

C'est la castagne !



Patate de paysan !

## LES RÈGLES POUR UNE BONNE BAGARRE

2<sup>ème</sup> édition

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

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

Votre but ?

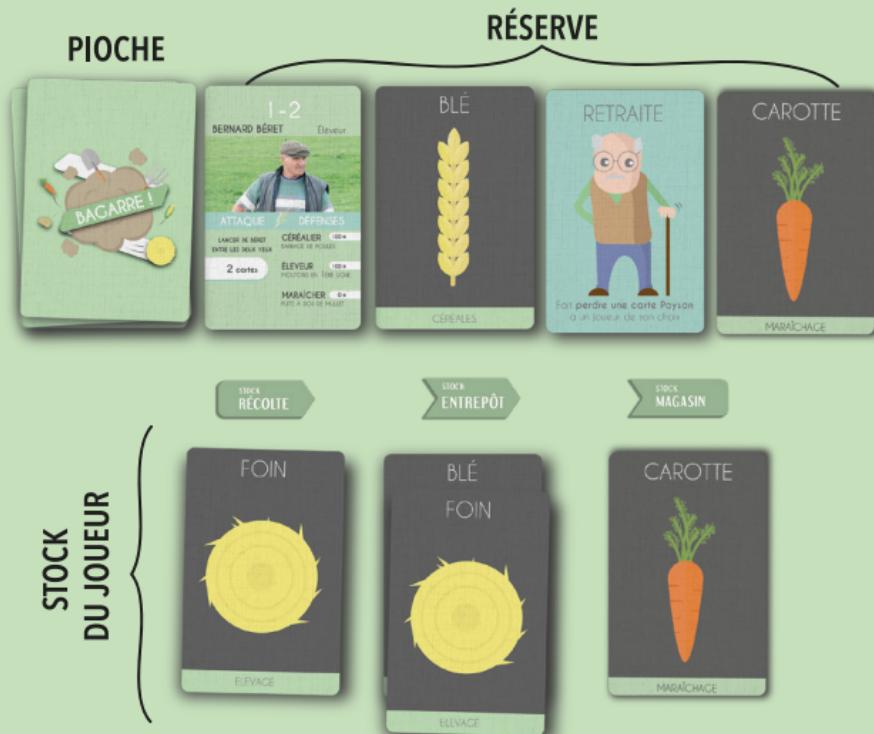
**Devenir le leader sur le marché** et écouler vos produits en premier !

Chaque coopérative possède des **produits qui lui sont propres**, mais **d'autres sont communs à toutes** !

Le souci ?

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

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



## BUT DU JEU

Vendre 5 produits appartenant à sa coopérative.

Pour une partie de « 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 cachée.** À moins de 6 joueurs, les cartes non distribuées sont mises de côté.

Après en avoir pris connaissance, chacun la garde secrète durant toute la partie.

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



Les cartes d'appartenance permettent de voir les produits appartenant à sa coopérative, et donc, de savoir quels types de produits 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 représentent la **réserve**.

Un jeton **Paysan du coin** est donné au **1 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 le jeton à son voisin de gauche**.

Celui-ci pourra, à son tour, **renouveler la réserve** avant de jouer.

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

Si non, 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 QUI VEND 5 PRODUITS DE SA COOPÉRATIVE, GAGNE  
(SA COOPÉRATIVE REMPORTE LA VICTOIRE)**

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

**Choisir une carte parmi celles de la réserve**

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

*La réserve est renouvelée à la fin du tour, afin d'avoir toujours 4 cartes disponibles.*

**Prendre une carte de la pioche**

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

**Gérer ses produits**

*Poser des cartes : 1 produit posé = 1 action*

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

**Jouer une carte bonus / malus**

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

**Attaquer un joueur**

*Si un joueur décide d'attaquer un adversaire = 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 sa 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 Paysan de SA coopérative, SAUF** s'il détient le jeton **Paysan du coin**. Il pourra alors utiliser une carte Paysan de **n'importe quelle coopérative**.



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 maximales qu'un joueur peut voler dans les 3 stocks !**

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

**Les produits vendus, eux, sont intouchables.**

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

## DÉFENSE

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

Elle devra recourir au **pourcentage** concerné par **l'activité du Paysan qui attaque** : *si Lucien attaque Isaac avec un Céréalier, Isaac devra regarder le % de défense en face de l'activité Céréalier.*



*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 BÈLANGUE

**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 cartes indiqué.  
(*inutile dans ce cas, de jouer une carte Paysan !*)

Après avoir appliqué le **pourcentage de défense**, le joueur attaquant vole le nombre de cartes en choisissant parmi celles 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.

*Après le vol, s'il reste des actions à effectuer à l'attaquant, il pourra poser en stock ces nouvelles cartes, 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 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.**

À 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 Paysan 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 Paysan 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 Paysan 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)** Renouvez l'attaque de la carte Paysan précédemment jouée. Elle peut être jouée contre un joueur différent !

**RETRAITE (3)** Faites défausser un Paysan à un joueur. S'il n'en 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 discrètement également.

**BOULE DE CRISTAL (3)** Regardez à quelle coopérative appartient le 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 vôtre. N'impacte pas les produits vendus. *Ex. : éliminer toutes les patates des 3 stocks de tous les joueurs.*

**INTEMPIÉRIES (2)** Éliminez les produits du stock RÉCOLTE d'un joueur.

# LES CARTES PAYSANS

NOM du Paysan

1-2

BERNARD BÉRET

Éleveur



Intitulé et  
nombre de  
cartes volables  
de l'ATTTAQUE

ATTTAQUE

LANCER DE BÉRET  
ENTRE LES DEUX YEUX

2 cartes

DÉFENSES

CÉRÉALIER 100 x  
BARRAGE DE POULES

ÉLEVEUR 100 x  
MOUTONS EN 1ÈRE LIGNE

MARAÎCHER 0 x  
FUITE À DOS DE MULLET

COOPÉRATIVES  
et ACTIVITÉ du  
Paysan

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

Intitulés et  
pourcentages  
des DÉFENSES

## REMERCIEMENTS

Merci aux gens de l'ombre qui sont là, que personne ne voit, mais qui ont contribué à la réussite de ce projet.

Je pense notamment à ma conjointe Virginie, qui a présenté environ 8976 fois le jeu durant les festivals et qui est toujours là pour me soutenir.

Merci à mes parents qui sont un support logistique (et moral) énorme.

Merci également à Coralie Brunet pour la relecture des règles !

## 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 réels**, à quelques exceptions près ! Ils viennent de l'**Ardèche** (07) et de la **Drôme** (26), départements dans lesquels je suis né (Drôme) et où 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'œil à deux départements qui me tiennent terriblement à cœur.

*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 MOIÇON-PACION est



**Benjamin TRON**

**Les Graines de Ben  
Bourdeaux (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](http://www.fermedesmarais.com)

## SAMUEL O'COMMANDÉ est



**Samuel JACQUET**

**Terre de blé  
Beaumont-lès-Valence (26)**

*Transformation de blé dur en pâtes sèches*  
<https://patesfermieres.wixsite.com/accueil>

## PATRICE SAUVAGE est



**Patrice MARONNIER**

**Le Vergeret  
Mévouillon (26)**

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

## DAMIEN FATAL est



**Damien Meyrand**

**La Ferme de la Rabière  
Saint-Cyr (07)**

*Paysan boulanger*  
[www.facebook.com/f.larabiere07orange.fr](https://www.facebook.com/f.larabiere07orange.fr)

*Photo par Pablo Ruiz ©*

## FRANÇOIS CASTAGNE est



**François LAMBERT**  
**La Brasserie des Sarments**  
**Talencieux (07)**  
*Brasserie artisanale*  
[www.brasserie-des-sarments.com](http://www.brasserie-des-sarments.com)

## JORIS LAPOSE est



**Joris BERNARD**  
**GAEC Au pré de mon arbre**  
**Saint-Lager-Bressac (07)**  
*Céréalier - meunier - fromager*  
[www.app.cagette.net/gaecapredemonarbre](http://www.app.cagette.net/gaecapredemonarbre)

## PAULETTE LÉMIRÈTE est



**Paule MAZAT ♥**  
**Cruas (07)**  
*C'était ma mamie, la spécialiste de la bombine !*

## CLAIRE COUPLATOUF est



**Claire HADERER**  
**La Maille Sauvage**  
**Creysseilles (07)**  
*Laine mohair et paysanne d'Ardèche*  
[www.lamaillesauvage.com](http://www.lamaillesauvage.com)

## VINCENT BÉRET est



**Vincent CORDON**  
**Chèvrerie du Bouchet - Ravaux**  
**Jaunac (07)**  
*Fromages de chèvre : Picodon AOP*  
[www.facebook.com/chevrerie laurent/](http://www.facebook.com/chevrerie laurent/)

## CHRISTOPHE BÈLANGUE est



**Christophe MONTEUX**

**Pranles (07)**

*Élevage d'ovins et de caprins et maire de Pranles !  
cmonteux@yahoo.fr*

## CAROLE BOUKÉMISTÈRE est



**Carole POUZARD**

**La Cabriole**

**Aubignas (07)**

*Fromages de chèvre fermiers ardéchois*

[www.facebook.com/lacabriole07](http://www.facebook.com/lacabriole07)

## JORDANE PAPOUILLE est



**Jordane ENJOLRAS**

**GAEC ENJOLRAS**

**Coucouron (07)**

*Élevage de 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](http://www.facebook.com/fermedugaps)

## CLAIRE ENCUISINE est



**Claire CHAUMERON**

**L'Atelier végétal**

**Saint-Michel-de-Chabrillanoux (07)**

*Création de steaks végétariens*

*06 52 81 75 75*

## JÉRÉMIE POUPOUL est



Jérémie ROUCAYROL ❤

Saint-Romain-de-Lerps (07)

C'est mon frère ! Il élève ses deux merveilleuses filles et c'est déjà très bien !

## FLORENT SALAD est



Florent SEIGNOVERT

Les Légumes de Florent Seignovert  
Saint-Jean-de-Muzols (07)

Maraîchage en agriculture raisonnée  
[www.facebook.com/legumesflorentseignovert](http://www.facebook.com/legumesflorentseignovert)

## JEAN-MARC LAPLANK est



Jean-Marc COLLUS

Les Jardins de L'Eysse  
Saint-Martin-de-Valamas (07)

Légumes bio de saison  
[www.facebook.com/lesjardinsdeleysse.collus](http://www.facebook.com/lesjardinsdeleysse.collus)

## THOMAS LALANCE est



Thomas RAOULX

Biotom  
Saint-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](http://www.lafermedupaon07.e-monsite.com)

NICOLAS RADIFIFOU est



**Nicolas HENNEMAN**  
**Graines De Buisson**  
**Plats (07)**  
*Légumes bio de saison*  
[www.facebook.com/grainesdebuisson](http://www.facebook.com/grainesdebuisson)

CHRISTELLE KANIF est



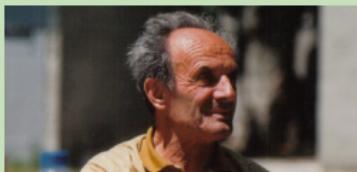
**Christelle HENNEQUIN**  
**Graines De Buisson**  
**Plats (07)**  
*Légumes bio de saison*  
[www.facebook.com/grainesdebuisson](http://www.facebook.com/grainesdebuisson)

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 !*



Idée - Illustrations - Édition *Benjamin ROUCAYROL*  
Impression *Hope Games, Shanghai (Chine)*  
BAGARRE© 2025 Tous droits réservés [www.benjaminroucayrol.com](http://www.benjaminroucayrol.com)

2ème édition

# BÊÊÊH QUOOOOIII ?



3 à 6 joueurs

30 minutes

+ 10 ans

Retrouvez également les règles et des vidéos sur mon site :  
[www.benjaminroucayrol.com/bagarre](http://www.benjaminroucayrol.com/bagarre)



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