



Patate de paysan !

LES RÈGLES POUR UNE BONNE BAGARRE

Vous êtes à la tête d'une des 3 coopératives agricoles, qui nourrit notre bonne vieille France :

- **ARDÉ'CHO PATATE** « Merveillous Maïs »
- **DROMARDÉ'CHAMPS** « Le bosse de la campagne »
- **DRÔME PROVENÇ'AÏE** « Le gnon fait la force »

Votre but ?

Devenir le leader sur le marché et écouler vos produits en premier !

Chaque coopérative possède des **produits qui lui sont propres** mais **certains produits sont communs** aux autres coopératives.

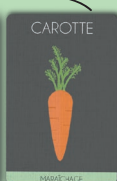
Le souci ?

Vous n'êtes pas seul à vouloir écouler vos marchandises !

Il va donc falloir se **battre** pour devenir la **coopérative n°1 du pays !**

PIOCHE

RÉSERVE



STOCK
DU JOUEUR



BUT DU JEU

Vendre 5 produits appartenant à sa coopérative

Pour une partie « découverte », passez à 3 produits à vendre.

Pour des parties plus longues, vendez 10 produits !

MISE EN PLACE



Les cartes d'appartenance des 3 coopératives

Les **6 cartes d'appartenance** sont **mélangées et distribuées au hasard face retournée**. À moins de 6 joueurs, les cartes non distribuées sont mises de côté.

Après en avoir pris connaissance, elle est gardée secrète durant toute la partie.

Chaque joueur prend **3 étiquettes de STOCK** et les pose devant lui, dans l'ordre suivant : **RÉCOLTE - ENTREPÔT - MAGASIN**

STOCK
RÉCOLTE

STOCK
ENTREPÔT

STOCK
MAGASIN



Les cartes d'appartenance permettent de voir les produits appartenant à notre coopérative, et donc, de savoir quels types de produit vendre !

En début de partie, **5 cartes** sont distribuées à chaque joueur puis, une **pioche** est constituée avec les **cartes restantes**.

*Afin d'éviter au maximum l'aléatoire, il est possible de faire un **draft** :*

- Constituer autant de paquets de cartes que de nombre de joueurs.
- Prendre de manière aléatoire, 10 cartes de son paquet.
- Prendre connaissance des 10 cartes, en choisir une, puis passer le paquet au voisin de gauche.
- Faire de même avec les 9 cartes reçues du voisin de droite ; et ainsi de suite, jusqu'à obtenir une main de 5 cartes.

Enfin, **4 cartes sont posées face visible**, à côté de la pioche : elles constituent la **réserve**.

Un jeton **Paysan du coin** est donné au **1er joueur**, c'est celui qui a les **ongles les plus sales**.



*Le Paysan du coin permet notamment d'**attaquer** ou de se **défendre** avec **n'importe quelle carte Paysan**, sans tenir compte de sa coopérative.*

Dès que le tour revient au **Paysan du coin**, et avant qu'il ne joue, il **donne son jeton à son voisin de gauche**. Celui-ci pourra à son tour, **renouveler la réserve**, avant de jouer.

A LA FIN DE LEUR TOUR, LES JOUEURS NE DOIVENT PAS AVOIR PLUS DE 5 CARTES EN MAIN.

**Sinon, criez « BAGARRE » en désignant le joueur :
Il perdra toutes ses cartes en main.**

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Avant d'être vendus, les produits suivent le processus suivant :

1. Les produits débutent en **stock RÉCOLTE**
2. Puis ils transitent par le **stock ENTREPÔT**
3. Enfin, ils terminent dans le **stock MAGASIN**

Une fois en stock MAGASIN, une carte VENTE est nécessaire pour vendre la totalité du stock MAGASIN.

LE JOUEUR VENDANT 5 PRODUITS DE SA COOPÉRATIVE, GAGNE
(ET FAIT GAGNER SA COOPÉRATIVE)

A son tour, le joueur **doit effectuer 3 actions** sur 5 possibles :

1. Choisir une carte, parmi celles de la réserve

*1 carte piochée = 1 action ; 2 cartes piochées = 2 actions, etc.
Elle est mise à jour à la fin du tour, afin d'avoir toujours 4 cartes.*

2. Piocher une carte

1 carte piochée = 1 action ; 2 cartes piochées = 2 actions, etc.

3. Gérer ses produits

Poser des cartes : 1 produit posé = 1 action

Faire évoluer ses produits : 1 produit transféré vers un stock = 1 action

4. Jouer un carte bonus / malus

Il sera notamment possible de jouer une carte Vente = 1 action

5. Attaquer un joueur

Si un joueur décide d'attaquer un joueur = 1 action

Le joueur peut aussi défausser autant de cartes qu'il le souhaite :
Ceci n'est pas considéré comme étant une action.

Exemple de 3 actions

1. Poser 1 produit en stock Récolte : Blé
2. Poser un 2e produit en stock Récolte : Foin
3. Faire évoluer le Blé du stock Récolte vers le stock Entrepôt

On aura donc cette configuration, à la fin du tour :



ATTENTION AU BLUFF !

Il est possible de vendre des produits n'appartenant pas à notre coopérative, afin de brouiller les pistes.

Ils ne seront pas comptabilisés comme des produits vendus.

IMPORTANT

À son tour, un joueur **peut s'allier à un autre**, s'il pense être dans la même coopérative. Pour cela, il pourra lui **donner ses produits vendus** afin de les **additionner** aux siens et atteindre plus rapidement les **5 produits**, en espérant qu'ils fassent effectivement partie de la même coopérative !

Ceci n'est pas considéré comme étant une action.

EXEMPLE DE DÉROULÉ



ACTION 1 : Pose du Blé en stock RÉCOLTE

ACTION 2 : Pose du Foin en stock RÉCOLTE

ACTION 3 : Vente des 3 produits en stock MAGASIN, grâce à la carte Vente

ATTAQUE

Le joueur souhaitant attaquer, ne peut utiliser que les **cartes Paysans de SA coopérative. SAUF**, s'il détient le jeton **Paysan du coin**, où il pourra utiliser une carte Paysan de **n'importe quelle coopérative**.



*Pour cela, il suffit de regarder les **2 numéros en haut de la carte** : Si sa coopérative fait partie de ces numéros, la carte est utilisable.*

Exemple :

*Si je fais parti de la coopérative 3, Claire est inutile pour moi.
Sauf, si je suis Paysan du coin !*

Pour attaquer un joueur, il faut annoncer à sa victime :

Le nom du Paysan Claire COUPLATOUF

Son activité Éleveuse

L'intitulé de son attaque Tondu(e) avec les chèvres

Le nombre de cartes volables 2 cartes

Ou simplement poser la carte, visible aux yeux de tous !

Le nombre de cartes volables correspond au **nombre de cartes maximum** qu'un joueur peut voler, **dans les 3 stocks !**

Le joueur attaquant choisit les cartes volées ; elles seront intégrées dans sa main.

Les produits vendus, eux, sont intouchables.

Après l'attaque, le joueur attaquant défausse sa carte Paysan.

DEFENSE

Pour pouvoir se défendre, la victime doit détenir une **carte Paysan de sa coopérative**. **SAUF**, si elle détient le jeton **Paysan du coin**, où elle pourra utiliser une carte Paysan de **n'importe quelle coopérative**.

Elle devra utiliser le **pourcentage** concerné par **l'activité du Paysan** : si Lucien attaque Isaac avec un Céréaliier, Isaac devra regarder le pourcentage de défense en face de l'activité Céréaliier.



**NB : il est possible de prendre la défense d'un autre joueur.
Surtout si vous pensez faire partie de la même coopérative !**

Pour se défendre, le joueur devra annoncer :

Le nom du Paysan Christophe BÉLANGUE

Son activité Éleveur

L'intitulé de sa défense et son % Planqué au village - 100%

POURCENTAGE DE DÉFENSE :

100% = défense complète : l'attaque tombe à l'eau.

0% = pas de défense : le joueur vole le nombre de carte indiqué.

Après avoir appliqué le **pourcentage de défense**, le joueur attaquant vole, le nombre de cartes en choisissant parmi les cartes posées dans les **3 types de stock**.

Après la défense, la victime défausse sa carte Paysan.

Si la victime ne peut utiliser une carte Paysan, ou qu'elle n'en possède pas, **elle ne peut pas se défendre**.

Le joueur attaquant vole, au choix, le nombre de cartes indiqué sur sa carte Paysan, parmi les 3 types de stock.

*S'il reste des actions à effectuer à l'attaquant, il pourra, s'il le souhaite, les poser en stock, en repartant du **stock RÉCOLTE**, bien entendu !*

EXEMPLE D'ATTAQUE / DÉFENSE

Louis appartient à la **Coopérative 3** : il gère des **Maraîchers et des Céréaliers**.

Il possède la carte Paysan de Francis Tournesol et décide de l'utiliser pour attaquer Paul :

« Paul, je t'attaque avec Francis Tournesol, mon céréalier, avec une grosse gifle de paysan pour te voler 2 cartes ! ».

Paul appartient à la **Coopérative 2** : il gère des **Éleveurs et des Céréaliers**.

Heureusement pour Paul, il a, avec lui, la carte Paysan de Bernard Béret. Il annonce donc à Louis :

« Louis, je me défends contre ton céréalier avec Bernard Béret, mon éleveur, avec un barrage de poules à 100% de défense ».

Louis ne pourra donc rien voler à Paul !

VARIANTE À 3 JOUEURS

À 3 joueurs, le mode de jeu **peut** évoluer !

Il faut alors prendre seulement les **3 cartes d'appartenance** des 3 coopératives et les distribuer.

Cette fois, votre carte d'appartenance sera gardée **secrète pour TOUT LE MONDE** : oui, **également pour vous** !

Le joueur ne pourra la découvrir qu'une fois 5 produits vendus, sans la révéler aux autres.

A ce moment-là, si les 5 produits correspondent à sa coopérative : c'est gagné ! Sinon, il faudra continuer à vendre, pour atteindre 5 produits de sa coopérative !

Avant de vendre 5 produits, et donc de découvrir sa coopérative, toutes les cartes Paysans peuvent être utilisées sans importance. C'est-à-dire, qu'elles peuvent être jouées sans regarder les deux numéros situés en haut de la carte. Cependant, une fois qu'un joueur découvre sa coopérative, il faudra utiliser les cartes Paysans appartenant à sa coopérative !

VARIANTE À 2 JOUEURS

Dans ce cas, vous **n'appartenez à aucune coopérative** ; votre but est de vendre 5 produits avant l'autre joueur, **peu importe lesquels** !

Tous les coups sont donc permis et toutes les cartes Paysans peuvent être jouées.

NB : En début de partie, mettre de côté le jeton **Paysan du coin**, ainsi que les cartes **Boule de cristal**.

LES TYPES DE CARTES (130)

PRODUITS (48) Carotte, Pomme de terre, Maïs, Riz, Foin

PAYSAN (24) Attaquez un joueur pour voler ses produits stockés ou défendez-vous !

VENTE (22) Vendez l'ensemble des produits du STOCK MAGASIN.-

CARTE D'APPARTENANCE (6) Prenez connaissance de votre coopérative

PRODUIT JOKER (4) Représente n'importe quel produit, peu importe la coopérative. *Intouchable par la Crise Financière !*

BAGARRE (3) Renouvelez l'attaque de la carte Paysan précédemment jouée. Elle peut-être jouée sur un joueur différent !

RETRAITE (3) Faites défausser un Paysan à un joueur. S'il n'en n'a pas, la carte est jouée pour rien, et donc perdue.

PILLAGE (3) Piochez une carte au hasard, dans la main d'un joueur.

TROC (3) Donnez secrètement une carte de sa main à un joueur et recevez-en une secrètement également.

BOULE DE CRISTAL (3) Regardez à quelle coopérative appartient un joueur de votre choix.

TRANSFERT EXPRESS (3) Déplacez 2 produits d'un même stock à un autre, en UNE action.

PROTECTION RENFORCÉE (3) Protégez l'un de vos stocks des attaques de Paysans durant 1 tour. *Ne fonctionne pas contre la Crise Financière !*

CRISE FINANCIÈRE (3) Éliminez un type de produit parmi tous les stocks de tous les joueurs, y compris le sien. N'impacte pas les produits vendus. *Ex : éliminer toutes les patates des 3 stocks, de tous les joueurs.*

INTEMPÉRIES (2) Éliminez les produits du STOCK RÉCOLTE d'un joueur

LES CARTES PAYSANS

NOM du Paysan → BERNARD BÉRET

COOPÉRATIVES et ACTIVITÉ du Paysan → 1-2 Éleveur

Carte utilisable avec les Coopératives 1 et 2 (ou le Paysan du coin)

Intitulé et cartes volables de l'ATTAQUE

Intitulés et pourcentages des DÉFENSES

ATTAQUE	DÉFENSES
LANCER DE BÉRET ENTRE LES DEUX YEUX	CÉRÉALIER 100 % BARRAGE DE POULES
2 cartes	ÉLEVEUR 100 % MOUTONS EN 1ÈRE LIGNE
	MARÂÎCHER 0 % FUIE À DOS DE MULLET

REMERCIEMENTS

Merci à toutes les personnes ayant participé à la campagne Ulule, à celles et ceux qui ont testé le jeu et qui ont cru en celui-ci.

Un énorme merci à **Natura Pro** pour son soutien et à **Radio France Bleu Drôme Ardèche** également !

Merci aux gens de l'ombre, qui sont là, que personne ne voit, mais qui ont contribué à la réussite de ce projet. Notamment, à la relecture des règles et à de nombreux conseils (merci Vi !)

MAIS...QUI SONT CES PAYSANS ?

Définition ancienne de PAÏSAN, ANNE s. m. & f.

« Roturier qui habite dans les villages, qui cultive la terre, & qui sert à tous les mesnages de campagne. Les païsans sont ceux qui supportent les charges de l'Estat, qui payent la taille, qui font les corvées, &c. Les païsans qui sont riches sont fort malins & insolens. »

Le ROBERT

Afin de mettre en valeur le métier d'agriculteur, j'ai voulu mettre en avant celles et ceux qui travaillent la terre et qui nourrissent une bonne partie de la planète.

Alors oui, ces paysannes et paysans que vous voyez sur les cartes, sont **bel et bien réel(le)s**, à quelques exceptions près ! Ils viennent de l'**Ardèche** (07) et de la **Drôme** (26), départements dans lequel je suis né (Drôme) et dans lequel j'habite depuis toujours ou presque (Ardèche).

Vous l'aurez compris, BAGARRE !, n'est pas qu'un simple jeu de bluff à l'humour déjanté. C'est aussi un clin d'oeil à deux départements qui me tiennent terriblement à coeur.

Alors, merci l'Ardèche, merci la Drôme, et merci à celles et ceux qui ont bien voulu jouer le jeu, en montrant leur plus beau visage !



BEN MOÏÇON-PACION est



Benjamin TRON
Les graines de Ben
Bordeaux (26)

Lentilles vertes, pois-chiches BIO et farines
Facebook : Les Graines de Ben

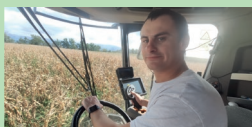
STEVE LAPOSE est



Steve IMBERT
La Ferme des Marais
Charpey (26)

Pâtes sèches semi complètes
www.fermedesmarais.com

SAMUEL O'COMMANDE est



Samuel JACQUET
Terre de blé
Beaumont-les-Valence (26)

Transformation de blé dur en pâtes sèches
www.patesfermieres.wixsite.com

PATRICE SAUVAGE est



Patrice MARONNIER
Le Vergeret
Mevouillon (26)

Lentilles vertes, pois-chiches, petit épeautre
04 75 28 55 13

ADRIEN KIKOUBLON est



Adrien SAGORY
Brasserie des Trois Becs
Gigors-et-Lozeron (26)

Ferme Brasserie Bio
www.brasseriedestroisbecs.fr

DAVID CACHETTE est



David GIRON
Brasserie des Trois Becs
Gigors-et-Lozeron (26)
Ferme Brasserie Bio
www.brasseriedestroisbecs.fr

MATHILDE ECHASSE est



Mathilde RAT-PATRON
Brasserie des Trois Becs
Gigors-et-Lozeron (26)
Ferme Brasserie Bio
www.brasseriedestroisbecs.fr

LOUIS VITONG



On ne connaît pas son nom !
Image issue de PIXABAY
[https://pixabay.com/fr/photos/fermier-ri-zi%
c3%a8re-vert-rural-plante-784319/](https://pixabay.com/fr/photos/fermier-ri-zi%c3%a8re-vert-rural-plante-784319/)

CLAIRE COUPLATOUF est



Claire HADERER
La Maille Sauvage
Creysseilles (07)
Laine mohair et paysanne d'Ardèche
www.lamaill sauvage.com

VINCENT BÉRET est



Vincent CORDON
Chèvrerie Laurent Cordon
Jaunac (07)
Fromages de chèvres : Picodon AOP
www.facebook.com/chevreriel laurent/

CHRISTOPHE BÉLANGUE est



Christophe MONTEUX

Pranles (07)

Élevage ovins - caprins et maire de Pranles !

cmonteux@yahoo.fr

CAROLE BOUKÉMISTÈR est



Carole POUZARD

La Cabriole

Aubignas (07)

Fromages de chèvre fermiers ardéchois

www.facebook.com/lacabriole07

JORDANE PAPOUILLE est



Jordane ENJOLRAS

GAEC ENJOLRAS

Coucouron (07)

Élevage bovins et gîte à la ferme

Facebook : GAEC Enjolras Père & Fils

MICKAËL SACRÉBARBE est



Mickaël RENÉ

Ferme du Gaps

Rochecolombe (07)

Fromages de chèvres : Picodon AOP

www.facebook.com/fermedugaps

CLAIRE ENCUISINE est



Claire CHAUMERON

L'atelier végétal

St Michel de Chabrillanoux (07)

Création de steaks végétariens

06 52 81 75 75

MICHELINE LAFRIME



On ne connaît pas son nom !

Image issue de PIXABAY

<https://pixabay.com/fr/photos/mamie-fermier-femme-1500686/>

FLORENT SALAD est



Florent SEIGNOVERT

Les Légumes de Florent Seignovert

St Jean de Muzols (07)

Maraîchage en agriculture raisonnée

www.facebook.com/legumesflorentseignovert

JEAN-MARC LAPLANK est



Jean-Marc COLLUS

Les Jardins de Laysse

St Martin de Valamas (07)

Légumes bio de saison

www.facebook.com/lesjardinsdeleysse.collus

THOMAS LALANCE est



Thomas RAOULX

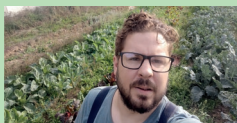
Biotom

St Péray (07)

Légumes bio de saison

Facebook : Biotom

PHILIPPE DANLÉCHOU est



Philippe DERYCKE

La ferme du paon

Gilhoc sur Ormèze (07)

Ferme bio et légumes de saison

www.lafermedupaon07.e-monsite.com

NICOLAS RADIFIFOU est



Nicolas HENNEMAN

Graine de Buisson

Plats (07)

Légumes bio de saison

www.facebook.com/grainesdebuisson

CHRISTELLE KANIF est



Christelle HENNEQUIN

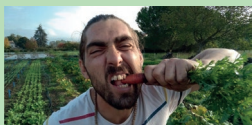
Graine de Buisson

Plats (07)

Légumes bio de saison

www.facebook.com/grainesdebuisson

YOANN GÉLÉCRO est



Yoann POUZARD

Atouts Bouts d'Champs

Aubenas (07)

Ferme d'accompagnement social

Facebook : Atouts Bouts d'Champs

LOUINOU MAZAT est



Louis MAZAT ♥

Cruas (07)

C'était mon papi, un amoureux de

l'Ardèche et de son jardin !

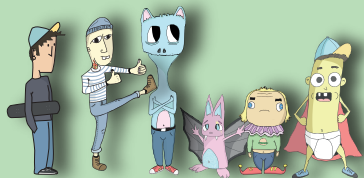


**Benjamin
ROUCAYROL**

Idée - Illustration - Édition *Benjamin ROUCAYROL*

Impression *AGRpriorité, 28053 Madrid*

BAGARRE© 2023 Tous droits réservés *www.benjaminroucayrol.com*



3 à 6 joueurs

30 minutes

+10 ans



LES JEUX DE SAUCISSTÉ

Des jeux simples, accessibles à tous et fun !

Retrouvez également les règles et des vidéos sur mon site :

www.benjaminroucayrol.com/bagarre



*Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans :
Présence de petits éléments susceptibles d'être avalés.*