

Objectif

Créer et faire évoluer une exploitation agricole entièrement écologique sur 5 générations.

Début

- Dans la boîte à familles, créer un couple hétéro sans enfants, aspiration famille, richesse ou connaissance.
- L'installer dans un quartier dont les saisons s'enchaînent dans cet ordre : automne, hiver, printemps, été. Le défi commence donc le premier jour de l'automne.
- Version "lourde": terrain 5X6, budget fixé: 120.000\$ (deux "motherlode" permis). L'étang, se trouve sur le ¼ "habitation".
- Version "allégée": terrain 4X4, budget fixé: 70.000\$ (un seul "motherlode" autorisé). L'étang peut se trouver sur l'exploitation.
- L'exploitation doit occuper les ¾ de la surface totale du terrain et être clôturée avec accès interdit aux animaux (avec Animaux & Cie). L'habitation et ses commodités (garage, allée, magasin, piscine etc...) doivent être placés sur le ¼ restant.

Règles

- Tous les codes de triche (officiels ou non) sont interdits sauf les suivants :
 - ° "motherlode" ou "familyfunds" (uniquement au départ)
 - ° "move_objects on"
 - ° tous les codes de construction et d'aménagement
- Le couple doit adhérer au club de jardinage au plus tard à la fin du premier été.
- Les Sims du couple de départ peuvent avoir une carrière professionnelle mais seulement jusqu'à ce que l'aîné des enfants devienne adolescent. Seuls les ados non héritiers peuvent avoir un emploi, l'héritier n'a pas le droit de travailler, pas même un job d'ado.
- Le/la conjoint(e) de l'héritier devra quitter son emploi lorsqu'il/elle aura acquis son premier badge de jardinage.
- La seule activité professionnelle autorisée pour le couple et les héritiers est un commerce à domicile (LBA). Cependant, celui-ci ne peut être qu'un commerce d'alimentation ou de fleurs. Attention ! Il n'est pas obligatoire d'avoir un commerce sur le terrain, c'est juste une possibilité de revenu supplémentaire.
- Il est possible (et même conseillé) de vendre les récoltes pour obtenir un revenu, de même que: faire travailler les animaux, vendre des tableaux et utiliser l'attrape-rêves. Les poissons pêchés dans l'étang rapportent aussi pas mal d'argent!
- Le couple pourra avoir autant d'enfants que voulu, cependant seul l'héritier(e) pourra rester sur le terrain pour y fonder sa famille. Les autres devront partir à l'université après l'adolescence (avec Académie) ou déménager au plus tard après leur mariage. L'héritier ne peut pas quitter le terrain, il ne pourra donc pas aller à l'université.
- L'héritier ne peut pas être adopté, ni issu d'un adultère ou d'un enlèvement par les extra-terrestres. Il ne peut pas non plus être ou avoir été un Végésim ou être issu d'un Sim ayant été un Végésim. Ni être un zombi, vampire ou loup-garou (ou les trois à la fois). Les mêmes règles s'appliquent au/à la conjoint(e) de l'héritier.
- Le conjoint de l'héritier peut être un Sim de votre création, mais s'il a déjà des compétences et des badges, seuls ceux acquis après son arrivée compteront pour le défi.
- Tous les Sims vivant sur le terrain doivent obtenir au moins un badge en jardinage. Le couple de départ ainsi que les héritiers doivent avoir le badge Or. Tous les Sims du terrain peuvent aider le couple (puis l'héritier) à entretenir l'exploitation. Les arroseurs automatiques sont permis.
- Les Végésims sont interdits. Si vous souhaitez les conserver dans cet état (c'est vrai qu'ils sont mignons !), ils n'ont ni le droit de s'occuper de l'exploitation (à part les fleurs) ni celui de se reproduire (Végébébés), sinon ils doivent déménager.
- Si l'héritier devient un Végésim avant d'avoir eu des enfants, il perd son droit à l'héritage et doit quitter le terrain avec son/sa conjoint(e). Un autre enfant du couple deviendra alors l'héritier. S'ils sont tous déjà partis l'un d'entre eux reviendra emménager avec toute sa famille.
- Il n'est pas possible de faire appel au jardinier ou à la bonne mais la nounou est acceptée.
- Les téléchargements sont autorisés mais pas ceux permettant d'améliorer les compétences ou les besoins, d'acquérir des badges de talent plus rapidement ou d'améliorer les récoltes autrement que de façon naturelle (s'il en existe).
- L'utilisation des récompenses de carrière et d'aspiration est autorisée à condition qu'aucun code n'ait été utilisé pour les débloquent.

Fin du défi

Lorsque le descendant de la 5ème génération devient senior ou décède; ou si l'un des Sims du couple de départ devient un Végésim sans avoir eu d'enfant.

Barème

Les points sont totalisés une fois par cycle (une année Sim); il est donc fortement conseillé de prendre des notes au fur et à mesure du jeu, surtout en ce qui concerne les récoltes et le compostage.

Comme la santé des plants et des arbres change tous les jours en fonction de l'attention qu'on leur accorde, le calcul des points attribués à la santé ne se fait que le dernier jour de l'automne, juste avant que les plants et les arbres ne soient en sommeil. Par commodité, c'est donc le jour où on totalisera tous les points pour le décompte.

-->> Comme le défi commence en automne, le premier décompte intervient après seulement 4/5 jours Sims !

La famille

- +2pts quand un Sim grandit bien
- +4pts si un ado est un petit génie
- +1pt par compétence obtenue (pour les Sims qui devront déménager, seuls les points obtenus sur le terrain familial comptent pour le défi)
- +10pts de bonus si un Sim maîtrise toutes les compétences
- +20pts si un sénior meurt avec la jauge de platine
- +5pts par badge en jardinage obtenu pour chaque Sim (bronze = 5pts; argent = 5+5 = 10pts; or = 5+5+5 = 15pts)
- +3pts par badge en pêche obtenu pour chaque Sim (bronze = 3pts; argent = 3+3 = 6pts; or = 3+3+3 = 9pts)

- 3pts si un Sim a mal grandi
- 5pts par mort autre que de vieillesse pour les bambins, enfants, ados, adultes et séniors
- 15pts par Végésim (-30pts s'il s'agit de l'héritier ou d'un membre du couple de départ).

L'exploitation

- +2pts par carré de terre fertilisé au compost
- +3pts par récolte de tomates, fraises, concombres, haricots verts, poivrons et aubergines savoureux
- +4pts par récolte de pommes, citrons et oranges savoureux
- +5pts par récolte de tomates, fraises, concombres, haricots verts, poivrons et aubergines alléchants
- +6pts par récolte de pommes, citrons et oranges alléchants
- +5pts par arbre ou plant en bonne santé
- +8pts par plant robuste
- +10pts par arbre robuste
- +10pts par récompense du club de jardinage (argent + puits = deux récompenses)

- 1pt par plant infesté d'insectes le jour du décompte
- 3pts par arbre infesté d'insectes le jour du décompte
- 10pts par plant mort durant le cycle
- 12pts par arbre mort durant le cycle
- 4pts par récolte de tomates, fraises, concombres, haricots verts, poivrons et aubergines insipides
- 6pts par récolte de pommes, citrons et oranges insipides
- 6pts par plant/arbre faible/très faible
- 8pts par plant malade le jour du décompte
- 10pts par arbre malade le jour du décompte
- 50pts par plant fertilisé à l'engrais au lieu du compost
- 100pts si vous vaporisez un plant durant le cycle
- 150pts si vous vaporisez un arbre durant le cycle

Amendements liés aux additionnels sortis après Au Fil des Saisons:

BON VOYAGE:

- le yéti n'a pas le droit d'emménager dans la famille
- les bonus suivants sont interdits **pour tous les membres de la famille:**
 - ° l'insouciance
 - ° le dynamisme
 - ° la productivité

QUARTIER LIBRE:

- le couple originel, les héritiers et leurs conjoints sont limités aux passe-temps suivants:
 - ° loisirs créatifs
 - ° cuisine
 - ° sciences
 - ° bricolage (uniquement l'interaction "bricoler" avec les objets)
 - ° nature
 - ° leur don naturel s'il ne fait pas partie de cette liste

Tous les autres membres de la famille peuvent pratiquer les loisirs de leur choix.

- l'aspiration secondaire du couple originel, des héritiers et de leurs conjoints devra être choisie dans la même liste que l'aspiration principale, c'est-à-dire: famille, connaissance ou richesse.

Les autres membres de la famille pourront choisir l'aspiration secondaire de leur choix.

- ceux qui choisiront d'ouvrir un commerce à domicile pourront y vendre leurs créations artisanales: poteries, patchworks, vêtements, nounours et autres objets cousus-main!
- tous les bonus d'aspiration pourront être utilisés.
- l'utilisation de la lampe est strictement interdite

LA VIE EN APPARTEMENT

L'utilisation de la magie sous toutes ses formes est interdite. L'accélération de l'apprentissage des connaissances grâce à l'étude de la physiologie est un bug qui a été résolu avec le patch correctif.