

Defi du cultivateur Ecolo

... Mais pauvre!

Objectif :

En partant de presque rien, faire prospérer une exploitation agricole dans un esprit 100% écolo et en totale autosuffisance, pendant la durée d'une vie de sims.

Debut :

- régler l'ordre des saisons du quartier comme suit: automne-hiver-printemps-été
- créer un couple marié tout neuf (hétéro ou homo, comme vous voulez!) sans enfants, chacun ayant l'aspiration richesse
- les installer sur un terrain 3X3 minimum comportant:
 - * un étang (outil moyen, maximum 3 clicks au même endroit)
 - * des fondations de 5X5 carrés (sans revêtement de sol) + l'escalier modulable Maxis le moins cher (sans rambarde); ou si vous ne voulez pas d'une maison sur fondations: une surface de 5X5 carrés recouverte de la texture de votre choix mais dont la valeur doit être de 10\$ (pour que la valeur soit la même qu'avec les fondations et l'escalier)
 - * un composteur
 - * un nichoir à coccinelles
 - * les 3 arbres suivants (coloris au choix): 1 ombrelle à baies, 1 pousse de bouleau, 1 érable japonais
 - * une zone de 3X2 carrés de terre cultivable
- ramener le budget restant à 500\$ avec le code: familyfunds XXX 500 (XXX étant le nom de votre famille)
- noter la valeur du terrain avant de commencer le défi (affichage dans la vue du quartier)

FIN du defi :

Le défi prend fin lorsque le dernier des sims du couple décède.

Regles :

- * Divers:
 - Sont interdits: les codes (sauf moveObjects et les codes de construction, et bien sûr familyfunds au départ); les hacks et les gueules de loup (LBA). Les téléchargements sont permis à conditions qu'ils n'aident pas à gagner plus d'argent ou à augmenter les besoins.
 - les récompenses professionnelles et les récompenses d'aspiration sont interdites, à l'exception d'une bonbonne d'élixir (et une seule) pour les deux membres du couple et pour toute la durée du challenge. Les bonus "Dynamisme" et "Productivité" venus avec Bon Voyage sont interdits mais l'insouciance, le "je ne sais quoi", la motivation et l'indulgence sont permis.
 - les morts ne peuvent pas être ressuscités mais il est possible de supplier la faucheuse.
 - les vampires et loups-garous doivent être guéris immédiatement. Les végésims sont interdits.
 - Il est interdit de se faire livrer de la nourriture (pizza, chinois, épicerie), ou d'aller en acheter sur un terrain communautaire. Il est aussi interdit de revendre le frigo pour en avoir un rempli.
 - Il est interdit de faire emménager d'autres sims, NPC ou amis.
 - Il est interdit de profiter des commodités des terrains communautaires pour ne pas avoir à investir dans les objets de première nécessité!

*Le terrain et la maison:

- tout carré de terre cultivé doit obligatoirement être fertilisé au compost
- les 6 carrés de terre attribués au départ doivent être mis sous serre avant l'arrivée de l'hiver.
- La serre doit être intégralement construite avec l'outil serre et ne pourra pas être agrandie.
- à compter du premier badge en or en jardinage, la famille doit cultiver un plant de chaque variété dans la serre. Toutes les autres cultures doivent être faites à l'extérieur mais avec possibilité d'y cultiver ce qu'on veut.
- il est interdit d'utiliser de l'engrais pour fertiliser les carrés de terre ou de cultiver sans fertiliser.
- il est interdit de vaporiser les plants et les arbres.
- la maison doit être terminée avant la fin de l'hiver et comporter au minimum les murs extérieurs, une porte et une fenêtre. A partir de ce moment, vous devrez conserver définitivement les objets suivants: un WC, une baignoire, un frigo et une gazinière.

*Les enfants:

- Pour avoir des enfants, il faut avoir acquis: un WC, une baignoire, un frigo et une gazinière ainsi que 1000\$ au moins sur son compte
- le couple ne peut pas adopter d'enfants ou d'adolescents. Uniquement des bébés ou des bambins.
- tous les enfants doivent avoir l'aspiration à la richesse.

*L'argent:

- seuls les poissons pêchés avant que l'étang ne gèle pourront être vendus. Les poissons pêchés après le premier hiver devront être consommés ou décorer les murs.
 - il est permis de revendre les arbres en cas de grosse détresse financière, mais uniquement à partir de l'hiver et avec une pénalité.
 - personne sur le terrain ne peut avoir un travail, ni posséder un commerce ou être embauché dans un commerce.
 - il est interdit de vendre des tableaux et des romans; de gagner des pourboires; de faire travailler les animaux et les enfants/ados; d'utiliser l'attrape-rêves.
 - en cas d'héritage, la somme devra être retirée du compte. Même chose pour les récompenses offertes aux enfants par le biais des cartes chances (prix d'orthographe, prix d'échec, de musique etc...)
 - tous les cadeaux obtenus lors de rendez-vous doivent rester dans l'inventaire ou être offerts aux amis/voisins. Ils ne peuvent être ni vendus, ni utilisés dans la famille.
-



*Maison/exploitation

- +5pts si la serre est construite avant le début de l'hiver
- +5pts si la maison est terminée avant le début du printemps
- +2pts par objet de première nécessité (WC, douche/baignoire, frigo, gazinière) conservé de façon définitive avant la fin du premier hiver
- +5pts par arbre/plant donnant une récolte alléchante
- +3pts par arbre/plant donnant une récolte savoureuse
- +2pts par récompense du club (argent ou puits)
- +1pt par nichoir à coccinelles (ne pas compter celui offert au départ)

- 1pt par jour de retard dans la construction de la serre
- 1pt par jour de retard dans la construction de la maison
- 10pts pour la vente de l'ombrelle à baies
- 20pts pour la vente de la pousse de bouleau
- 40pts pour la vente de l'érable
- 10pts de malus (en plus des points retirés pour chaque arbre) si vous vendez les 3 arbres
- 5pts par arbre/plant donnant une récolte insipide
- 3pts par arbre/plant infesté d'insectes
- 6pts par plant finissant en compost
- 2pts par mauvaise note du club

*Famille

- +5pts par badge en jardinage (bronze=5pts, argent=5+5pts, or=5+5+5pts)
- +3pts par badge en pêche (bronze=3pts, argent=3+3pts, or=3+3+3pts)
- +1pt par compétence
- +10pts en bonus si toutes les compétences sont maîtrisées au maximum
- +2pts par apprentissage des bambins (marche, pot, langage)
- +2pts par enfant/ado qui a 20/20
- +1pt si un voleur est arrêté
- +10pts par sénior mort en platine

- 1pt par visite du psy/huissier/ami imaginaire/pompier/voleur
- 2pts si un voleur s'enfuit sans être arrêté
- 2pts par visite de l'assistante sociale
- 4pts par enfant/ado qui a une note inférieure à la moyenne
- 5pts par mort accidentelle
- 15pts par sénior mort avec une jauge d'aspiration dans le rouge

Quand le défi prend fin, sortir du terrain et noter la valeur des biens possédés par la famille, soustraire la valeur qu'avait le terrain au départ (notée au début du défi), puis diviser la somme restante par 1000 (1000\$ = 1pt) et ajouter le nombre au total des points déjà comptés.