

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Qui va devenir
le Roi du Bio ?



le ROI du Bio

Un jeu de
Serge Comba
illustré par
Jampur Fraize
pour 2 à 4 joueurs
à partir de 7 ans

Vous allez jouer au premier jeu Ludocom de la gamme des jeux «qui font comprendre bien des choses en s'amusant».

Le Roi du Bio mettra votre mémoire à rude épreuve et vous incitera à mesurer les risques, soit une façon imagée de vous montrer que produire bio, c'est très bien mais ce n'est pas facile tous les jours !

Réalisé sur des papiers recyclés ou à partir de bois issu de forêts gérées durablement, imprimé avec des encres végétales,

Le Roi du Bio est aussi écolo !

Amusez-vous bien...

MATÉRIEL

- Cette règle du jeu
- 110 cartes, dont :



82 cartes Production (5 couleurs différentes)



4 cartes Cochon



1 carte "Dans le cochon tout est bon" et 22 autres cartes spéciales



1 aide de jeu

Plus de détails dans les pages suivantes de ce livret.

BUT DU JEU

Les joueurs sont des producteurs bio qui se disputent (en toute fraternité) le titre très convoité de Roi du Bio.

Chacun produit dans sa propriété agricole, fait du troc sur le marché, fait face aux caprices du temps et aux dangers naturels, tout en respectant la charte bio qui exclut l'usage de produits chimiques et la surproduction.

La diversité et la qualité de la production seront des facteurs de victoire pour les joueurs-producteurs. Ils nourriront sainement et régulièrement la mascotte de la ferme : un cochon qui assurera peut-être à son propriétaire la consécration de Roi du Bio.

Le joueur avec le plus de points de notoriété bio gagne la partie.

MISE EN PLACE

Le dernier parmi les joueurs à avoir mangé un produit bio est le donneur de la première partie et commencera le jeu. Si vous jouez plusieurs parties, faites tourner le rôle du premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre.

MISE EN PLACE DU JEU EN 8 ETAPES :

1. Distribuer 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.

2. Mettre de côté toutes les cartes spéciales :



Intempéries
(4)



Belle saison
(4)



**Nourriture
aux cochons** (4)



**Dans le cochon
tout est bon** (1)



Maladie,
avec un
symbole dans
une étoile
rouge en haut
à gauche
(5 différentes)



Traitement,
avec un croix
blanche dans
une pastille
verte en haut
à gauche
(5 différentes)

On mélange toutes les cartes Production pour constituer un paquet à distribuer.

3. Distribuer 6 cartes Production à chaque joueur.

Chaque joueur les prend dans sa main sans les montrer aux autres joueurs.

4. Distribuer 1 carte Traitement à chaque joueur.

Chaque joueur la prend dans sa main sans la montrer aux autres joueurs.

5. Placer la carte "Tout est bon dans le cochon" face visible sur la table. Elle sera peut-être attribuée à un joueur en fin de partie et lui apportera 3 points de notoriété lors du décompte final.

6. Retirer éventuellement des cartes Intempéries, dans une partie à 3 ou 4 joueurs. Si vous jouez à 3 joueurs, vous jouerez avec 3 cartes "Intempérie". À 4 joueurs, vous jouerez avec 2 cartes. Remettez les cartes restantes dans la boîte.

7. Mélanger toutes les autres cartes pour constituer une pioche. Prenez les cartes spéciales restantes et mélangez-les au reste des cartes Production. Placez cette nouvelle pile face cachée au centre de la table, pour constituer une pioche appelée l'exploitation agricole.

8. Alimenter le marché de troc. En commençant par le donneur puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend 2 cartes Production de sa main, une de la plus faible valeur et une de la plus forte valeur, et les place face visible à côté de la pioche "exploitation agricole". Ces cartes visibles au milieu de la table constituent le "marché de troc".

Si le joueur dispose de plusieurs cartes de plus faible valeur ou de plus forte valeur égales, il choisit les cartes qu'il pose au marché.

Les cartes marquées d'un **(?)** ne sont pas prises en compte.

LA PARTIE PEUT COMMENCER !

Comment lire les cartes Production ?

Sur chaque carte Production sont indiquées une valeur agricole, les combinaisons de cartes possibles pour produire, et une valeur de production raisonnée.



Valeur agricole de production et d'échange

Indiquée aux deux coins supérieurs de la carte, pour le marché de troc et le décompte en fin de partie.

Valeur de production raisonnée

Indiquée dans le coin inférieur droit de la carte, c'est la somme des valeurs agricoles qu'il ne vous faudra pas dépasser dans ce type de production à la fin de la partie.

Combinaisons de cartes pour produire

Indiquées au bas de la carte, 3 combinaisons au choix de cartes qu'il vous faudra jouer en même temps pour produire.

Dans chaque type de production, il existe une carte spéciale marquée d'un (?). Cette carte n'a pas de valeur au moment de produire, elle prendra la valeur de 1 à 4 donnée par le joueur au moment du décompte final.

TOUR DE JEU

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

1. **IL DOIT EXPLOITER SA PROPRIÉTÉ OU FAIRE DU TROC SUR LE MARCHÉ**
2. **IL PEUT PRODUIRE UNE FOIS**

Lorsque le joueur a fini son tour de jeu, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

LES ACTIONS

1a. EXPLOITER

Au début de son tour, le joueur doit exploiter sa propriété, c'est-à-dire **prendre la première carte de la pioche**. La carte piochée détermine la suite du tour de jeu...

• C'est une carte Production ou une carte Traitement...

Le joueur l'ajoute à sa main, sans la montrer aux autres joueurs.

Les cartes marquées d'un (?) représentent des produits bio dérivés d'un type de production et sont considérées comme des cartes Production.

Les cartes Traitement se reconnaissent à la croix blanche sur une pastille verte, au coin supérieur gauche de la carte.

Un joueur peut avoir un nombre illimité de cartes Production et Traitement dans sa main pendant la partie.





• **C'est une carte Nourriture aux cochons...**

Le joueur l'annonce à voix haute et chaque joueur doit nourrir le cochon de sa ferme avec de bons produits bio qui assurent une saine croissance à l'animal.

Chaque joueur choisit jusqu'à 2 cartes Production qu'il glisse face cachée sous son cochon. Cela se produira jusqu'à 4 fois dans la partie.

Attention cependant à donner une nourriture variée et équi-

librée au cochon, et surtout pas de volaille.

Un cochon bien nourri rapportera à son propriétaire des points de Notoriété (voir fin de partie).

• **C'est une carte Maladie...**

Le joueur l'annonce à voix haute et toutes les exploitations agricoles sont affectées par la maladie.



Si les joueurs ne peuvent se défendre en jouant la carte Traitement adaptée, **ils doivent se défausser de toutes les cartes Production du type de production affecté.**

Le joueur, qui possède la carte Traitement, peut la jouer pour contrer la maladie. Il garde ses cartes Production en main et pose la carte Traitement face visible devant lui. Elle lui rapportera 1 point de notoriété en fin de partie. Les cartes défaussées sont empilées à côté de la pioche, avec la carte Maladie face visible au-dessus pour indiquer aux joueurs les maladies intervenues au cours de la partie.

Il existe 1 carte Maladie et 1 carte Traitement par type de production.

• **C'est une carte Intempéries...**

Le joueur l'annonce à voix haute et le mauvais temps touche toutes les exploitations agricoles. La production perd ainsi en qualité mais elle peut intéresser le marché de troc (par exemple, ces productions pourront servir à nourrir les animaux de la ferme ou à préparer des engrais naturels). La carte Intempéries est défaussée face visible à côté de la pioche et des éventuelles cartes Maladie déjà présentes, pour indiquer aux joueurs les intempéries intervenues au cours de la partie.

Puis, en commençant par le joueur qui vient de piocher la carte Intempéries, **chaque joueur prend au hasard, dans la main du joueur à sa gauche, la moitié de ses cartes** (arrondie au nombre inférieur) et les place face visible dans le marché de troc.



EXEMPLE : Victor pioche une carte *Intempéries*, l'annonce et la défausse sur la table. Clara est à sa gauche et lui tend les 6 cartes qu'elle a en main, face cachée. Victor en prend 3 au hasard et les place face visible sur le marché de troc.

Jonas est à la gauche de Clara, il lui tend sa main de 3 cartes. Clara en prend 1 qu'elle place au marché.

A la gauche de Jonas, Leïla n'a qu'une seule carte. Elle n'en perd donc pas.

Enfin, Victor, à la gauche de Leïla, lui présente sa main de 4 cartes, parmi lesquelles Leïla en choisit 2 qu'elle place au marché.

Lorsque tous les joueurs ont défaussé la moitié de leurs cartes, le joueur qui a pioché la carte *Intempéries* recommence son tour **obligatoirement** en piochant.

• C'est une carte Belle Saison...

Le joueur l'annonce à voix haute. L'exploitation agricole du joueur connaît une période faste.

Le joueur pose la carte Belle Saison face visible devant lui. Elle lui rapportera 1 point de notoriété en fin de partie.

Puis **il pioche jusqu'à 3 cartes**, une après l'autre.

S'il ne pioche que des cartes Production, Traitement ou Nourriture aux cochons (chacun nourrit alors son cochon), il peut produire après avoir pioché la 3^{ème} carte (voir ci-après).

S'il pioche une carte Maladie ou Intempéries, il n'est pas affecté mais son tour s'arrête aussitôt après avoir appliqué l'effet de la carte sur les autres joueurs.

S'il pioche une autre carte Belle Saison, cela met fin aux effets

de la première carte. Le joueur pose la nouvelle carte devant lui et pioche à nouveau jusqu'à 3 cartes.

Dans une année, il y a 4 saisons et autant de cartes Belle Saison dans ce jeu.

1b. ECHANGER AU MARCHÉ DE TROC.

Au lieu de piocher (exploiter), le joueur dont c'est le tour peut choisir d'**échanger jusqu'à 2 cartes de sa main contre 2 cartes maximum du marché de troc**, dont la somme des valeurs est égale à celle(s) issue(s) de sa main.



EXEMPLE : Jonas décide d'échanger deux cartes
Production de valeurs
2 et 3 de sa main ($2+3=5$)
contre deux cartes

Production de valeurs
1 et 4 du marché de troc
($1+4=5$).

Il place ses deux cartes face visible sur le marché de troc, et prend alors les cartes du marché dans sa main.

Si le joueur décide d'échanger une carte Production spéciale marquée d'un **?**, il détermine la valeur de 1 à 4 pour procéder à son échange.

2. PRODUIRE

Cette action n'est pas obligatoire.

Après avoir pioché ou échangé au marché, le joueur peut **poser face visible une combinaison de 3 cartes Production** parmi celles indiquées au bas des cartes Production.

Si la combinaison est valable, la production est validée.

Le joueur retourne alors ses 3 cartes pour former une pile



séparée des autres cartes déjà posées devant lui.
Ces cartes rapporteront des points de notoriété à la fin de la partie et à la condition suivante : le cumul des valeurs de toutes les cartes d'un même type de production ne devra pas dépasser le nombre indiqué en bas à droite des cartes Production.

Il est important de mémoriser les cartes Production validées car une fois placées face cachée, elles ne seront découvertes qu'en fin de partie au moment du décompte.



EXEMPLE : Leïla décide de produire des fruits du potager, de la volaille et des légumes. C'est sa deuxième production. Dans la première, elle n'avait que des fruits du potager pour une valeur cumulée de 7, à laquelle elle ajoute 1 de sa nouvelle production. Ce qui fait désormais 8 pour ce type de production, 2 pour la volaille et 3 pour les légumes. Elle place ses trois cartes face cachée devant elle, en formant une pile distincte de la précédente.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dans un des deux cas suivants :

1. Un joueur place devant lui sa 6^{ème} combinaison de cartes Production (partie à 4 joueurs) ou sa 7^{ème} combinaison de cartes Production (parties à 2 ou 3 joueurs).

Dans ce cas, les autres joueurs jouent chacun une fois. Les joueurs peuvent encore piocher (s'il reste des cartes dans la pioche) ou échanger au marché, puis produire à la fin de leur tour.

2. La pioche est vide après le tour d'un joueur.

Dans ce cas, chaque joueur, y compris le dernier à avoir pioché, joue encore chacun une fois. Les joueurs peuvent encore échanger au marché puis produire dans leur dernier tour.

À l'issue du dernier tour du dernier joueur, chaque joueur retourne et rassemble ses **cartes Production** par couleur. Puis il additionne les valeurs de cartes pour chaque couleur et vérifie si sa production est raisonnée :

- S'il possède une carte marquée d'un **?**, il lui attribue la valeur de son choix, de 1 à 4.
- Si la somme des valeurs est supérieure à la valeur de production raisonnée (indiquée en bas à droite des cartes), il défasse toutes les cartes de cette couleur.
- Si la somme est inférieure à la valeur de production raisonnée, il conserve ses cartes.
- Si la somme est égale à la valeur de production raisonnée, il conserve ses cartes et gagne une carte supplémentaire quelconque qu'il prend dans la défausse.

Bonus Diversité de Production : si un joueur a conservé au moins une carte Production de chaque type de production (5 couleurs différentes), il gagne une carte supplémentaire quelconque qu'il prend dans la défausse.

Toutes les cartes Production conservées ou gagnées sont retournées face cachée, côté Couronne.

Puis les joueurs dévoilent leurs cartes sous leur **carte Cochon**.

- Si le joueur a nourri son cochon avec une carte Volaille, le cochon fait une indigestion. Quelles que soient ses autres cartes, il défausse toutes les cartes, y compris sa carte Cochon.
- Si le joueur a nourri son cochon avec des cartes Production valables (Céréales, Légumes, Fruits du Verger, Fruits du Potager), il additionne les valeurs des cartes, en respectant les règles suivantes :

- chaque couleur ne peut être présente qu'une seule fois, le joueur ne retient que la carte de plus faible valeur pour chaque couleur,

- les cartes Production  valent 0.

Si le résultat n'atteint pas au moins 9, le cochon n'a pas assez mangé et sa maigreur ne fait pas envie... Si le résultat est supérieur à 13, le cochon est bien trop gras... Dans ces deux cas, le joueur défausse toutes les cartes, y compris sa carte Cochon.

Si le résultat est compris entre 9 et 13, heureux sont ceux qui pourront manger de ce bon cochon bio.

Le joueur retourne sa carte Cochon et l'ajoute aux cartes Production qu'il a conservées.

Au dos de la carte Cochon, il y a 2 couronnes.

Le joueur atteignant seul 13 ou s'en rapprochant le plus, gagne la carte "Dans le cochon tout est bon" et la retourne.

Au dos de la carte "Dans le cochon tout est bon", il y a 3 couronnes.

En cas d'égalité, c'est celui ayant la carte Céréales de plus forte valeur qui remporte la carte. En cas de nouvelle égalité, personne ne gagne la carte.

Toutes les cartes ayant servi de nourriture aux cochons sont défaussées.

Les **cartes Belle Saison et Traitement** devant les joueurs sont retournées, face cachée, et conservées.



Puis les joueurs comptent le nombre de **couroennes collectées**. Celui qui possède le plus grand nombre de couronnes, soit le plus de points de notoriété, devient le Roi du Bio et gagne la partie. En cas d'égalité, c'est celui qui possède le moins de cartes qui gagne la partie. En cas de nouvelle égalité, il n'y a pas de gagnant. Rejouez !

EXEMPLE DE DÉCOMPTÉ : Jonas a réalisé 6 productions pendant la partie. Il répartit ses 18 cartes par types de production :

- 5 cartes de légumes, pour une valeur totale de 9, qu'il conserve.
 - 4 cartes de volailles, pour une valeur totale de 8, qu'il conserve.
 - 3 cartes de céréales, pour une valeur totale de 8, qu'il conserve.
 - 4 cartes de fruits du verger, dont la carte  à laquelle il attribue la valeur de 3, lui permettant d'atteindre la valeur totale de 10. Ayant atteint la valeur de production raisonnée de ce type de production, il prend 1 carte dans la défausse et l'ajoute aux 4 cartes conservées.
 - 4 cartes fruits du potager pour une valeur totale de 13, qu'il défausse pour avoir dépassé la valeur de production raisonnée. Sous son cochon, il a réussi à placer 4 cartes Production de types différents (fruits du verger, fruits du potager, légumes, céréales) pour une valeur totale de 10. Leila a fait mieux que lui avec 12. Il ne gagne pas la carte "Dans le cochon tout est bon", mais conserve sa carte Cochon (avec 2 couronnes).
- A ces cartes Production, s'ajoutent 1 carte Belle Saison et 1 carte Traitement placées devant lui pendant la partie.
- Il compte les couronnes collectées sur le dos des cartes conservées : $5 + 4 + 3 + 4 + 1 + 2 + 1 + 1 = 21$ points de notoriété.

Des variantes de jeu et des infos sur
www.ludocom-editions.com

Remerciements à Jampur Fraize pour ses dessins cochons et tous les autres, Muriel Le Sann, Cathy et ses enfants, et tous les testeurs. Un petit coucou à Eddy Georget, le roi du cochon bio à Bretx, et à tous les amis du marché de producteurs le dimanche matin à Grisolles.



VARIANTE

"Mon cochon mérite le meilleur de ma production"



Cette variante permet aux joueurs de développer des stratégies pour gagner la carte «Dans le cochon tout est bon».

Quand une carte Nourriture aux cochons apparaît à la pioche, chaque joueur choisit jusqu'à 2 cartes Production dans sa main ou dans une combinaison de cartes Production placées face cachée devant lui.

Dans ce second cas, après avoir choisi 1 ou 2 cartes qu'il glisse face cachée sous son cochon, il remet la ou les cartes restante comme elles étaient sur la table, de manière à voir combien de combinaisons il a déjà réalisé.

Attention, il est interdit de prendre 1 carte dans sa main et 1 carte dans une combinaison de cartes Production posée.

Une fois une combinaison choisie sur la table, le joueur est obligé de choisir parmi les cartes de cette combinaison ; il peut toutefois renoncer alors à nourrir son cochon et reposer les cartes.

