

# Le jeu du Pôtager

bioViva!

A vos graines, prêts... **Plantez!**



Mon Règle du jeu  
lender  
saisons »

# Contenu

- 1 plateau de 54 cases
- 98 cartes dont :
  - 48 cartes Potager (face graine/plante)
  - 23 cartes Bonus Nature
  - 14 cartes Météo
  - 12 cartes Animal
  - 1 carte Main verte
- 6 pions de couleur en bois
- 1 dé en bois



# But du jeu

Obtenir la plus belle récolte dans son potager avec le plus grand nombre de points comptabilisés sur ses cartes **Potager** face **plante**.



## Plateau potager

Exemple de mise en place pour 2 joueurs

# Mise en place

1 Placer le plateau au centre de la table.

2 Chaque joueur récupère un pion et le positionne sur la case départ.

3 Séparer les cartes en 4 paquets selon leur type (Potager, Bonus Nature, Météo, Animal) puis mélanger chaque paquet.

4 Distribuer 4 cartes **Potager** et 2 cartes **Bonus Nature** à chaque joueur.

5 Placer les cartes restantes en 4 pioches faces cachées (et sur la face **graine** pour les cartes **Potager**) à côté du **plateau**.

6 Chaque joueur place ses cartes **Potager** devant lui sur la face **graine** (sans regarder la face **plante**). Les joueurs gardent leurs cartes **Bonus Nature** en main sans les montrer aux autres joueurs.



# Déroulement du jeu



- 1 Les joueurs lancent le dé à tour de rôle, celui qui fait le plus grand chiffre commence.
- 2 Il lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué. Il applique ensuite les effets de la case d'arrivée (voir page 5 : **les cases**).
- 3 Une fois les effets de la case appliqués, c'est au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) de lancer le dé et d'avancer du nombre de cases indiqué.

**Précision : les joueurs peuvent jouer à tout moment une carte Bonus Nature de leur main pour contrer l'effet d'une case ou d'un joueur.**

## Exemple d'un tour de jeu

- 1 Le premier joueur lance le dé qui tombe sur la face 4. Il avance son pion de 4 cases et tombe sur la case **Météo**.
- 2 Il pioche immédiatement une carte du paquet **Météo** et lit cette carte à voix haute. C'est une carte **Soleil**.
- 3 Le joueur avance son pion d'une case comme indiqué sur la carte, mais il n'effectue pas l'action de la case d'arrivée.
- 4 Si le joueur a en main une carte **Bonus Nature Arrosoir**, il peut la jouer pour retourner une de ses cartes **Potager** sur la face **plante**.
- 5 C'est ensuite au tour du joueur suivant.

1



2

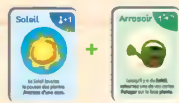


« Le Soleil favorise la pousse des plantes. Avancez d'une case. »

3



4



5



# Fin de partie

La partie prend fin lorsqu'un joueur atteint la case centrale **Récolte**.

**Précision** : il n'est pas nécessaire de faire le nombre exact pour arriver sur la case **Récolte**. Par exemple, si un joueur est à 2 cases de la case finale et que son dé indique 4, le joueur avance jusqu'à la case **Récolte** et met fin à la partie.



**Attention ! Le premier joueur à atteindre la case finale Récolte récupère la carte « Main verte ».** Cela lui donne 10 points supplémentaires lors du décompte des points.



Chaque joueur compte ses points en additionnant les chiffres indiqués sur les cartes **Potager** retournées sur la face **plante**. Les cartes **Potager** sur la face **graine** ne rapportent pas de points. **Le joueur ayant le plus de points remporte la partie** car il a cultivé le plus beau potager !

## Exemple de fin de partie

1 Le premier joueur finit la partie avec les cartes **Potager Navet (+2)** et **Carotte (+1)** face **plante** visible devant lui. Il cumule un total de **3 points**.



2 Le second joueur finit la partie avec les cartes **Potager Concombre (+5)** et **Plantain (-1)** face **plante** visible devant lui. Il cumule un total de **4 points**.



3 Le troisième joueur finit la partie avec les cartes **Potager Fève (+2)**, **Ortie (-3)** et **Chardon (-2)** face **plante** visible devant lui. Il cumule un total de **-3 points**.



4 Le troisième joueur finit la partie avec la cartes **Radis (+1)** face **plante** visible devant lui et la carte **Main verte** (puisque'il est arrivé le premier sur la case **Récolte**). Il cumule un total de **11 points**.



5 Après décompte des points, c'est le **joueur 4** qui gagne la partie avec **11 points**.

## ✗ Points importants

- Lorsqu'une action demande au joueur de reculer ou d'avancer, il déplace son pion mais n'exécute pas l'action de la case d'arrivée. C'est ensuite au joueur suivant de lancer le dé.
- Plusieurs joueurs peuvent se retrouver sur une même case.
- Lorsqu'un des tas de cartes est épuisé, on mélange toutes les cartes de la défausse puis on les positionne de nouveau en tas, faces cachées, à côté du plateau.
- S'il n'y a plus de cartes **Potager** disponibles, le joueur peut voler une carte (face **graine** uniquement) au joueur de son choix. Si aucun joueur n'a de carte **Potager** sur la face **graine**, alors il ne se passe rien.





## Les cases

Après avoir lancé le dé lors de son tour de jeu, le joueur déplace son pion sur une nouvelle case et applique immédiatement les effets :



**CASE BONUS NATURE** Lorsqu'un joueur tombe sur une case **Bonus Nature**, il pioche une carte **Bonus Nature** et la garde dans son jeu sans en dévoiler le contenu à ses adversaires. **Précision** : les cartes **Bonus Nature** vous aident à prendre soin de votre potager.



**CASES MÉTÉO ET ANIMAL** Lorsqu'un joueur tombe sur une case **Météo** ou sur une case **Animal**, il pioche une carte du paquet correspondant, lit à voix haute le contenu de la carte et exécute l'action indiquée. Le joueur peut contrer l'effet négatif d'une carte **Météo** ou **Animal** s'il possède une carte **Bonus Nature** adaptée. Dans ce cas, il peut alors attribuer la carte **Météo** ou **Animal** qu'il vient de contrer à un autre joueur. Ce dernier subit immédiatement l'effet de la carte. Si ce second joueur possède également une carte **Bonus Nature** permettant de contrer l'effet de la carte, il la joue et peut renvoyer la carte **Météo** ou **Animal** à un troisième joueur et ainsi de suite. En revanche, il ne peut pas l'attribuer au joueur qui le précède. **Précision** : lors d'une partie à 2 joueurs, il est possible de renvoyer la carte au joueur précédent.



**CASE POTAGER** Lorsqu'un joueur tombe sur une case **Potager**, il peut retourner une de ses cartes **Potager** sur la face **plante**. Il découvre alors la plante et son nombre de points. Si le joueur a dans son jeu une carte **Compost**, **Plantes compagnes** ou **Croffin de cheval**, il la défausse et peut alors doubler sa récolte en retournant deux cartes **Potager** au lieu d'une seule. **Précision** : si le joueur n'a plus ou pas de carte **Potager** face **graine** à retourner (toutes ses cartes sont déjà sur la face **plante**), son tour se termine et le joueur suivant lance le dé.



**CASE PLANTOIR** Lorsqu'un joueur tombe sur une case **Plantoir**, il peut piocher une nouvelle carte **Potager** et la placer devant lui face **graine**. Si le joueur a dans son jeu une carte **Bonus Nature** de type **Outils**, il la défausse et peut placer sa carte directement sur la face **plante**. **Précision** : si la plante retournée s'avère être une herbe indésirable, le joueur est obligé de la conserver.



**CASE GRAND-MÈRE ET GRAND-PÈRE** Vos grands-parents vous offrent une graine ! Si un joueur tombe sur une case **Grand-mère** ou **Grand-père**, il pioche une carte **Potager** à placer devant lui sur la face **graine**.



**CASE OISEAU** Un oiseau dérobe une graine dans votre potager ! Si un joueur tombe sur une case **Oiseau**, il se défausse immédiatement d'une carte **Potager** face **graine** placée devant lui. **Précision** : si le joueur n'a plus de carte **Potager** sur la face **graine**, la case **Oiseau** est sans effet.

# Les cartes

## POTAGER

Une carte Potager se compose de deux faces distinctes :

- Une face **plante** (recto), qui représente la plante prête à être récoltée. Sur cette face la carte rapporte autant de points que le nombre indiqué.
- Une face **graine** (verso) qui représente la plante à l'état de graine. Sur cette face la carte **ne rapporte pas de point** en fin de partie.



**Attention, certaines cartes sont des herbes indésirables et font perdre des points !**



## BONUS NATURE

Les cartes Bonus Nature vous aident à prendre soin de votre potager.



**COCCINELLE** La coccinelle dévore de grandes quantités de pucerons tous les jours. Elle constitue un insecticide naturel très efficace. **La Coccinelle protège votre potager contre les Pucerons.**



**HÉRISSON** Ce petit mammifère insectivore est très utile dans un potager. Il se nourrit de nombreux petits animaux comme les limaces qui mangent et abîment nos plantes. **Le Hérisson protège votre potager contre les Limaces.**



**ARROSOIR** L'arrosoir permet d'apporter en douceur l'eau indispensable à la croissance des plantes. **Lorsque vous tirez une carte Météo Soleil, l'Arrosoir vous permet de retourner la carte Potager de votre choix sur la face plante.**



**PLANTES COMPAGNES** Associées ensemble dans un potager, les plantes compagnes se développent plus facilement. **Lorsque vous tombez sur une case Potager, les Plantes compagnes vous permettent de retourner 2 cartes Potager sur la face plante au lieu d'une seule.**



**COMPOST** Le compost est composé d'un mélange de matières organiques. On peut composter les restes végétaux de nos repas pour faire de la nourriture pour les plantes et les aider à pousser. Il constitue un engrais naturel efficace. **Lorsque vous tombez sur une case Potager, le Compost vous permet de retourner 2 cartes Potager sur la face plante au lieu d'une seule.**



**CROTTIN DE CHEVAL** Le crottin de cheval favorise la pousse des plantes, c'est un engrais naturel très efficace ! **Lorsque vous tombez sur une case Potager, le Crottin de cheval vous permet de retourner 2 cartes Potager sur la face plante au lieu d'une seule.**



**OUTILS** Pour jardiner il faut les bons outils, comme la grelinette pour aérer la terre, le râteau pour égaliser la surface du terrain ou le plantoir pour mettre en place les graines et les plantes. 🍁 **Lorsque vous tombez sur une case Plantoir, les Outils vous permettent de retourner directement sur la face plante la carte Potager que vous venez de piocher.**



**PROTECTION GEL** Envelopper les plantes dans un voile d'hivernage permet de les protéger contre le froid de l'hiver. 🍁 **Cette carte protège votre potager contre le Gel.**

## MÉTÉO



**SOLEIL** L'énergie du Soleil favorise la pousse des plantes. 🍁 **La carte Soleil vous fait avancer d'une case sur le plateau de jeu. Vous pouvez également jouer une carte Bonus Nature Arrosoir pour retourner une de vos cartes Potager sur la face plante.**



**ORAGE** L'orage dévaste votre potager. 🍁 **L'Orage vous fait revenir à la case départ.**



**PLUIE** La pluie apporte l'eau indispensable à la croissance des plantes. 🍁 **La Pluie vous fait avancer d'une case sur le plateau.**



**GEL** Sensibles au froid hivernal, certaines plantes ne supportent pas les températures en dessous de zéro degré. 🍁 **Le Gel vous fait reculer de 2 cases sur le plateau.**

## ANIMAUX



**PUCERON** Se développant dès le début du printemps, ce petit insecte raffole des plantes sur lesquelles il vit. 🍁 **Le Puceron vous fait reculer de 3 cases sur le plateau.**



**LIMACE** Ressemblant à un escargot sans coquille, la limace se nourrit de végétaux et de feuilles tendres qu'elle trouve en fouillant dans la terre. 🍁 **La Limace vous fait reculer d'une case sur le plateau.**



**LAPIN** Ce petit herbivore est reconnaissable à ses longues oreilles et à sa petite queue touffue. 🍁 **Le Lapin vous dérobe la carte Potager de votre choix, qu'elle soit sur la face graine ou plante.**



# Histoires de potagers

L'apparition des premiers jardiniers marque la fin de la Préhistoire : l'histoire de l'agriculture démarre ! À chaque civilisation sa plante fétiche : le blé pour les Occidentaux, le riz pour les Asiatiques, le sorgho et le millet pour les Africains et le maïs pour les Amérindiens.

## Amies ou ennemies ?

Certaines plantes font bon ménage. Elles s'entraident, se protègent mutuellement des maladies et des ravageurs. Ainsi, les poireaux aiment beaucoup la compagnie des fraisiers, et les plants de tomates poussent encore mieux à côté des choux. D'autres au contraire, ne se supportent pas : elles se battent pour la lumière, pour les éléments nutritifs qu'elles puisent dans le sol... Par exemple, les carottes ne supportent pas les betteraves, et les plants de tomates n'apprécient guère la compagnie des pommes de terre. Pour avoir de beaux légumes, mieux vaut connaître les bonnes et mauvaises associations !



## Plantes annuelles ou vivaces

Il existe deux types de plantes :

- **Les plantes annuelles**, qui meurent pendant l'hiver. En effet, sous nos climats, l'hiver est tellement froid qu'il gèle. Heureusement, durant la belle saison, les plantes ont eu le temps de produire des graines ou des tubercules qui germeront au printemps. Exemples : aubergine, betterave, carotte, concombre, épinard, haricots, laitue, petit pois, radis...

- **Les plantes vivaces**, qui survivent à la rigueur de l'hiver. Souvent, leurs feuillages se dessèchent, mais les racines restent bien vivantes dans la terre. Quand les beaux jours reviennent, elles produisent de nouvelles feuilles. Exemples : artichaut, asperge, chou, fraise...



## Les plantes indésirables

Appelées à tort « mauvaises herbes », les plantes indésirables poussent dans le potager sans avoir été semées ! Elles peuvent tout de même être utiles : certaines apportent dans le sol des éléments minéraux nécessaires au bon développement du potager. Les feuilles d'orties par exemple permettent de confectionner du purin, un engrais très efficace !

## Les animaux du potager : adversaires et alliés

Au potager, certaines petites bêtes peuvent causer des dommages, tandis que d'autres sont de précieuses alliées pour le jardinier. Perchés sur les bourgeons les plus tendres, les pucerons sucent la sève des plantes tels de petits vampires. Le perce-oreille et la coccinelle sont de grands amateurs de pucerons, et leurs larves sont encore plus voraces que les adultes ! Si limaces et escargots grignotent les salades, biens cachés sous le feuillage, les hérissons, les crapauds et les oiseaux aideront le jardinier à s'en débarrasser.



www.bioviva.com

