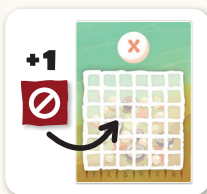


DESCRIPTION DÉTAILLÉE DES CARTES DÉFI

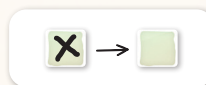


- CASE À COCHER
- CASE À NE PAS COCHER
- CASE VIDE
- NOMBRE DE POINT(S) COCO
- COCHER
- UN SEUL JOUEUR

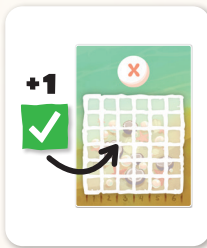
Le joueur ajoute le jeton sur la case ou la plus haute de la colonne de son choix de la carte Trésor. Si plusieurs joueurs réussissent ce Défi, ils doivent se mettre d'accord. Sinon, on lance un dé qui désigne la colonne sur laquelle placer le jeton.



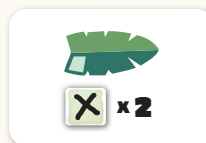
Le joueur DOIT effacer une case déjà cochée de sa grille Butin.



Le joueur ajoute le jeton sur la case la plus basse (ou bien la case la plus basse en l'absence de case dans cette colonne), de la colonne de son choix de la carte Trésor. Si plusieurs joueurs réussissent ce Défi, ils doivent se mettre d'accord. Sinon, on lance un dé qui désigne la colonne sur laquelle placer le jeton.



Le joueur DOIT une case supplémentaire à la fin de la manche, d'une valeur identique à l'une de celles du bas de sa zone Récolte de la manche en cours.



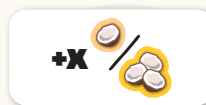
L'unique joueur ayant réussi ce Défi DOIT toutes les valeurs du bas de la zone Récolte de la manche en cours une seconde fois. Si plusieurs joueurs réussissent ce Défi, rien ne se passe.



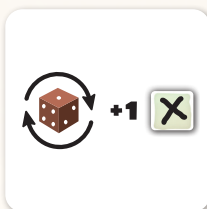
Le joueur ajoute le jeton sur la case la plus haute OU une case la plus basse de la colonne de son choix de la carte Trésor. Si plusieurs joueurs réussissent ce Défi, ils doivent se mettre d'accord. Sinon, on lance un dé qui désigne la colonne sur laquelle placer le jeton.



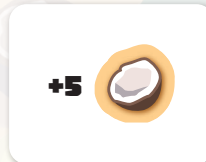
Le joueur gagne des jetons / pour une somme égale au nombre de joueurs ayant réussi ce Défi, y compris lui-même.



Le joueur désigne un ADVERSAIRE qui DOIT immédiatement lancer un dé et sur sa grille Butin une case de la colonne correspondant au résultat obtenu. Si plusieurs joueurs réussissent ce Défi, un même joueur ne peut être pris pour cible qu'une seule fois.



Le joueur gagne 5 jetons . Si plusieurs joueurs réussissent ce Défi, ils se partagent librement ces jetons. S'ils ne parviennent pas à se mettre d'accord, les 5 jetons sont défaussés.





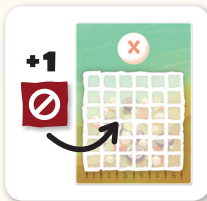
L'unique joueur ayant réussi ce Défi gagne le jeton . Si plusieurs joueurs réussissent ce Défi, rien ne se passe.



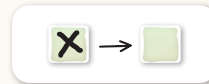
AUSFÜHRLICHE BESCHREIBUNG DER HERAUSFORDERUNGSKARTEN




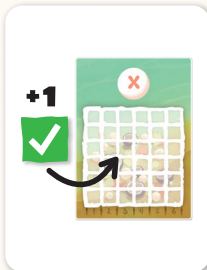
Der Spieler legt einen -Chip auf das oberste leere oder  Kästchen in der Spalte seiner Wahl der Schatzkarte. Gelingt es mehreren Spielern, diese Herausforderung zu meistern, müssen sie sich einigen. Andernfalls wird ein Würfel geworfen, um die Spalte zu bestimmen, auf die der Chip gelegt werden soll.



Der Spieler **MUSS** ein bereits ausgefülltes Kästchen seines Beutegitters auswischen.



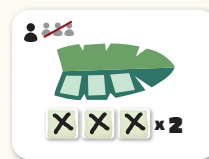
Der Spieler legt einen -Chip auf das unterste leere Kästchen (oder das unterste verbotene Kästchen, falls es in dieser Spalte kein leeres Kästchen mehr gibt) in der Spalte seiner Wahl der Schatzkarte. Gelingt es mehreren Spielern, diese Herausforderung zu meistern, müssen sie sich einigen. Andernfalls wird ein Würfel geworfen, um die Spalte zu bestimmen, auf die der Chip gelegt werden soll.






Der Spieler **MUSS** am Ende der Runde ein zusätzliches Kästchen ankreuzen, das den gleichen Wert aufweist wie eines der Kästchen der unteren Reihe seines Erntefelds der aktuellen Runde.





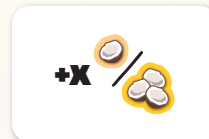
Der einzige Spieler, der diese Herausforderung gewonnen hat, **MUSS** alle Zahlen der unteren Reihe des Erntefelds der aktuellen Runde ein zweites Mal ankreuzen. Meistern mehrere Spieler diese Herausforderung, geschieht nichts.



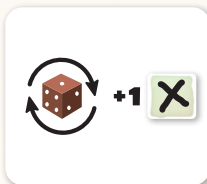
Der Spieler legt einen -Chip auf das oberste  ODER ein  untersten verbotenen Kästchen in der Spalte seiner Wahl der Schatzkarte. Gelingt es mehreren Spielern, diese Herausforderung zu meistern, müssen sie sich einigen. Andernfalls wird ein Würfel geworfen, um die Spalte zu bestimmen, auf die der Chip gelegt werden soll.





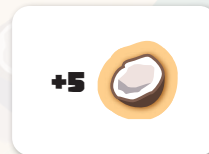
Der Spieler, der diese Herausforderung gewonnen hat, gewinnt so viele  / -Chips wie die Anzahl aller Spieler, die diese Herausforderung gemeistert haben, einschließlich dem Spieler selbst.




Der Spieler bestimmt einen GEGNER, der sofort einen Würfel werfen und in seinem Beutegitter ein Kästchen in der Spalte ankreuzen **MUSS**, die dem gewürfelten Ergebnis entspricht. Meistern mehrere Spieler diese Herausforderung, kann jedoch derselbe Spieler nur ein einziges Mal ausgewählt werden.





Der Spieler gewinnt 5 -Chips. Gelingt es mehreren Spielern, diese Herausforderung zu meistern, teilen sie sich diese Chips. Wenn keine Einigung erzielt werden kann, werden die 5 -Chips beiseitegelegt.




Der einzige Spieler, der diese Herausforderung gewonnen hat, gewinnt den -Chip. Gelingt es mehreren Spielern, diese Herausforderung zu meistern, geschieht nichts.

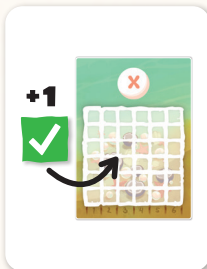





UITGEBREIDE OMSCHRIJVING VAN DE CHALLENGEKAARTEN

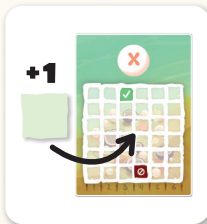
De speler zet een -chip op het hoogste lege of  vakje in de kolom naar keuze van de Schatkaart. Is het meerdere spelers gelukt deze Challenge te winnen, dan moeten ze samen in overleg gaan. Lukt dat niet, dan moet er gedubbeld worden met 1 dobbelsteen om te bepalen in welke kolom de chip wordt geplaatst.



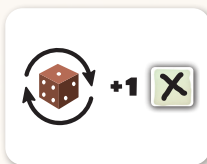
De speler zet een -chip op het laagste lege vakje (of het laagste verboden vakje als er geen leeg vakje meer over is in deze kolom) in de kolom naar keuze van de Schatkaart. Is het meerdere spelers gelukt deze Challenge te winnen, dan moeten ze samen in overleg gaan. Lukt dat niet, dan moet er gedubbeld worden met 1 dobbelsteen om te bepalen in welke kolom de chip wordt geplaatst.



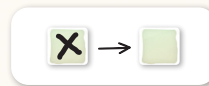
De speler zet een -chip op het hoogste  vakje OF op het laagste verboden  in een kolom naar keuze van de Schatkaart. Is het meerdere spelers gelukt deze Challenge te winnen, dan moeten ze samen in overleg gaan. Lukt dat niet, dan moet er gedubbeld worden met 1 dobbelsteen om te bepalen in welke kolom de chip wordt geplaatst.



De speler kiest een **TEGENSPELER** die **METEEN 1** dobbelsteen moet gooien en het aantal ogen in de bijbehorende kolom op zijn/haar Buitrooster noteert. Is het meerdere spelers gelukt deze Challenge te winnen: een speler mag niet 2 keer doelwit zijn.



De speler **MOET** een al  gemaakt vakje van zijn/haar Buitrooster uitgummen.





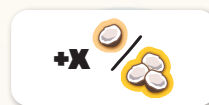
De speler **MOET** aan het eind van de ronde een extra vakje aanvinken van gelijke waarde als een van de vakjes in de onderste balk van zijn/haar Oogstveld van de huidige ronde.




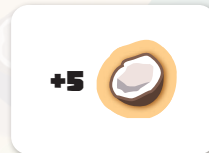
De enige speler die deze challenge gewonnen heeft **MOET** alle getallen in de onderste balk van zijn/haar Oogstveld van de huidige ronde een tweede keer aanvinken. Lukt het meerdere spelers om deze Challenge te winnen, dan gebeurt er niets.



De speler **wint** evenveel  / -chips als het aantal spelers dat deze Challenge gewonnen heeft, de speler zelf meegerekend.



De speler **wint** 5 -chips. Winnen meerdere spelers deze Challenge, dan verdelen ze de chips onderling. Lukt het ze niet om samen tot een akkoord te komen, dan worden de 5 -chips opzijgelegd.



De enige speler die deze challenge gewonnen heeft **wint** de -chip. Lukt het meerdere spelers om deze Challenge te winnen, dan gebeurt er niets.

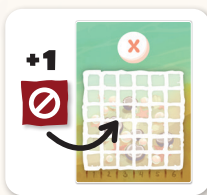


DETAILED DESCRIPTION OF CHALLENGE CARDS



- BOX TO CHECK** **BOX NOT TO CHECK** **EMPTY BOX**
- NUMBER OF COCO POINT(S)** **TO CHECK** **SINGLE PLAYER**

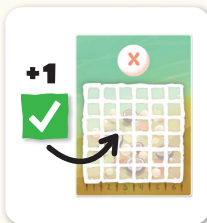
The player adds a token on the highest or in the column of their choice on the Treasure Card. If multiple players complete the Challenge, they must agree. Otherwise, a die roll indicates the column on which to place the token.



The player **MUST** clear an already checked box from their Loot grid.



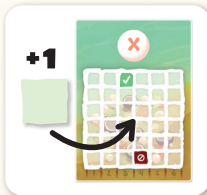
The player adds a token on the lowest (or the lowest if there is no in this column) in the column of their choice on the Treasure Card. If multiple players complete the Challenge, they must agree. Otherwise, a die roll indicates the column on which to place the token.



The player **MUST** an additional box at the end of the round, which is the same number as one at the bottom of their Harvest area for the current round.



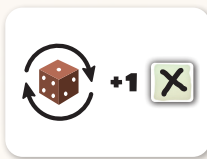
The player adds an token on the highest OR on the lowest of the column of their choice on the Treasure Card. If multiple players complete the Challenge, they must agree. Otherwise, a die roll indicates the column on which to place the token.



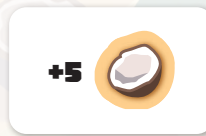
The player wins / tokens for a sum equal to the number of players who completed this Challenge, including themselves.



The player chooses an **OPPONENT** who **MUST** immediately roll a die and a box in the column matching the result on his Loot grid. If multiple players complete the Challenge, each player can be chosen only one time.



The player wins 5 tokens. If several players complete this Challenge, they freely share these tokens. If they fail to agree, all 5 tokens are discarded.



The only player to have completed this Challenge wins the token. If multiple players complete this Challenge, nothing happens.

