



GRANDES
CULTURES

RÈGLES DU JEU



Enfilez vos bottes, organisez votre assolement et obtenez la meilleure récolte dans ce jeu de cartes dynamique sur l'agriculture !

Accessible à tous, idéal pour jouer en famille, ce jeu inclut des principes et notions clés d'agriculture. Jouez contre d'autres agri-joueurs et menez votre exploitation au sommet. Attention, le monde agricole est parfois difficile !

CONTENU

100 cartes à jouer !

- **68 cartes Culture** : blé dur, blé tendre, colza, maïs, orge, pois, soja, sorgho, tournesol
- **16 cartes Bonus** : Aides de la PAC, Fertilisation, Valorisation des pailles, Irrigation
- **16 cartes Malus** : Maladie, Ravageur, Calamité agricole



+ 12 cartes
compte-tours

PRINCIPE DU JEU

Une partie se déroule en douze tours durant lesquels il faut organiser le mieux possible ses parcelles. Le joueur ayant « récolté » le plus de points à l'issue des douze tours gagne la partie.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Séparer les douze cartes compte-tours des autres cartes à jouer.

Mélanger les cartes à jouer et distribuer cinq cartes à chaque joueur. Les autres cartes à jouer sont placées au centre de la table face cachée et constituent la pioche.

Le dernier joueur à avoir enfilé des bottes est désigné premier joueur. Il est également responsable du compte des tours. Il prend les cartes compte-tours, les classe de 1 à 12 et place la pile vers lui avec la carte 1 au-dessus face visible de tous.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour doit systématiquement commencer avec cinq cartes en main.

Il peut réaliser les actions suivantes :

- poser une carte Culture ;
- poser une carte Bonus ;
- jouer une carte Malus ;
- se défausser d'une carte de sa main.

À deux ou trois participants, un joueur peut réaliser jusqu'à deux de ces actions.

À quatre joueurs, un joueur peut en réaliser jusqu'à trois.

Un joueur peut réaliser plusieurs fois la même action durant son tour, sauf l'action « Poser une carte Culture » (une seule par tour), dans n'importe quel ordre.

Si un joueur souhaite se débarrasser d'une ou plusieurs carte(s) de sa main, il peut en défausser dans la limite du nombre d'actions réalisables par tour.

À la fin de son tour, un joueur complète sa main en piochant des cartes pour arriver à cinq cartes. Piocher une carte ne constitue pas une action. Puis c'est au joueur situé à sa gauche de commencer son tour, et ainsi de suite.

Si la pioche est épuisée, on mélange la défausse pour reconstituer une nouvelle pioche.

Quand c'est à nouveau au premier joueur de jouer, il retourne la carte compte-tours 1 et la place de côté, ce qui dévoile la carte 2, il fait son tour de jeu et ainsi de suite jusqu'à la fin du douzième tour.

À la fin du douzième tour, le jeu s'arrête. On procède à la récolte, c'est-à-dire au calcul des points de chacun.

LES PARCELLES

Chaque joueur dispose de quatre parcelles, c'est-à-dire des emplacements potentiellement disponibles pour les cartes Cultures. C'est son assolement.

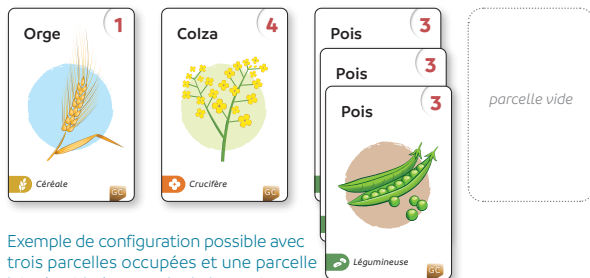


Le joueur dispose en début de partie de quatre parcelles vides.

Si un joueur veut planter une Culture, il la place dans n'importe quelle parcelle. Pour les suivantes, la parcelle choisie doit être adjacente à une autre parcelle déjà occupée. Il ne peut donc y avoir d'emplacement vide entre deux parcelles.

Une fois qu'une parcelle est occupée par une carte Culture, on ne peut plus changer de Culture dans cette parcelle. On ne peut pas non plus changer de place une parcelle (c'est-à-dire déplacer une ou des cartes Culture).

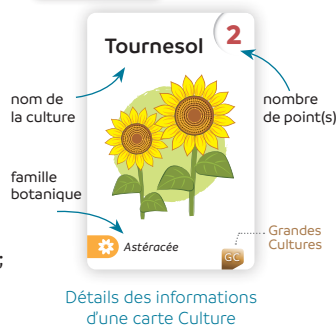
Un joueur peut occuper plusieurs parcelles avec le même type de Culture. Un joueur peut aussi poser plusieurs cartes de la même Culture sur la même parcelle.



LES CARTES CULTURE

Les cartes Culture comportent trois informations :

- le **nom de la Culture** (pois, soja, tournesol, colza, sorgho, orge, blé dur, blé tendre, maïs) ;
- la **famille de la Culture** (Céréale, Légumineuse, Astéracée, Crucifère) ;
- le **nombre de point(s)** que rapporte la Culture.



Concernant le nom de famille de certaines cultures, nous avons volontairement utilisé le nom d'usage à la place du nom botanique. Ces noms étant encore largement utilisés dans les domaines agricoles (agriculteurs, agronomes, enseignement et formations...), nous avons donc fait le choix de les conserver. Pour information, dans la classification botanique, les céréales font bien partie de la famille des Poacées, les légumineuses sont maintenant appelées Fabacées et les crucifères sont des plantes de la famille des Brassicacées.

LES CARTES BONUS

Les cartes Bonus apportent des bénéfices aux cultures. Elles influencent uniquement les parcelles du joueur qui les joue. Elles sont posées de façon permanente.

> Carte Aides de la PAC

Si un joueur pose cette carte devant lui, les points lui sont attribués une seule fois en fin de partie et si une condition décrite est valable pour lui. Les deux conditions sont cumulables. Un joueur ne peut en placer qu'une seule devant lui pour toute la partie.

> Fertilisation

Lors du décompte des points en fin de partie, la Fertilisation attribue un point en plus par Culture dans une parcelle. Le joueur doit donc la poser sur la parcelle occupée de son choix. Le nombre de parcelles pouvant bénéficier d'une carte Fertilisation n'est pas limité. En revanche, une parcelle ne peut recevoir qu'une seule carte Fertilisation.

> Irrigation et Valorisation des pailles

Lors du décompte des points en fin de partie, l'Irrigation ou la Valorisation des pailles double les points de toutes les parcelles du joueur désignées par ces cartes. Le joueur doit placer ces cartes devant lui. Un joueur ne peut en placer qu'une seule de chaque devant lui pour toute la partie.

Si un joueur a posé devant lui une carte Fertilisation, celle-ci intervient avant les cartes Valorisation des pailles et Irrigation dans le décompte des points.

Exemple: une parcelle comporte trois cartes Blé dur à 2 points, avec Fertilisation et Valorisation des pailles. La parcelle rapporte $3 \times (2 + 1 \text{ point de Fertilisation})$ soit 9 points, que l'on double ensuite avec la carte Valorisation des pailles, soit $9 \times 2 = 18$ points.

LES CARTES MALUS

Les cartes Malus pénalisent les cultures. Elles influencent uniquement les parcelles du joueur qui les reçoit.

> Maladie

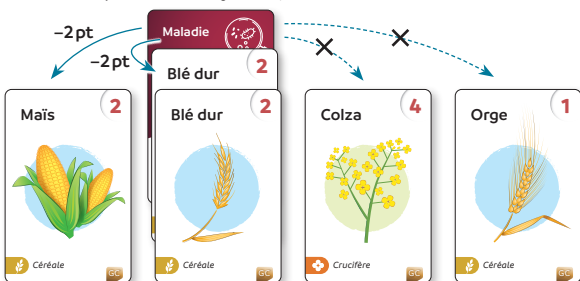
Lorsqu'un joueur veut jouer une carte Maladie, il désigne un adversaire ainsi qu'une parcelle appartenant à cet adversaire. La carte Maladie est alors placée derrière les cartes Culture de la parcelle ciblée. La carte Maladie reste jusqu'à la fin de la partie. La Maladie fait perdre deux points au score final.

Un joueur peut recevoir plusieurs cartes Maladie dans son assolement mais dans la limite d'une seule par parcelle.

Si une parcelle adjacente est de la même famille de culture, la Maladie s'applique aussi à cette parcelle (-2 points supplémentaires) lors du compte des points en fin de partie.

Exemple

Dans cette configuration, la maladie qui frappe la parcelle de blé dur fait perdre 2 points au joueur et aussi 2 points supplémentaires puisque la parcelle de maïs adjacente est de même famille. En revanche, la Culture de colza n'est pas affectée (famille de culture différente), l'orge non plus (même famille mais parcelle non adjacente).



Remarque : les points de la Maladie ne sont pas retirés au score de la parcelle mais au score global pour plus de facilité de comptage (voir la fiche de score*).

> Ravageur

La carte Ravageur vise un adversaire: le joueur ciblé ne peut pas poser de carte Culture lors de son prochain tour.

Il doit placer la carte Ravageur devant lui jusqu'à la fin de son prochain tour. Durant ce temps, il ne peut recevoir une autre carte Ravageur. Une fois son tour terminé, la carte est défaussée (cela ne compte pas comme une action de défausse).

> Calamité agricole

Cette carte ne peut être jouée qu'au douzième et dernier tour. Lorsqu'un joueur en reçoit une, il doit la placer devant lui. Un joueur ne peut en recevoir qu'une seule.

La Calamité agricole fait baisser le score final du joueur ciblé de 6 points.

FIN DE PARTIE

À l'issue du douzième et dernier tour, chaque joueur comptabilise son total de points dans l'ordre suivant :

1. on additionne les points de Culture en appliquant si nécessaire les points de bonus Fertilisation puis ceux de Valorisation des pailles et Irrigation;
2. puis on applique les cartes Aides de la PAC, Maladie et Calamité Agricole éventuellement posées.

On reporte les points sur la fiche de score* et on effectue le total pour chaque joueur. Le joueur ayant le score le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant cumulé le moins de cartes Malus remporte la partie. Si l'égalité persiste, c'est le plus jeune qui remporte la partie.

*Rendez-vous sur <https://educagri-editions.fr/imprimeretjouer> pour télécharger et imprimer les fiches de score.



Exemple

On compte d'abord le score des cartes Culture



→ Le sous-total des cartes Culture est de 34 points

Aide de la PAC: L'assolement ne comprend que deux familles de culture différentes donc la première condition ne se réalise pas. Seule la deuxième est vraie car l'assolement contient au moins une Légumineuse. Cette carte rapporte donc 2 points.

Maladie: le joueur a malheureusement placé deux cultures de céréales adjacentes. Donc la maladie s'applique deux fois. Cette carte fait donc perdre 4 points en tout.

Calamité agricole: cette carte fait perdre 6 points.

→ Le solde de ces trois cartes est de -8 points

Le score final du joueur est donc de $34 - 8 = 28$ points.