



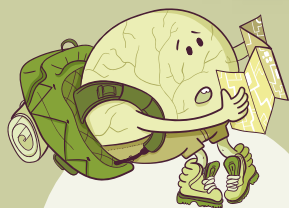
POTAGUME

cultivez-les tous !

cartes à jouer et à collectionner
inspirées par la permaculture



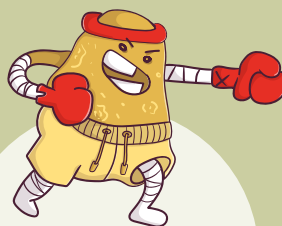
LE JEU QUI DONNE ENVIE...
(aux petits et grands)
**DE SE RECONNECTER À LA NATURE,
DE JARDINER, ET DE BIEN MANGER !**



Plantez
des légumes



Adaptez-vous
à la saison



Résistez
aux aléas



Et récoltez
le meilleur
score !



www.potagume.com

pascaline.liard@gmail.com

  Potagume

06 82 92 94 97



RÈGLES DU JEU

ça a l'air long et complexe mais en réalité c'est un jeu d'enfant !

RÉSUMÉ

Contactés par l'AMAP de votre village qui souhaite mettre en place des paniers bios, vous devez produire le plus de légumes possible pour nourrir les habitants, sans utiliser, ni engrais chimiques, ni OGM, ni pesticides.

Plantez des Potagumes (fruits et légumes du potager) en concordance avec la **saison** en cours, en résistant aux aléas à l'aide de solutions défensives inspirées de la permaculture.
A chaque tour, vous décidez si **vous plantez**, **vous défendez** ou **envoyez une Attaque** dans un jardin adverse.

Le joueur qui plante son **6ème Potagume** déclenche la **phase de récolte**.
Pour cela, il tire au sort une carte saison qui détermine les **potagumes** à récolter, lesquels permettent de comptabiliser les points.

BUT DU JEU

Obtenir le meilleur score en réalisant la plus belle récolte !

exemple :

18 points de victoire

score total 33

10 points bonus «compagnonnage» (bonnes associations de plantes)

5 points bonus «diversification des cultures» (5 familles botaniques différentes cultivées)

MATÉRIEL

- 4 cartes SAISONS (printemps / été / automne / hiver)
- 84 cartes POTAGUMES (fruits, légumes, fleurs et plantes aromatiques)
- 19 cartes ATTAQUES (intempéries / plantes invasives / ravageurs / maladies)
- 25 cartes DÉFENSES (matériels / remèdes / techniques / biodiversité)



4 cartes saisons



84 cartes potagumes

(dont 60 cartes uniques)

19 cartes attaques



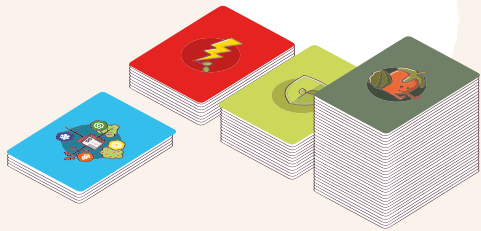
25 cartes défenses



et puis c'est tout !

MISE EN PLACE

1 DISPOSEZ LES 4 PIOCHES
(en vous fixant au dos des cartes)



2 TIREZ AU SORT UNE CARTE SAISON.



La carte piochée au hasard détermine, **durant toute la partie**, la **saison** dans laquelle **tous les joueurs** pourront **planter des Potagumes** dans leurs potagers respectifs.

3 CHAQUE JOUEUR SE CONSTITUE UNE MAIN DE 6 CARTES.

toujours 6 cartes en main !



Pour cela, il pioche comme bon lui semble dans les pioches Potagumes, Défenses et Attaques (ex : 2 cartes de chaque pioche).

DÉROULEMENT

PHASE DE PLANTATION

Le jardinier le plus jeune commence.

Les jardiniers jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre, en **posant des cartes face visible devant eux**, dans un espace qui représente **leur potager respectif** ou dans l'espace qui représente un potager adverse.

TOUR DE JEU

A son tour de jeu, le joueur actif doit **piocher une carte** (dans la pile Potagumes, Défenses ou Attaques) puis **effectuer une seule de ces actions :**



PLANTER

Poser une carte **Potagumes** dans son potager. Cela permet de marquer des points qui seront comptabilisés en fin de partie, sous certaines conditions.



SE DÉFENDRE

Poser une carte **Défenses** dans son potager. Elle protège pendant toute la partie d'une ou plusieurs **Attaques**.



ATTAQUER

Envoyer une carte **Attaques** dans un potager adverse. Une attaque cause des dégâts qui seront à comptabiliser en fin de partie sur le score final du jardinier visé s'il n'a pas réussi à la contrer avec une carte défense.



DÉTOUR À LA JARDINERIE

Renouveler une partie ou toute sa main : choisir les cartes à remplacer (de 1 à 6 cartes), les défausser (en les posant dans la pile de défausse face cachée), piocher autant de nouvelles cartes que de cartes défaussées, puis défausser 1 carte pour conserver 6 cartes en main.

FIN DE PARTIE

PHASE DE RÉCOLTE

La partie prend fin lorsqu'un joueur pose sa 6^{ème} carte* **Potagume** dans son potager.

Il est possible de finir le tour (les autres joueurs peuvent poser une dernière carte).

Le joueur qui a posé sa 6^{ème} carte **Potagume** obtient le titre de «Maître-Maraîcher» et déclenche la phase de récolte.

Pour cela, il tire au sort une carte saison qui détermine les **Potagumes** à récolter.

NOUVEAU TIRAGE AU SORT POUR DÉTERMINER LA SAISON DE RÉCOLTE



Les joueurs doivent composter **tous les Potagumes qui ne sont pas récoltables** dans la saison de récolte

VICTOIRE

Dans leurs potagers respectifs les joueurs retournent faces cachées les cartes compostées et comptent les points des cartes visibles.

Ils soustraient au total les dégâts des attaques si il y en a. Ils ajoutent 1 point par famille botanique différente et 5 points par bonne association.

Le joueur ayant le meilleur score a fait la plus belle récolte et gagne donc la partie !

*EXCEPTION ; la partie s'arrête à la 4^{ème} carte Potagumes posée si la saison de plantation est l'automne



PLANTER

Pour pouvoir planter une carte **Potagumes**, il faut que la 1ère ligne du **tableau** des mois de l'année indique la saison qui a été déterminée en début de partie.

Si la saison de plantation est la bonne, il suffit, à son tour de jeu, de **poser face visible la carte Potagume devant soi**, dans l'espace qui représente son potager.

Seules les cartes **Potagumes** permettent de marquer des points (voir « fin de partie & récolte »).

On ne peut pas planter plus de 6 **Potagumes**. Le 1er à planter son 6ème **Potagume** déclenche la fin de la partie.

Nom de la famille botanique

Points de victoires

LILIACÉES **10**

Ail
Rose de printemps «Cledor»

Fruit, légume, fleur ou plante aromatique (et nom de sa variété)

PLANTER
RÉCOLTER

J F M A M J J A S O N D
J F M A M J J A S O N D

comment lire le tableau ?

je peux planter la carte ci-contre en hiver uniquement

	HIVER	PRINTEMPS	ÉTÉ	AUTOMNE
PLANTER	J F M	A M J	J A S	O N D
RÉCOLTER	J F M	A M J	J A S	O N D

je pourrais récolter cette même carte uniquement au printemps et en été



Bonus compagnonage
Associer certains fruits & légumes en formant un motif entier de feuille rapportera un bonus de 5 points

les 12 familles botaniques

présentes dans le jeu

petit point culture



- Brassicacées
- Solanacées
- Rosacées
- Chénopodiacées
- Fabacées
- Cucurbitacées
- Grossulariacées
- Astéracées
- Liliacées
- Apiacées
- Polygonacées
- Poacées

le détail des mois / saisons

HIVER	PRINTEMPS	ÉTÉ	AUTOMNE
J a n v i e r	F é v r i l	M a r c h a v r i l	J u i n j u i l l e t
A o ù t	S e p t e m b r e	O c t o b r e	N o v e m b r e
D é c e m b r e			

⚡ ATTAQUER

Pour pouvoir envoyer une **Attaque**, il faut que le potager adverse visé contienne au moins 1 **Potagume** qui serait affecté par l'attaque et que l'attaque soit «de saison».

Si la saison le permet et que le potager est sensible à l'attaque, il suffit donc, à son tour de jeu, de **poser face visible la carte Attaque dans le potager de l'adversaire visé**.

Il faut attendre son tour pour contrer une ou plusieurs **Attaques** en posant une carte **Défense**. Une carte **Attaque** contrée est immédiatement défaussée.

Les attaques non résolues au cours de la partie causent des **dégâts dans les récoltes et affecteront le score final** (voir « fin de partie & récolte »).

PRÉCISIONS / CAS SPÉCIAUX :

- Une attaque ne bloque pas le tour de celui qui la subit.
- Un seul potager ne peut pas recevoir plus de 10 attaques.
- Si une attaque a été posée alors qu'elle n'est pas de saison ou qu'elle n'affecte pas au moins 1 potagume alors le joueur qui l'a envoyée doit la reprendre et la défausser sans pouvoir jouer autre chose. Si un joueur se rend compte de l'erreur en cours ou en fin de partie, alors l'attaque ne causera simplement pas de dégâts lors du décompte des scores (voir « fin de partie & récolte »).

Nom et type de l'Attaque

Saisons durant lesquelles il est possible d'envoyer cette carte (ici Printemps / été / Automne)

Dégâts causés à soustraire au score final

Les familles des potagumes affectés par cette carte*



Les cartes défenses à utiliser pour annuler les dégâts de cette carte



exemple



*les familles affectées sont indiquées en couleur et avec un contour noir tandis que les familles non-affectées sont grisées et avec un contour en pointillé



SE DÉFENDRE

Les cartes Défenses correspondent aux remèdes & solutions des cartes Attaques. Elles permettent d'annuler les dégâts infligés en envoyant les attaques concernées à la défausse.

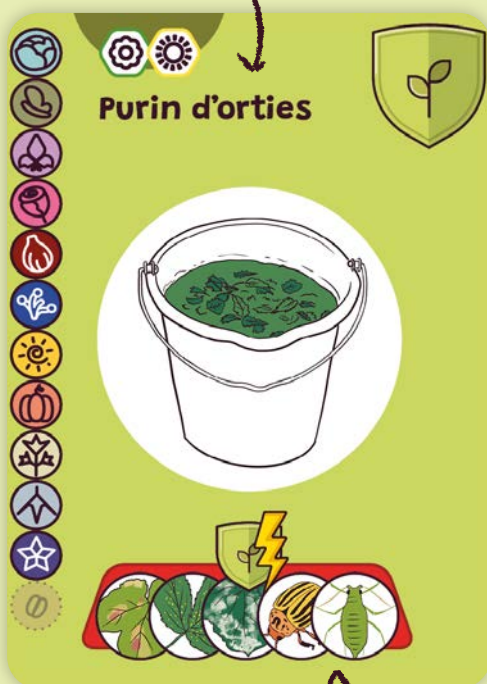
A son tour de jeu, poser face visible une carte Défense dans son potager.

Une carte Défense peut être posée à titre préventif ou en réaction à une Attaque. Une attaque contrée est immédiatement défaussée.

PRÉCISIONS :

- Certaines cartes Défenses peuvent contrer plusieurs cartes Attaques, si c'est le cas, toutes les Attaques concernées sont défaussées
- Une carte Défense n'est jamais défaussée
- Il est possible de poser autant de cartes Défenses que l'on souhaite
- Certaines cartes Potagumes (fleurs et plantes aromatiques) permettent de se défendre selon les mêmes conditions que les cartes Défenses.
- Les saisons et familles botaniques indiquées sur une carte Défense permettent aux joueurs de savoir si la carte peut leur être utile en fonction de la saison de la partie et de leur potager.

Nom de la Défense



certaines cartes potagumes permettent aussi de se défendre !



comme dans la nature, les fleurs et les aromates sont de vrais alliés au jardin !



fleurs

plantes aromatiques

Les cartes attaques

contre lesquelles il est possible d'utiliser cette carte défense



DÉTOUR À LA JARDINERIE

Renouveler une partie ou toute sa main : choisir les cartes à remplacer (de 1 à 6 cartes), les défausser (en les posant dans la pile de défausse face cachée), piocher autant de nouvelles cartes que de cartes défaussées, puis défausser 1 carte pour conserver 6 cartes en main.

VARIANTES

VARIANTE 1 «DECK BUILDING»

Version duel dans laquelle **deux joueurs s'affrontent en ayant préalablement préparé leur decks respectifs**. Chaque joueur a une seule pioche personnelle dans laquelle sont mélangées les cartes *Potagumes*, *Attaques* et *Saisons*.

VARIANTE 2 «UNE ANNÉE DE DUR LABEUR»

La partie se joue en 4 manches afin de planter et récolter sur une année complète. On tire au sort la première saison de plantation (ex : hiver) et on tire au sort la saison de récolte à la fin de la première manche (ex : Été). On ne tire pas au sort les saisons des manches suivantes, on poursuit en suivant le fil des saisons.

Exemple :

Manche 1 : **Tirage au sort** =>

Plantation Hiver / Récolte Été

Manche 2 : Plantation Printemps / Récolte Automne

Manche 3 : Plantation Été / Récolte Hiver

Manche 4 : Plantation Automne / Récolte Printemps

VARIANTE 3 «TRIBULATION COMMUNE»

Les joueurs ne peuvent pas envoyer des attaques dans les potagers adverses. 3 attaques sont piochées en début de partie, juste après le tirage au sort de la saison et s'appliquent à l'ensemble des joueurs.

Si une attaque n'est pas de saison elle est immédiatement défaussée et remplacée.

VARIANTE 4 «BANDES RIVALES»

Après le 1er tour de jeu, les joueurs négocient des alliances (exemple : 2 contre 2). Chacun conserve son potager mais la récolte sera mise en commun par équipe. Victoires et défaites seront donc également partagées.

A son tour de jeu, le troc est autorisé en tant qu'action supplémentaire.

Pour cela, le joueur demande à voix haute à son ou ses coéquipiers le type de carte qu'il souhaite (attaque, défense ou potagumes, dans le dernier cas, il a le droit de préciser la famille botanique mais pas le nom de la plante). Il donne en échange une autre carte de son choix à son coéquipier.



MODE COOPÉRATIF

Trêves de chamailleries ! Ni la permaculture, ni le jardinage, ni le maraîchage ne reposent sur des querelles ou des rivalités. Au contraire, l'entraide est centrale et traditionnellement ancrée dans nos campagnes !

Dans ce mode coopératif, les règles sont identiques à quelques exceptions près :

- Un seul et unique **potager commun**
- La partie s'arrête au **9ème Potagume planté**
- Il faut **diversifier les cultures**, il n'est donc pas autorisé de planter deux Potagumes d'une même famille sur un bord adjacent
- **A chaque tour**, une **nouvelle attaque** est piochée (défaussée si hors-saison)
- Il est possible de faire du troc (voir les modalités dans le 2ème paragraphe de la Variante 4)
- **Victoire** : le but est de faire le plus haut score

TABLEAU DES SCORES

En dessous de 20 : PERDU !

- 20** : Jeunes pousses
- 40** : Jardiniers du dimanche
- 70** : Mains vertes
- 120** : Supers maraîchers
- 200** : Permaculteurs productifs
- 300 et +** : Amis de Mère Nature