



VARIANTE DE JEU POUR 2 À 4 EXPERTS  
DE LA PRODUCTION BIO

par Cédric Blaise

**Avertissement aux producteurs bio en herbe : ceci est une version avancée du jeu "Le Roi du Bio". Elle s'adresse aux joueurs aguerris ayant déjà joué au jeu de base et dotés d'une bonne mémoire. Si les mécanismes de jeu ont été conservés, de nombreux changements ont été apportés...**

## MISE EN PLACE

- Distribuez une carte Cochon à chaque joueur.**  
Chaque joueur place sa carte face visible devant lui. A 2 ou 3 joueurs, les cartes Cochon restantes sont remises dans la boîte.
- Les 4 cartes "Nourriture aux cochons" sont alignées face visible sur le côté de la table, la carte "Dans le cochon tout est bon" est placée en bout de cette ligne.**
- Séparez les autres cartes spéciales pour faire 4 paquets distincts (Intempéries, Belle Saison, Maladie, Traitement) :** distribuez une carte de chaque type à chaque joueur. Chaque joueur a donc 4 cartes spéciales en main pour débiter la partie.
- Mélangez les cartes spéciales restantes et placez-en une, face cachée, sous les cartes "Nourriture aux Cochons" en commençant par celle la plus à gauche de la carte "Dans le cochon tout est bon".**  
A 4 joueurs, seules les deux premières cartes "Nourriture aux cochons" auront une carte supplémentaire.  
A 2 ou 3 joueurs, replacez les cartes spéciales restantes dans la boîte sans les consulter.  
La boîte servira de défausse.



- Mélangez toutes les cartes Production pour constituer un paquet et distribuez 6 cartes Production à chaque joueur.**  
Toutes les autres cartes Production sont placées au centre de la table pour constituer une pioche.
- Alimentez le marché de troc,** comme dans le jeu de base.

**LA PARTIE PEUT COMMENCER !**



## TOUR DE JEU

**A son tour, un joueur peut jouer jusqu'à 2 actions :**

- IL DOIT PRENDRE LA PREMIÈRE CARTE DE LA PIOCHE,** ou prendre une carte du marché quand la pioche est vide (voir "Fin de la partie"),  
**ou FAIRE DU TROC SUR LE MARCHÉ** comme dans le jeu de base,  
**ou JOUER UNE CARTE SPÉCIALE DE SA MAIN.**
- IL PEUT PRODUIRE UNE FOIS** comme dans le jeu de base.

## NOUVELLES CAPACITÉS POUR LES CARTES SPÉCIALES



### INTEMPÉRIES

Le mauvais temps touche toujours toutes les exploitations agricoles, mais :  
- chaque joueur perd la moitié de ses cartes Production (arrondie au nombre supérieur), qu'il choisit lui-même dans sa main et qu'il place au marché de troc,  
- il est interdit de se débarrasser de cartes spéciales.



### BELLE SAISON

Le joueur pioche 3 cartes Production, puis défausse la carte "Belle Saison".



### MALADIE

La maladie affecte tous les joueurs, y compris celui qui joue la carte.  
Les cartes Production perdues sont placées au marché de troc, après un traitement de choc mais toujours bio ;-)

**Important : Toute carte maladie encore en main en fin de partie fait perdre 2 points au joueur.**



### TRAITEMENT

En plus de son échange possible au marché de troc, il y a deux autres façons de l'utiliser :  
- la carte est jouée pour contrer une maladie, elle est alors défaussée et retourne dans la boîte,  
- la carte peut être posée comme une carte Production, parmi les 3 cartes qui constituent la combinaison. Elle aura une valeur de 2 au moment du décompte.

**En règle générale :**

Les cartes spéciales jouées retournent dans la boîte de jeu.

Les cartes Production défaussées sont systématiquement placées au marché de troc.

## NOURRIR LE COCHON

Les cartes "Nourriture aux cochons" sont activées quand un joueur pose pour la première fois la 3<sup>ème</sup>, 5<sup>ème</sup>, 6<sup>ème</sup> ou 7<sup>ème</sup> combinaison de cartes.

Le joueur qui active la phase de nourriture aux cochons prend dans sa main, en tant que bonus, l'éventuelle carte spéciale se trouvant sous la carte activée (la carte la plus à gauche de la carte "Dans le cochon tout est bon").

La carte "Nourriture aux cochons" est ensuite défaussée dans la boîte de jeu.

Nourrir le cochon n'est pas une obligation.

**Pour nourrir leur cochon, les joueurs choisissent une combinaison de cartes placée devant eux et la dévoilent.** Ils peuvent alors glisser une à deux cartes sous le cochon, et doivent placer le reste des cartes au marché de troc. Ils peuvent aussi décider de ne pas nourrir le cochon et conserver leurs cartes.



Lors de la dernière occasion de nourrir le cochon, c'est-à-dire quand il n'y a plus de carte à piocher ou que la dernière carte "Nourriture aux cochons" a été activée par la pose de la 7<sup>ème</sup> combinaison, les joueurs ne peuvent nourrir leur cochon qu'avec des cartes de leur main (une ou deux cartes).

## FIN DE LA PARTIE

**Quand la pioche est épuisée, le jeu continue !**

Le joueur dont c'est le tour peut continuer à "exploiter" sa ferme, il prend alors une carte de son choix au marché de troc.

S'il n'y a plus de carte dans la pioche et au marché, la partie s'arrête immédiatement. Les joueurs peuvent néanmoins donner une dernière fois à manger au cochon de leur ferme, en utilisant uniquement des cartes Production de leur main.

L'autre façon de finir la partie est lorsqu'un joueur pose

sa 7<sup>ème</sup> combinaison de 3 cartes Production. Dans ce cas, Les autres joueurs peuvent encore jouer un dernier tour de jeu.

## DÉCOMPTE : MIEUX VOUS PRODUISEZ, PLUS VOUS GAGNEZ !

**Les règles sur les limites de production raisonnée ne changent pas, mais le système de décompte est modifié.**

Pour chaque type de production :

- si la limite n'est pas atteinte, le joueur ne conserve qu'une carte de chaque valeur parmi celles remportées.

- si la limite est atteinte mais pas dépassée, le joueur conserve toutes les cartes.

Chaque carte a une valeur en points de notoriété égale à sa valeur de production.

Les cartes (?) ne rapportent pas de points, quelque soit la valeur donnée par le joueur.

Les cartes Traitement sont défaussées si le joueur a une autre carte de valeur 2 de la même couleur de production.

**NOUVEAU BONUS DIVERSITÉ DE PRODUCTION :** si le joueur a produit de manière raisonnée dans chaque type de production, il gagne un nombre de points de notoriété équivalent à sa production la moins rentable (celle qui lui a ramené le moins de points).

**La règle pour le cochon le mieux nourri ne change pas, à deux points près :**

- Les égalités pour le gain de la carte "Dans le cochon, tout est bon" se départagent avec la carte Céréales, puis en cas de nouvelle égalité, avec la carte Légumes, la carte Fruits du Potager ou la carte Fruits du Verger (soit l'ordre de représentation des couleurs en bas des cartes Cochon).

- Si le cochon a bien été nourri, il rapporte 1 point par type de production qui a servi à le nourrir (maximum 4 points). Ce nombre de points est doublé si le joueur remporte la carte "Dans le cochon, tout est bon", soit un maximum de 8 points.



**CARTES SPÉCIALES NON JOUÉES :** les cartes "Maladie" encore en main à la fin du jeu rapportent un **malus** de 2 points, les cartes "Intempéries", "Traitement" et "Belle Saison" un **bonus** d'1 point.

**Le joueur avec le plus de points remporte la partie.**

En cas d'égalité, c'est celui qui a le moins de cartes Production qui gagne la partie.



Vous avez une mémoire d'éléphant ? Essayez aussi la petite variante

## "UNE PRODUCTION BIO (TRÈS) DIVERSIFIÉE !"

**Attention, maux de têtes... Cette variante rend le jeu plus ardu pour ce qui est de la mémoire, elle est proposée pour les joueurs qui n'ont peur de rien !**

Lorsque la partie prend fin, les joueurs révèlent leurs combinaisons de cartes. Avant de vérifier s'ils ont produit de manière raisonnée, les joueurs vérifient s'ils ont réalisé des combinaisons identiques (mêmes couleurs). Si c'est le cas, ils ne doivent en conserver qu'une. Les combinaisons de trop sont remises dans la boîte de jeu sans être décomptées.