

POTAGUME

cultivez-les tous !



RÈGLES DU JEU

Le jeu de cartes stratégique du potager
qui reconnecte au Vivant, de la graine à l'assiette.



15 min



8 ans +



2-5 joueurs



RÉSUMÉ DU JEU

Dans le village de **Choumignon**, tous les habitants jardinent en harmonie avec les **Potagumes**, les petits esprits des plantes.

Et si vous aussi vous mettiez les mains dans la terre ?

Plantez au bon moment, **protégez** votre potager des aléas, **récoltez** vos fruits et légumes et tentez d'obtenir le meilleur score !

MATÉRIEL

122 cartes



PRINTEMPS



ÉTÉ



AUTOMNE



HIVER

4 saisons

1 CARTE TEMPORALITÉ
qui démarre en hiver

2 CARTES ANNÉES
Pour se repérer au fil du temps



43 évènements



**13 ATTAQUES
UNIQUES**



**21 DÉFENSES
(DONT 19 UNIQUES)**

+ 9 CARTES ÉVÈNEMENTS SPÉCIAUX



60 potagumes uniques !

60 CARTES
FRUITS & LÉGUMES À PIOCHER DANS LA GRAINOTHÈQUE

5 CARTES

« AIDE DE JEU » qui résument les actions à faire à son tour de jeu

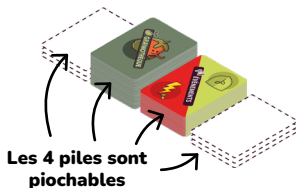
11 CARTES OBJECTIFS
« RECETTES DE CUISINE »
pour le mode coopératif



MISE EN PLACE

Disposez, face cachée, les deux piles de cartes (grainothèque et événements).

Chaque pile constitue une pioche et possède sa zone de défausse piochable où les cartes y seront défaussées face visible.



Distribuez à chaque joueur sa main



3 cartes de la pile grainothèque et 3 cartes de la pile événements.

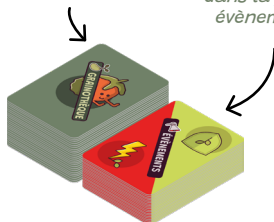
Les joueurs prennent leurs cartes en main (face cachée), le dernier à avoir jardiné dans la vraie vie commence.

Le 1er joueur est le maître du temps : après que tous les autres joueurs aient joué, il tourne d'un quart de tour (dans le sens des aiguilles d'une montre) la carte temporalité pour passer à la saison suivante. Lorsque tout le monde a joué les 4 saisons, il glisse la carte «vous êtes ici» sur la zone de l'année suivante.



LES POTAGUMES
sont dans la pioche grainothèque

LES ATTAQUES, LES DÉFENSES et les événements spéciaux
sont dans la pioche événements



DÉROULEMENT

D'UNE PARTIE

Vous allez créer un potager en posant une ou plusieurs cartes faces visibles devant vous, compatibles avec la saison en cours.



CARTE TEMPORALITÉ

Elle détermine quand planter, récolter ou attaquer. La saison change au tour du 1er joueur.

1

A votre tour de jeu, vous devez **effectuer**
1 seule des actions suivantes :



PLANTER

des **cartes Potagumes** en fonction de la saison en cours

Ou



RÉCOLTER

des cartes **Potagumes déjà plantées** (pour marquer des points)

Ou



POSER 2 CARTES ÉVÈNEMENT

Pour **attaquer** un potager adverse ou **se défendre** d'une attaque

(ou jouer des événements spéciaux)

2

ACTION FACULTATIVE :

Défaussez-vous du nombre de cartes de votre choix.

3

FIN DE TOUR : Reconstituez ensuite votre main en piochant librement (dans les piles de votre choix) de sorte que votre tour s'achève avec 6 cartes en main.

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

COMMENT PLANTER ?



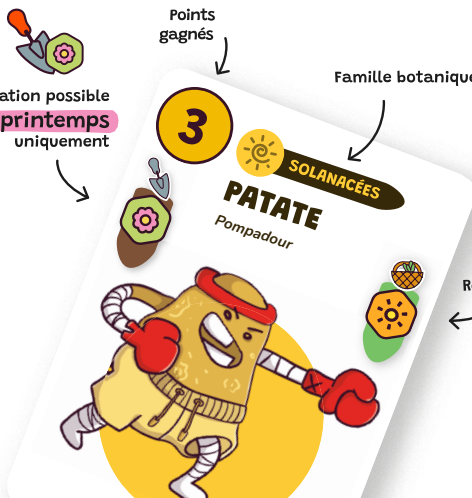
Pour savoir quelles cartes vous pouvez planter, **vérifiez la saison en cours sur la carte temporalité** ainsi que celle(s) de vos cartes Potagumes en main. Si une carte comporte le symbole de la saison en cours à gauche sous la pelle, alors vous pouvez la planter.

Posez face visible, devant vous, toutes les cartes Potagumes qui sont plantables dans la saison en cours.

Plantation possible
au printemps
uniquement

Points
gagnés

Famille botanique



Récolte possible
en été
uniquement





COMMENT RÉCOLTER ?



Consultez les cartes **Potagumes déjà plantées dans votre potager**. Si une carte comporte le symbole de la saison en cours à droite, sous le panier, alors vous pouvez la récolter.

Récoltez, en formant une pile face cachée, toutes les cartes Potagumes qui sont récoltables dans la saison en cours.



COMMENT JOUER DES ÉVÈNEMENTS ?



ATTAQUE Cause des dégâts dans les potagers adverses



DÉFENSE Neutralise les attaques



ÉVÈNEMENT SPÉCIAL
Effets particuliers à appliquer

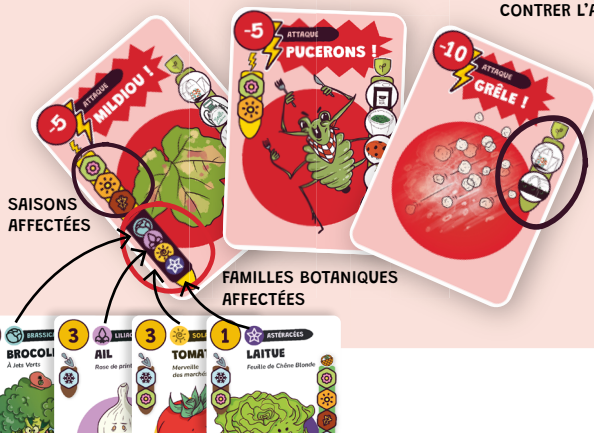
Choisissez 2 cartes **événements** (il est aussi possible d'en jouer une seule), peu importe leur type. Les attaques se posent dans les potagers adverses et les défenses dans son propre potager.



Les attaques

Les attaques retirent des points en fin de partie

**DÉFENSES
POSSIBLES POUR
CONTRER L'ATTAQUE**



Pour attaquer un adversaire, vous devez poser une carte attaque issue de votre main dans un potager adverse.

Pour fonctionner, l'attaque doit pouvoir affecter au moins un des Potagumes du potager adverse (il n'est donc pas possible d'attaquer un jardin vide).

Les cartes attaques sont parfois conditionnées par :

- leurs saisons de manifestations.
- les familles botaniques des Potagumes qu'elles affectent.

Ainsi, il est impossible d'envoyer une canicule en hiver tandis que le mildiou ne peut cibler que des Potagumes adverses qui sont sensibles à ce type de maladie (on regarde en bas à gauche de la carte attaque, quelles familles botaniques peuvent être affectées)

Le joueur ciblé par l'attaque doit attendre son tour pour éventuellement se défendre (il a jusqu'à la fin de la partie pour neutraliser l'attaque).

Un même joueur ne peut pas recevoir dans son potager plus de trois attaques simultanées.



Les défenses

Les défenses permettent de se protéger des attaques, en prévention ou en réaction.



ATTQUES
QUE LA CARTE
PERMET DE
CONTRER

Pour vous défendre, posez une carte défense issue de votre main, dans votre potager (devant vous, à côté de vos Potagumes).

Chaque défense indique à gauche la ou les attaques dont elle est le remède.

Un joueur peut poser une carte défense de manière préventive ou en réaction à une attaque reçue d'un adversaire.

Lorsqu'une attaque est contrée par une défense, la carte attaque est défaussée mais la carte défense restera jusqu'à la fin de la partie.

Il est possible aussi de se défendre avec des Potagumes lorsque ceux-ci le permettent (pictogramme bouclier et illustrations des attaques que la carte permet de contrer). Dans ce cas, l'attaque est défaussée lorsque le joueur se défend avec un Potagume. En revanche, le potager ne sera plus protégé contre de nouvelles attaques si la carte Potagume est récoltée.

Etre attaqué n'empêche pas de jouer ni de récolter mais le joueur qui n'aura pas contré les cartes attaques reçues devra déduire les dégâts indiqués de son score final (voir « fin de partie »)



Les événements spéciaux

Pour jouer un événement spécial, montrez la carte, lisez son effet à voix haute puis appliquez le immédiatement. Ecartez complètement la carte du jeu (sauf les «conserves maisons»), elle ne pourra plus être piochable (contrairement aux attaques et défenses qui retournent à la défausse).

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL JOURNÉE DU TROC !



Désignez 2 joueurs qui devront chacun piocher une carte au hasard dans la main de l'autre.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL x2 CONSERVES MAISON !



Mettez en bocal un **Potagume récolté**. Il sera **protégé** des lutins chapardeurs et ses **points** seront **multipliés par 2**.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL CHANTIER PARTICIPATIF !



Tous les joueurs déposent immédiatement une **carte défense** dans votre **potager** (et replaçant une carte événement). S'ils n'en ont pas ils doivent vous montrer leur main.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL LUTIN CHAPARDEUR !



Volez une **carte potagume** ou **défense** d'un adversaire

CONSERVES MAISONS

Choisissez le **Potagume** à mettre en conserve en consultant votre **pile de récolte** puis superposez les deux cartes et reposez les sur la pile mais perpendiculairement et face visible.



LUTINS CHAPARDEURS

Vous pouvez voler soit :

A) Dans un potager adverse **1 carte défense** déjà installée ou **1 carte Potagume** déjà plantée. Dans ce cas, il faut que la saison de plantation soit compatible avec votre saison en cours.

B) **1 potagume récolté**, tiré au hasard. Les Potagumes mis en conserves sont protégées.

Il est interdit de voler une carte d'une main adverse.

FIN DE PARTIE

La partie s'achève au bout de 12 tours de table qui représentent 3 années : chaque année comporte 4 tours (1 tour correspond à une saison.)

Les joueurs comptent les points des cartes récoltées et déduisent de leur score les **points de dégâts causés par les attaques non neutralisées**. Le joueur ayant le plus haut score est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, il faudra utiliser les points des potagumes plantés (mais non récoltés) pour se départager.

IMPORTANT

Lorsque les pioches Grainothèque et Evènements sont vides, on mélange les défausses et on remet en place les pioches faces cachées. **S'il n'y a plus aucune carte à piocher, la partie s'arrête** en finissant le tour jusqu'au premier joueur (non-inclus).

VARIANTES

MODE EXPRESS

Pour une partie rapide, jouer sur 1 seule année (en 4 tours)

DIVERSIFICATION DES CULTURES

Le joueur ayant le plus de familles botaniques différentes gagne un bonus de +10 points.

MODE COOPÉRATIF

Les joueurs jardinent dans un seul potager et subissent donc collectivement les attaques. Pour gagner, ils devront obtenir minimum 20 points et réaliser au moins une recette de cuisine.

MISE EN PLACE

- **Triez la pile événement** pour former une 3ème pile de cartes comprenant uniquement les cartes attaques.
- **Retirez du jeu les cartes lutins charpadeurs.**
- **Piochez deux cartes objectifs recettes** et les disposer face visible. Ces cartes détaillent la liste des potagumes à récolter pour réaliser un plat.
- **Distribuez 3 cartes grainothèque et 3 cartes événements à chaque joueur.**

DÉROULEMENT

A votre tour de jeu, piochez une carte attaque dans la 3ème pile. Si elle ne peut pas affecter le potager (pas la bonne saison ou pas de famille botanique affectée), elle est défaussée et remplacée par une nouvelle attaque. Il n'y a pas de limite d'attaques simultanées.

Jouez ensuite comme dans le mode de jeu normal à ceci-près :

- Les cartes défenses sont défaussées lorsqu'elles sont utilisées pour contrer une attaque (que ce soit de manière préventive ou en réaction a posteriori).
- **Il ne peut pas y avoir plus de 9 potagumes plantés simultanément**
- Les cartes journées du troc et chantiers participatifs sont une aubaine pour s'entraider (et non une tuile !)

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête immédiatement à la fin des 12 tours. Les joueurs comptent les points des Potagumes récoltés et déduisent les dégâts des attaques non-résolues. S'ils n'ont pas rempli au moins un objectif de jeu, c'est perdu (sauf à 2 joueurs où ce n'est pas une condition de défaite).

TABLEAU DES SCORES

En dessous de 20 : perdu !

30 : Jardinier-ère du dimanche

50 : Main verte

70 : Super maraîcher-ère

120 : Permaculteur-riche abondant-e

200 et + : Ami-e de Mère Nature

LES FAMILLES BOTANIQUES



BRASSICACÉES
10 cartes



FABACÉES
4 cartes



APIACÉES
4 cartes



CUCURBITACÉES
9 cartes



ASTÉRACÉES
6 cartes



CHÉNOPODIACÉES
3 cartes



ROSACÉES
6 cartes



POACÉES
3 cartes



SOLANACÉES
5 cartes



POLYGONACÉES
3 cartes



LILIACÉES
6 cartes



GROSSULARIACÉES
2 cartes



MERCI

POUR VOTRE LECTURE !

Toutes les infos sur Potagume

<https://linktr.ee/potagume>

