte

Pour calculer les productions pour chaque champ, il est nécessaire de connaître le type de pommes de terre, l'éventuel engrais et le nombre de vers présents. Quelques événements influencent également la récolte. On calcule sa récolte pour chaque champ conformément au tableau suivant de "productions (en sacs)".

		Nombre de vers		0	1	2	3	4	5
AMALIE	Avec engrais	0	2	4	5	6	6		
	Sans engrais	0	0	0	1	2	2		
BIOLA	Avec engrais	0	1	2	3	4	5		
	Sans engrais	0	0	1	2	3	4		
CHRIS	Avec engrais	0	2	3	3	4	4		
	Sans engrais	0	1	2	2	3	3		

Exemple :

Sur le champ 2, Amalie a été cultivée. 4 vers et de l'engrais se trouvent sur le champ. Le tableau montre qu'Amalie avec 4 vers et de l'engrais donne une production de 6 sacs. Ces 6 sont enregistrés à "production et ventes (Ertrag und Verkaufsmenge)" dans la colonne du champ 2. L'entrée complète dans ce champ se compose maintenant d'un "A" encadré (pour des Amalie de la phase 2.2), un "E" (pour les engrais de la phase 3.1) et un "6" pour la production des sacs.

Si un événement indique que des productions changent, l'enregistrement est maintenant réduit en conséquence.

Exemple :

Événement : Invasion de cafards sur les pommes de terre.

Les productions changent pour champs non protégés :

Amalie NORM -2.

Amalie BIO -1.

La production de 6 sacs dans l'exemple ci-dessus deviendrait $6-2 = 4$ sacs.

6.2. Annonce des ventes

Après le calcul de ses productions, chaque joueur peut maintenant décider combien de ses sacs il veut vendre (la vente réelle a lieu seulement dans la phase 8). On enregistre le nombre de sacs qu'on veut vendre, sur le formulaire de production dans la colonne "vente (Verkauf)" du champ respectif.

Chaque champ, qui porte **3 tournesols**, peut produire des pommes de terre BIO. Le joueur décide toutefois lui-même s'il veut vendre ses productions comme BIO ou NORM. Une répartition des productions en BIO et NORM est également possible.

Exemple : Le calcul du chapitre 6.1 a donné pour le champ 3 une production de 4 Biola.

Puisque ce champ porte trois tournesols, les sacs peuvent aussi être vendus comme BIO.

Pour ne pas offrir cependant trop de Biola d'un type, le joueur divise sa production dans 2 sacs BIO et 2 sacs NORM.

< Page 6 de la règle originale >

JAHR	ERTRAG UND VERKAUFSMENGE															
	ACKER 1			ACKER 2			ACKER 3			ACKER 4			ACKER 5			
3	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	
	ERTRAG				E			4								
	VERKAUF				6-2=4			4								
	NORM	BIO		NORM	BIO		NORM	BIO		NORM	BIO		NORM	BIO		
				4			2	2								

ATTENTION : On doit payer 100 marks pour chaque champ, dont on veut vendre des pommes de terre (par un enregistrement dans la colonne vente). Dans notre exemple ainsi 200 marks.

DICKE KARTOFFELN

7. Calcul d'un prix et d'une demande

L'offre des joueurs modifie maintenant les prix et la demande à la bourse de pomme de terre. Chaque type de pommes de terre est recalculé, respectivement séparé conformément à BIO et à NORM, de sorte que le calcul doit avoir lieu 6 fois. commençant avec les offres pour Amalie-NORM. Celui-ci détermine le total des sacs offerts et pousse la pierre de marquage correspondante sur la valeur pour la nouvelle demande. La différence entre ancienne et nouvelle demandes influence maintenant le prix d'après le tableau suivant:

Différence demande	Variation prix
0	0
1	1
2-3	2
4 et +	3

Avec une offre excédentaire (une offre plus élevée qu'une demande), le prix tombe. Si la nouvelle offre est plus faible que la demande, le prix augmente.

ATTENTION : Même si aucune offre n'a lieu pour un type de pommes de terre, un calcul doit avoir lieu.

Le prix ne peut tomber jamais à moins de 80 ou monter à plus de 300. Si un prix plus bas et/ou plus élevé est généré, la pierre de marquage reste sur 80 et/ou 300.

Exemple: La demande est à 3-4 et le prix à 180 pour un type de pommes de terre.

Maintenant, 12 sacs de ce type sont offerts et la demande passe à 11-13. Cela donne une différence de 3 ce qui descend le prix de 2 cases, donc sur 140.

● 3-4	120
↓ 5-7	140
↓ 8-10	160
↓ 11-13 ●	180
14-16	200

Tableau: Calcul d'un prix et d'une demande sur la bourse de pomme de terre.

< Page 7 de la règle originale >

8. Vente

Après que les prix ont été recalculés, chaque agriculteur peut vendre ses sacs offerts. On enregistre d'abord les prix de cours valables des types de pommes de terre pour BIO et NORM de la bourse de pomme de terre à "détermination du bénéfice (Gewinnermittlung)" dans le secteur droit du formulaire de production. On enregistre le total des sacs vendus d'un type de pommes de terre, séparé conformément à BIO et à NORM. Maintenant, on multiplie la quantité de sacs par le prix et on enregistre le résultat dessous. On reçoit le total des bénéfices de cette année de jeu de l'addition de tous les résultats des différents types de pommes de terre et on le note dans la colonne "profit (Gewinn)". Après nos exemples précédents, le formulaire de production suivant montre.

ERTRAGSFORMULAR

JAHR	ERTRAG UND VERKAUFSMENGE										GEWINNERMITTLUNG						GEWINN					
	ACKER 1			ACKER 2			ACKER 3			ACKER 4			AMALIE		BIOLA			CHRIS				
	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C	NORM	BIO	NORM	BIO	NORM	BIO	
3	ERTRAG			ERTRAG			ERTRAG			ERTRAG			KURS		KURS		KURS				1280	
				E 6-2=4			4						140		160	200						
	VERKAUF			VERKAUF			VERKAUF			VERKAUF			x 4		x	x 2	x 2	x	x			
	NORM	BIO		NORM	BIO		NORM	BIO		NORM	BIO		NORM	BIO								
				4			2	2							560		320	400				

Le banquier verse alors le salaire gagné difficilement cette année.

DICKE KARTOFFELN

9. Réaction du sol

À la fin de la récolte, il s'agit de constater la réaction du sol.

- Chaque champ **avec** des engrais et/ou de l'insecticide reçoit une tête de mort (pour autant qu'il n'y en ait pas déjà une).
- Chaque champ avec tête de mort, **sans** insecticide ni engrais perd sa tête de mort.
- Chaque champ se trouvant en jachère (sans semences) avec **au moins un ver**, reçoit un ver en plus (jusqu'au maximum de 5 vers).
- Pour chaque semence, chaque insecticide et chaque sac d'engrais, on enlève un ver du champ **concerné**.

À la fin de la phase, on enlève tout des champs excepté les têtes de mort, les tournesols et les vers. Tous les sillons de champ reviennent en stock.

10. Distribution du compost Nr. 2

Dans cette phases, on doit soi-même utiliser l'engrais naturel "produit" du tas de compost No 2 utiliser. On a trois possibilités:

- On vend les vers au prix fixe de 80 marks par ver à la banque.
- On vend les vers aux autres joueurs à un prix librement convenu.
- On réunit à nouveau les vers sur ses propres champs, pour augmenter ainsi la qualité du sol. Toutefois, il y a un coût de main-d'oeuvre. Par champ, sur lequel on met des vers, on paye 100 marks à la banque. Toutefois, plus de 5 vers ne peuvent pas se trouver sur de champ!

À la fin, tous les tas de compost de deux ans doivent être vidés.

ATTENTION : Le déplacement de vers sur les tas de compost No 1 n'est pas possible.

11. Déplacement du compost Nr. 1 vers le compost Nr. 2

Tous les vers des tas de compost No 1 sont décalés sur le tas de compost No 2 vide. Le nombre des vers **double**. On reçoit des vers supplémentaires du biologiste. Cette action ne coûte rien car le travail est naturel.

DICKE KARTOFFELN

< Page 8 de la règle originale >

12. Fin d'une année de jeu

Chaque joueur doit maintenant essayer de racheter tous ses titres de créance. Celui qui garde des titres de créance doit payer 20% d'intérêts (100 marks par titre de créance). Si l'argent liquide ne suffit pas pour payer les intérêts, on peut prendre d'autres titres de créance, sans intérêts supplémentaires immédiats.

Après un nombre convenu d'années de jeu, le jeu prend fin avec cette phase 12 et on détermine les gagnants du jeu.

Fin du jeu et détermination des gagnants

On détermine toujours à DK deux gagnants: un économique et un écologique. Leur détermination dépend non seulement de l'argent liquide, mais aussi de l'état de l'agriculture des différents joueurs à la fin du jeu.

Le Gagnant économique/le plus riche

Calcul:

On prend	l'argent liquide
On soustrait	les dettes
On ajoute	40 fois les "bons champs" (avec au moins 3 Vers et 2 tournesols)
On ajoute	50 fois le nombre total des vers
On soustrait	1550 (capital et valeur au commencement de jeu)

Le résultat final représente le profit qu'on a gagné au cours du jeu. Le gagnant économique est le joueur avec le profit le plus élevé.

Le gagnant écologique

Calcul:

On prend	3 fois le nombre des vers sur les champs
On ajoute	2 fois le nombre des vers sur les tas de compost
On ajoute	2 fois le nombre des tournesols
On ajoute	5 fois le nombre des "bons champs" (avec au moins 3 Vers et 2 tournesols)
On soustrait	10 fois le nombre des mauvais champs (sans ver)
On soustrait	55 (valeur biologique du pays au commencement de jeu)

Le résultat final représente la qualité de sol atteinte. Celui qui atteint la valeur positive la plus élevée est l'agriculteur biologique le plus capable. Si tous les joueurs n'atteignent qu'une valeur négative, il n'y a naturellement pas de gagnant écologique.

Tips tactiques

Il n'y a heureusement pas de prescription concrète sur comment on peut gagner à DK, mais on devrait constamment tenir compte des autres joueurs, car tous vendent sur le même marché.

Si on joue avec des événements, on doit prendre en considération des modifications à moyen terme dans sa stratégie. Avec les types de pommes de terre, le Amalie apporte des productions de pointe et au début un bon prix avec un engagement d'engrais, mais le sol ne tient pas longtemps. Le Amalie est aussi plus fréquemment concerné par les événements. Le Biola apporte aussi sans les engrais des productions déjà tout à fait acceptables. Le Chris est la pomme de terre pour des sols pauvres (avec peu de vers) et parfois également une lacune du marché.

La première année de jeu, on ne devrait pas par expérience cultiver plus de deux champs. Une deuxième année légèrement maigre est relativement normale, ensuite on devrait toutefois aller lentement vers le haut.

Examen de conscience permanent : est-il plus valable de gagner écologiquement ou économiquement ?

DICKE KARTOFFELN

Cartes événements

Origine	Traduction
Der Spieler, der nächstes Jahr die meisten Kartoffelsäcke verkauft erhält 240 Mark als Prämie. Haben mehrere denselben Ertrag, so wird die Prämie geteilt. Wird diese Nachricht im ersten oder in vereinbarten letzten Spieljahr ermittelt, so wird eine neue Nachrichtenkarte gezogen.	Le joueur qui vendra l'année prochaine le plus de sacs de pomme de terre recevra 240 marks de prime. Si plusieurs joueurs partagent ce nombre, la prime est divisée. Si cet événement est tiré lors de la première ou de la dernière année de jeu, ignorez-le et tirez une nouvelle carte événement
Der Spieler, der nächstes Jahr die meisten biologischen Kartoffelsäcke verkauft erhält 240 Mark als Prämie. Haben mehrere denselben Verkauf, so wird die Prämie geteilt. Wird diese Nachricht im ersten oder in vereinbarten letzten Spieljahr ermittelt, so wird eine neue Nachrichtenkarte gezogen.	Le joueur qui vendra l'année prochaine le plus de sacs de pomme de terre BIO recevra 240 marks de prime. Si plusieurs joueurs partagent ce nombre, la prime est divisée. Si cet événement est tiré lors de la première ou de la dernière année de jeu, ignorez-le et tirez une nouvelle carte événement
Alle Kurse steigen um 20 Mark. Für ungespritzte Äcker ändern sich die Erträge : - Amalie-Norm -2 - Biola-Norm -1 - Chris-Norm -2 Alle Bio-Sorten unverändert.	Tous les cours augmentent de 20 marks. Les productions changent pour les champs sans insecticide : - Amalie-Norm -2 - Biola-Norm -1 - Chris-Norm -2 Les types biologiques sans changement.
Für alle äcker ändern die Erträge : - Amalie-Norm -3 - Biola-Norm -1 - Chris-Norm -2 - Amalie-Bio -1 - Biola-Bio -1 - Chris-Bio -1	Les productions sont modifiées pour tous les champs : - Amalie-Norm -3 - Biola-Norm -1 - Chris-Norm -2 - Amalie-Bio -1 - Biola-Bio -1 - Chris-Bio -1
Alle Kurse fallen um 20 Mark. Bei Kartoffeln aus Bio-Anbau erhöhte Nachfrage um je 1 Feld.	Tous les cours tombent de 20 marks. Pour les pommes de terre BIO, la demande croît de 1 case.
Für ungespritzte äcker ändern die Erträge : - Amalie-Norm -3 - Biola-Norm -1 - Chris-Norm -2 - Amalie-Bio -2 - Biola-Bio -1 - Chris-Bio -1	Les productions changent pour les champs sans insecticide : - Amalie-Norm -3 - Biola-Norm -1 - Chris-Norm -2 - Amalie-Bio -2 - Biola-Bio -1 - Chris-Bio -1
Bei ungedüngten Biola um 1 erhöhter Ertrag.	La production de Biola sans engrais augmente de 1.
Alle Böden verlieren 1 Wurm. Gedüngte Böden, die danach weniger als 4 Würmer haben, verlieren den Dünger.	Tous les sols perdent 1 ver. Les sols sans engrais et qui ont moins de 4 vers perdent l'engrais.
Die Nachfrage nach Chris-Bio und –Norm steigt um 1 Feld.	La demande de Chris-BIO et Chris-NORM augmente de 1 case.
Für ungespritzte äcker ändern die Erträge : - Amalie-Norm -2 - Amalie-Bio -1 - Biola-Norm -1 - Chris-Norm -2	Les productions changent pour les champs sans insecticide : - Amalie-Norm -2 - Amalie-Bio -1 - Biola-Norm -1 - Chris-Norm -2
Die Nachfrage bei Amalie-Norm und Biola-Bio sinkt um 1 Feld.	La demande pour les Amalie-Norm et les Biola-Bio décroît de 1 case.

DICKE KARTOFFELN

Origine	Traduction
Die Nachfrage bei Bio-Produkten steigt um je 1 Feld. Die Nachfrage bei Norm-Produkten fällt um je 1 Feld.	La demande des produits BIO croît de 1 case. La demande des produits NORM décroît de 1 case.
Alle Kurse steigen um 20 Mark.	Tous les cours augmentent de 20 marks.
Alle Kurse steigen um 20 Mark. Bei ungedüngten Biola um 1 erhöhter Ertrag.	Tous les cours augmentent de 20 marks. La production de Biola sans engrais augmente de 1.
Alle Kurse steigen um 20 Mark. Alle Böden verlieren 1 Wurm. Gedüngte Böden, die danach weniger als 4 Würmer haben, verlieren den Dünger.	Tous les cours augmentent de 20 marks. Tous les sols perdent 1 ver. Les sols sans engrais et qui ont moins de 4 vers perdent l'engrais.
Die Nachfrage bei Bio-Produkten steigt um je 1 Feld. Die Nachfrage bei Norm-Produkten fällt um je 1 Feld. Zusätzliche Kosten für das Wässern der Äcker : 100 Mark je Acker mit Saatgut sind zu entrichten. Alle Erträge bei Amalie sind diese runde um 1 zu verringern.	La demande des produits BIO croît de 1 case. La demande pour les produits NORM décroît de 1 case. Frais supplémentaires d'arrosage des champs : 100 Marks par champ contenant des semences. Le productions d'Amalie sont réduites de 1 pour ce tour