



SUPER MA CULTURE

Le premier jeu coopératif à la découverte de la permaculture au jardin

Conçu par Dorian Tourin-Lebret

2 à 6 joueurs - 5 ans et plus - 20 minutes à 2 heures

INTRODUCTION

La permaculture est une approche respectueuse de la nature et des personnes qui en prennent soin.

En équipe, vous sèmerez les graines de vos légumes et fruits préférés. Pour maximiser la croissance des plantes, vous les associerez de manière optimale et sélectionnerez attentivement la période de semis et la localisation.

Une fois le temps de la récolte venu, vous accumulerez des kilos de fruits et légumes selon la pertinence de vos choix.

Attention aux aléas climatiques et aux invasions d'insectes !

BUT DU JEU

Obtenir le plus de kilos de récolte en prenant de bonnes décisions pour produire le plus de fruits et légumes, dans le respect de l'approche de la permaculture.

MATÉRIEL DE JEU

- ♦ 1 règle du jeu
- ♦ 1 pochon en coton
- ♦ 1 plateau de jeu
- ♦ 54 graines et 5 fruits individuels
- ♦ 36 cartes « événement »
- ♦ 10 cartes « personnage »
- ♦ 3 paniers de récolte
- ♦ 6 jetons
- ♦ 1 jeton de suivi du temps

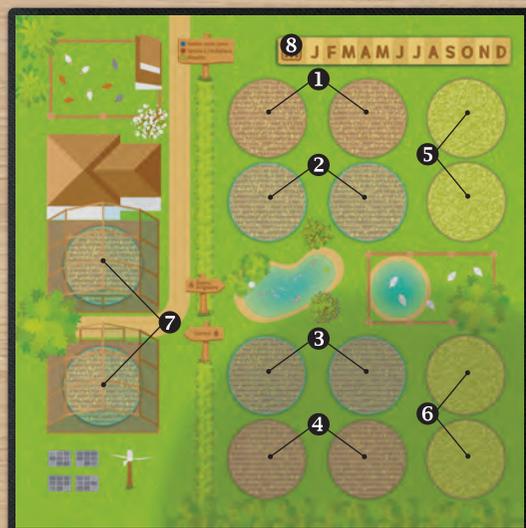
LE PLATEAU

Le plateau représente une petite ferme composée de :

- ❶ 2 parcelles de culture ensoleillées sans irrigation*
- ❷ 2 parcelles de culture ensoleillées avec irrigation*
- ❸ 2 parcelles de culture ombragées avec irrigation*
- ❹ 2 parcelles de culture ombragées sans irrigation*
- ❺ 2 parcelles en friche, ensoleillées sans irrigation*
- ❻ 2 parcelles en friche, ombragées sans irrigation*
- ❼ 2 parcelles de culture sous serre** avec irrigation*
- ❽ 1 calendrier mensuel.

* l'irrigation est ici un arrosage automatique continu

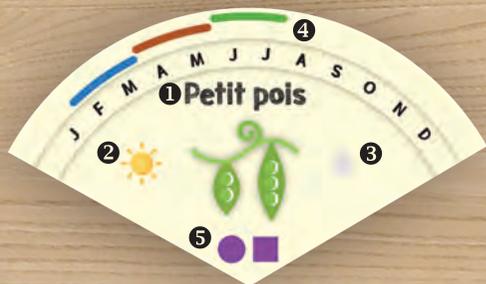
** une serre protège les plantes du froid, du vent et de la pluie



LES GRAINES

54 graines indiquent les caractéristiques des plantes :

- 1 Le nom de la plante
 - 2  Pousse au soleil uniquement
 - 3  Peut pousser à l'ombre ou au soleil
 - 4  Nécessite une irrigation continue
 - 5  Peut pousser sans irrigation continue (ne dispense pas d'arrosage !)
- 4 Les périodes de **semis sous serre**, de **semis en extérieur** et de **récolte**
- 5 Les marqueurs d'association avec d'autres plantes, parmi 3 formes (■,●,▲) et 6 couleurs.



LES CARTES "PERSONNAGE"

10 cartes « personnage » vous invitent à vous mettre dans la peau de spécialistes de la permaculture :

Alex Cétifer

Peut libérer une parcelle en friche en un mois.

Andréa Lacotte

Peut rendre une serre accessible en un mois.

Camille Licopresto

Peut effectuer deux actions à chaque tour.

Charlie Danlamarre

Peut prendre connaissance un mois à l'avance de la prochaine carte à piocher et la partager à l'équipe.

Claude Isset

Peut déplacer en un mois les plantes d'une parcelle.

Dominique Elvinne

Peut récolter les plantes un mois avant et un mois après les périodes indiquées sur les graines.

Gwen Erjik

Fait gagner 1 kilo par plante non récoltée fin décembre.

Kim Hoono

Peut conserver toutes ses graines en fin d'année.

Sacha Schett

Peut échanger ses graines avec les autres joueurs.

Yannick Akinikiwi

Peut choisir la graine qu'il pioche chaque mois.

 Ces personnages ne peuvent agir que si l'ensemble de l'équipe renonce, le mois de l'action, à semer et à récolter.

LES CARTES "ÉVÉNEMENT"

36 cartes « événement » ponctuent la partie, dont :

- ♦ 26 **cartes bleues**, des événements instantanés, dont les conséquences sont appliquées tout de suite ;
- ♦ 10 **cartes rouges**, des événements à long terme, qui sont conservées à part aussi longtemps que nécessaire (1 an ou plus).

Chacune des cartes implique une situation :

Grand beau temps

Poursuivre normalement.

Petite pluie

Poursuivre normalement.

Chèvres défricheuses

Libère 2 parcelles en friche au choix.

Compost frais

Double les récoltes cette année ; non cumulable.

Chantier participatif

Une serre devient immédiatement accessible.

Troc de graines

Les joueurs qui le souhaitent peuvent échanger des graines avec un ou plusieurs autres joueurs.

Canards gourmands

Protège des limaces.

Hôtel à coccinelles

Protège des pucerons.

Invasion de limaces

Si la carte **Canards gourmands** n'a pas été tirée, enlever du plateau laitues, choux, céleri, épinards, radis et coriandre sans comptabiliser de récolte, sauf s'ils sont associés à du cerfeuil, qui éloigne les limaces !

Invasion de pucerons

Si la carte **Hôtel à coccinelles** n'a pas été tirée, enlever du plateau les carottes, choux, laitues et haricots sans comptabiliser de récolte.

Jour du marché

Récolter toutes les plantes dont le mois en cours correspond à une période de récolte, même si cela rompt des associations, et comptabiliser les récoltes.

Grande sécheresse

Enlever du plateau les plantes qui nécessitent une irrigation, sans comptabiliser de récolte.

Semoir multirang

Chaque mois, chaque joueur peut désormais semer deux graines qu'il a en stock ; non cumulable.

Grand vent

Enlever du plateau les plantes sous serre sans comptabiliser de récolte et poser une croix sur les deux serres.

MISE EN PLACE DU PLATEAU

Avant de commencer à jouer,

- ♦ Placez le plateau au centre de la table ;
- ♦ Posez un jeton  sur les 2 serres et les 4 friches ;
- ♦ Posez le jeton  sur le début du calendrier ;
- ♦ Mélangez les graines et placez-les dans le pochon.
- ♦ Mélangez les cartes « événement » et placez-les au centre du plateau, face vers le bas ;
- ♦ Mélangez les cartes « personnage » ;
- ♦ Chaque joueur tire au sort une carte « personnage » et la pose devant lui, face vers le haut ; il pourra agir à tout moment en exploitant ses capacités ;
- ♦ Choisissez votre objectif de jeu (voir page suivante) ;
- ♦ Le joueur le plus jeune est **Chef de culture**.

TOUR DE JEU

Le jeu se déroule sur 1 à 3 ans.

Chacun des 12 mois, ou tours, comporte 2 phases :

1. Les événements

Chaque mois, le **Chef de culture** déplace le jeton , pioche la 1^{ère} carte « événement » et la place au centre, face vers le haut. Il applique ce qu'annonce la carte.

Tous les joueurs piochent alors une graine du pochon, au hasard, s'il en reste, pour se constituer un stock.

2. Les actions

Chaque joueur choisit chaque mois une action parmi :

Semis sous serre d'une graine en stock

Si une serre est accessible et que le mois en cours correspond à une **période de semis sous serre** d'une graine. Les serres peuvent accueillir toutes les plantes, indépendamment de leurs besoins en eau et en soleil.

Semis en pleine terre d'une graine en stock

Si le mois en cours correspond à une **période de semis en extérieur** d'une graine. Les plantes ayant besoin d'une irrigation  doivent obligatoirement être plantées dans les parcelles irriguées. Les plantes nécessitant du plein soleil  ne peuvent pas être plantées dans les parcelles ombragées.

Récolte d'une plante du jardin

Si le mois en cours correspond à une **période de récolte** et qu'elle a été plantée il y a au moins un mois. Les plantes récoltées sont déposées dans le panier de récolte selon le nombre de kilos qu'elles génèrent :

1 kilo pour une plante isolée

2 kilos par plante si 2 plantes associées ont été récoltées simultanément.

3 kilos par plante si 3 plantes associées ont été récoltées simultanément.



Dans une parcelle donnée, on ne peut semer que des plantes différentes (il est interdit de semer deux fois la même) et associées (elles doivent avoir en commun un marqueur de même forme et même couleur). Une fois plantés, on ne récolte de la **vigne**, du **fraisier** et du **mûrier** que les fruits, en laissant la plante en place.

A la fin de l'année, on compte les kilos récoltés dans les paniers. Toutes les graines et toutes les plantes non récoltées sont remises dans la poche, sans être comptabilisées, sauf la **vigne**, le **fraisier** et le **mûrier** qui restent en place sur le plateau et sur lesquels on repositionne un fruit pour la prochaine saison.

Le voisin de gauche de l'ancien chef de culture devient **Chef de culture**.

MISE EN PLACE DU PLATEAU

Avant de commencer à jouer,

- ♦ Placez le plateau au centre de la table ;
- ♦ Mélangez les cartes « événement » et placez-les au centre du plateau, face vers le bas ;
- ♦ Distribuez un nombre identique de graines à chaque joueur (chaque joueur peut regarder ses graines)

TOUR DE JEU

Chaque joueur à tour de rôle, en commençant par le plus jeune et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, pose une de ses graines sur une parcelle du plateau, en tâchant de respecter :

- ♦ Le besoin en eau (voir jeu classique, « Les actions »)
- ♦ Le besoin en soleil (voir jeu classique, « Les actions »)
- ♦ Les associations selon formes et couleurs des marqueurs

Lorsque plus aucun joueur ne peut poser une graine, ce tour s'arrête et on procède aux récoltes.

Chaque joueur, à son tour, déplace alors d'un mois le jeton , pioche la 1^{ère} carte « événement » et applique ce qu'elle annonce, puis choisit de récolter autant de plantes qu'il souhaite, en prêtant attention à maximiser les récoltes simultanées de plantes associées.

Les kilos sont décomptés de la même manière que pour la version classique du jeu.



Si un joueur a oublié de récolter certaines plantes, il est interdit de revenir en arrière !

DÉCOMPTE DES POINTS

Partagez vos résultats
et votre expérience
@supermaculture



Au début du jeu, un objectif de jeu est choisi, en kilos (= kilogrammes).

Il dépend de la durée du jeu, du nombre de joueurs et de la difficulté recherchée.

Nombre de joueurs \ Durée du jeu	1 année (durée 20-40 min.)	2 années (durée 40-80 min.)	3 années (durée 1-2 heures)
2 joueurs	Débutant : 10 kilos / an Apprenti : 20 kilos / an Pro : 30 kilos / an Expert : 40 kilos / an	Débutant : 10 kilos / an Apprenti : 20 kilos / an Pro : 32 kilos / an Expert : 44 kilos / an	Débutant : 10 kilos / an Apprenti : 20 kilos / an Pro : 33 kilos / an Expert : 48 kilos / an
3 joueurs	Débutant : 13 kilos / an Apprenti : 25 kilos / an Pro : 38 kilos / an Expert : 50 kilos / an	Débutant : 13 kilos / an Apprenti : 25 kilos / an Pro : 40 kilos / an Expert : 55 kilos / an	Débutant : 13 kilos / an Apprenti : 25 kilos / an Pro : 42 kilos / an Expert : 60 kilos / an
4 joueurs	Débutant : 15 kilos / an Apprenti : 30 kilos / an Pro : 45 kilos / an Expert : 60 kilos / an	Débutant : 15 kilos / an Apprenti : 30 kilos / an Pro : 47 kilos / an Expert : 66 kilos / an	Débutant : 15 kilos / an Apprenti : 30 kilos / an Pro : 49 kilos / an Expert : 72 kilos / an
5 joueurs	Débutant : 18 kilos / an Apprenti : 35 kilos / an Pro : 53 kilos / an Expert : 70 kilos / an	Débutant : 18 kilos / an Apprenti : 35 kilos / an Pro : 58 kilos / an Expert : 77 kilos / an	Débutant : 18 kilos / an Apprenti : 35 kilos / an Pro : 63 kilos / an Expert : 84 kilos / an
6 joueurs	Débutant : 20 kilos / an Apprenti : 40 kilos / an Pro : 60 kilos / an Expert : 80 kilos / an	Débutant : 20 kilos / an Apprenti : 40 kilos / an Pro : 63 kilos / an Expert : 88 kilos / an	Débutant : 20 kilos / an Apprenti : 40 kilos / an Pro : 66 kilos / an Expert : 96 kilos / an

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

Remerciements à tous ceux qui ont contribué à ce jeu

Pour sa contribution sans égale : Jessica Mazars.

Pour avoir testé et permis le perfectionnement du jeu : Caroline Audebert, Karine Blanco, Sophie Brosse, Marion Cadet, Didier Daronnat, Laurence Dervaux, Alice Dujardin, Olivier Gruié, Pierre William Johnson, Alicia Klaisle, Solène et Stéphane Mesureau, Guillaume Nicolle, Sylvain Ruhle, Noé et Titouan Sadoun, ainsi que Wendy, Lionel, Eve, Suzanne, Stella, Armand, Antoine, Corentin, Gabrielle.

Crédits des illustrations : ProStockStudio via Shutterstock ; freedesignfile.

Jeu fabriqué par DTL Technologies 46 ter rue Francin 33800 BORDEAUX.

L'AUTEUR

Dorian Tourin-Lebret est le concepteur de ce jeu. Multi-entrepreneur passionné, il œuvre pour le développement durable en associant technologies, approches innovantes et dimensions sociétales. Il s'est formé aux approches portées par la permaculture qu'il décline en jeux et en outils, pour une société plus responsable.

Contact : www.supermaculture.fr

Note aux experts de la permaculture et du jardinage : les choix effectués lors de la conception de ce jeu visent à en faciliter l'accès à tous, sous une forme ludique simplifiée. Un grand soin a été apporté à la sélection des espèces et aux caractéristiques indiquées sur les éléments du jeu, sans en garantir néanmoins l'applicabilité directe au jardin.

Pour vivre l'expérience de la permaculture, favorisez l'observation de votre terrain et de vos envies !