

# Terre Varoise



## Règle du jeu.

Jeu de société pour 3 ou 4 joueurs à partir de 10 ans.

### I - PRINCIPE :

Dans un temps déterminé au départ, chaque joueur s'efforce de faire fructifier du mieux possible les différentes propriétés qu'il possède. Pour pouvoir vendre le produit de ses propriétés il doit au préalable les cultiver en y développant les trois éléments fondamentaux : EQUIPEMENT - TRAVAIL - PRODUCTION, en affrontant des événements et en répondant à des questions.

### II - LE MATÉRIEL DE JEU :

- Un plateau de jeu
- 24 cartes PROPRIÉTÉ en forme de trapèze : 6 rouges, 6 bleues, 6 vertes, 6 jaunes.
- 4 tableaux RAPPEL DES VALEURS
- 4 livrets CONNAISSANCE DU MONDE PAYSAN
- 36 cartes ÉVÉNEMENT
- 126 billets de banque d'une valeur totale 9.510 Euros (voir en fin de règle du jeu la répartition)
- 20 Jetons ÉQUIPEMENT (15) 16 Jetons TRAVAIL + 16 Jetons PRODUCTION
- 6 Jetons RUCHE + 6 Jetons GÎTE
- 1 Roulette COURS DES VALEURS
- 4 pions JOUEUR (rouge, bleu, vert, jaune)
- 1 pion ACHETEUR
- 1 dé
- 1 règle de jeu.

### III - BUT DU JEU :

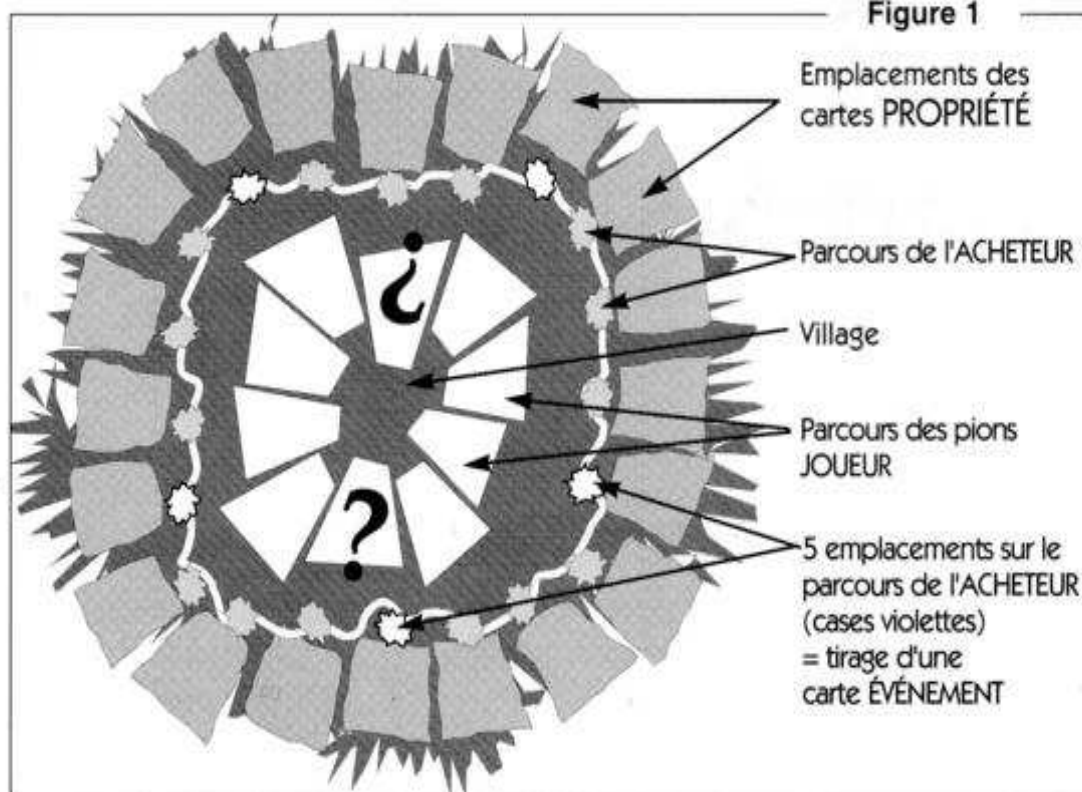
Être le joueur le plus fortuné (en actifs et en liquidités) à l'issue du temps de jeu imparti.

### IV - PRÉPARATION DE LA PARTIE :

#### 1 - Préparation générale

- Le plateau de jeu est placé au centre de la table.
- La roulette, une fois montée avec sa flèche, est posée à côté du plateau.
- Les cartes ÉVÈNEMENT sont battues et placées face cachée à côté de la roulette.
- Le pion ACHETEUR est placé sur son parcours (voir fig 1) dans une des cinq cases violettes.
- Chaque joueur choisit une des 4 couleurs et reçoit dans la couleur qu'il a choisie :
  - ses six cartes PROPRIÉTÉ,
  - son tableau RAPPEL DES VALEURS,
  - son pion JOUEUR qu'il place sur la case marquée "?".
- Chaque joueur reçoit en outre :
  - 400 Euros en billets de banque.
  - un livret CONNAISSANCE DU MONDE PAYSAN.
- Tous les autres éléments restent à la banque et sont placés dans la boîte de jeu.
- Un des joueurs sera désigné pour tenir cette banque.

Figure 1



## **2 - Installation des premières cartes PROPRIÉTÉ.**

### **a) - Installation par chaque joueur des deux premières cartes PROPRIÉTÉ**

Le joueur qui commence est désigné par le sort. On jouera ensuite toute la partie dans le sens des aiguilles d'une montre.

Deux tours de jeu sont joués "à vide". A chacun de ces deux tours, chaque joueur est autorisé à placer une de ses cartes PROPRIÉTÉ à l'emplacement libre de son choix et sans frais (on admettra que ces propriétés ont été reçues en héritage).

### **b) - Installation par chaque joueur des autres cartes PROPRIÉTÉ**

. Au cours des tours de jeu suivants, chaque joueur pourra placer ses autres cartes PROPRIÉTÉ, en s'acquittant cette fois-ci de "frais d'installation", se montant à 50 Euros par propriété, payables à la banque au moment de l'installation..

. Il n'est pas obligatoire de faire ces installations au cours des tours qui suivent : elles peuvent s'espacer sur un plus grand nombre de tours. La seule condition est de n'installer qu'une seule propriété à la fois.

## **V - DEROULEMENT DU JEU :**

A son tour de jeu, un joueur peut faire, et dans cet ordre, les actions suivantes :

### **1) - Lancer le dé**

### **2) - Déplacer son pion JOUEUR.** Selon l'endroit où il arrive :

a) - soit il pourra acheter des éléments (ÉQUIPEMENT - TRAVAIL - PRODUCTION - GÎTE ou RUCHE ) à la banque soit à un adversaire et les installer sur ses propriétés

b) - soit il devra répondre à une question,

### **3) - Déplacer ensuite le pion ACHETEUR.** En fonction de l'endroit où l'Acheteur s'arrête :

a) - soit il devra subir les effets favorables ou défavorables d'une carte ÉVÉNEMENT.

b) - soit il encaissera ou permettra à un autre joueur d'encaisser le produit d'une vente.

***Ces différentes phases se jouent comme suit :***

### **1) Lancer du dé :**

Le chiffre indiqué par le dé détermine de combien de cases les pions JOUEUR et ACHETEUR devront avancer sur leur parcours, le déplacement des pions s'effectuant dans le sens des aiguilles d'une montre.

## 2) Déplacement du pion JOUEUR :

Le pion JOUEUR se déplace sur le cercle intérieur, appelé Parcours du pion JOUEUR, qui entoure le village (voir fig.1)

### a) Le joueur arrive sur l'une des 6 cases : TRAVAIL - ÉQUIPEMENT ou PRODUCTION

Il peut alors acheter à la banque deux éléments correspondants et les placer aussitôt sur ses propriétés, à raison d'un seul élément de chaque nature pour chaque carte PROPRIÉTÉ (voir Figure 2).

b) Si le joueur arrive sur une des cases RUCHE ou GÎTE, il peut acheter un élément et un seul de la nature correspondante. Il ne peut placer qu'un seul élément RUCHE ou GÎTE par propriété.

### A noter :

1 - Il n'est pas obligatoire d'acheter. On ne le fait que si on le souhaite et que si l'on peut payer !

2 - S'il n'y a plus d'éléments correspondants à la banque, le joueur peut (sans qu'il y ait non plus de caractère d'obligation) acheter un élément et un seul, correspondant à la case sur laquelle il est arrivé, à un autre joueur qui en possédait d'avance.

### Achat et placement des éléments sur ses propriétés :

- **EQUIPEMENT** : correspond selon le type d'exploitation aux équipements agricoles tels que hangars, remises, serres. Ces jetons symbolisent également le cheptel, les caves vinicoles, les plants etc... Ces jetons symbolisent l'investissement initial que le joueur doit faire sur une propriété.

- Valeur d'achat à la banque : 30 Euros
- à un autre joueur : 40 Euros

- **TRAVAIL** : correspond à toutes les interventions humaines nécessaires à la bonne marche de l'exploitation, pouvant représenter selon le type d'exploitation les semis, la fumure des terrains, le soin aux animaux, la cueillette, etc...

- Valeur d'achat à la banque : 20 Euros
- à un autre joueur : 40 Euros

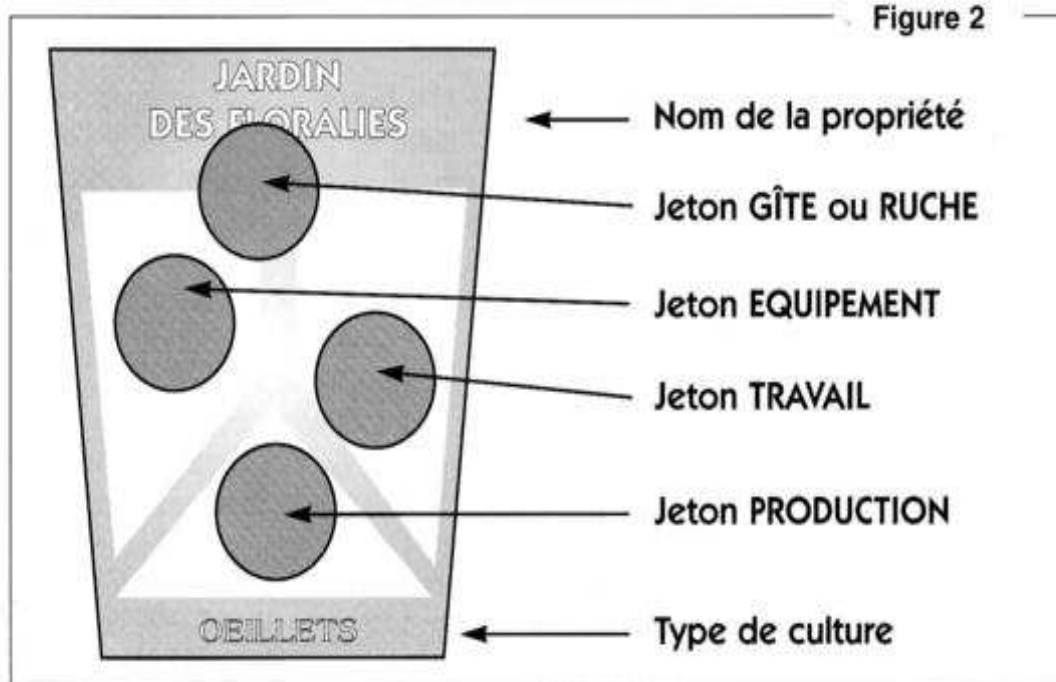
- **PRODUCTION** : correspond, selon le type d'exploitation, au produit final commercialisé par l'exploitant agricole. Selon les différents types de cultures et d'exploitations concernés, ces récoltes peuvent être des fruits, des légumes, des animaux, du vin, de la fleur coupée ou des produits méditerranéens...

- Valeur d'achat à la banque : 20 Euros
- à un autre joueur : 40 Euros

- **GÎTE ou RUCHE** : les jetons symbolisant les gîtes ou les ruches sont également placés sur les cartes PROPRIÉTÉ à raison d'un seul élément de l'une ou l'autre sorte par carte

- Valeur d'achat à la banque : 20 Euros
- à un autre joueur : 40 Euros

Tous ces éléments sont placés sur les cartes PROPRIÉTÉ de la façon suivante :



**Une production ne pourra être vendue que si les trois éléments EQUIPEMENT, TRAVAIL et PRODUCTION sont réunis sur une même propriété !**

**A noter** qu'un joueur peut acquérir des éléments en surnombre (par exemple acheter au fil des tours 8 jetons TRAVAIL alors qu'il ne peut en placer que 5 sur ses propriétés). Dans ce cas, les jetons en surnombre sont placés faces bien visibles devant le joueur qui pourra les revendre (avec plus-value !) à l'un de ses adversaires le moment venu.

### c) Le pion joueur arrive sur l'une la case " ? "

Le joueur doit alors répondre à une question que lui posera l'adversaire placé à sa droite, c'est à dire celui ayant joué avant lui. Ces questions concernent un vaste panorama des connaissances et des réalités du monde paysan et tout particulièrement de la culture et de l'agriculture en terre varoise. Le joueur qui pose la question la choisit dans son livret CONNAISSANCE DU MONDE PAYSAN.

- **1er cas : le joueur répond convenablement à la question** : il a alors la possibilité d'acquérir gratuitement, sans déboursier d'Euros, 2 éléments de son choix (exception faite des jetons GÎTE et RUCHE). Il doit poser ces éléments immédiatement sur la ou les propriété de son choix (c'est à dire avant de déplacer le pion ACHETEUR). Il peut aussi, s'il n'y a plus d'emplacements libres correspondants sur ses cartes PROPRIÉTÉS, conserver ces éléments devant lui.

- **2ème cas : le joueur ne répond pas à la question ou bien sa réponse est fausse** : il n'acquiert aucun élément de jeu et passe son tour au joueur suivant sans avoir accompli les actions de jeu suivantes concernant le pion ACHETEUR :

## **2) Déplacement du pion ACHETEUR :**

Le joueur déplace le pion ACHETEUR sur son parcours (voir figure 1) d'autant de cases qu'indiqué par son lancer de dé initial (le même que celui lui ayant permis de déplacer son pion JOUEUR).

Plusieurs actions peuvent découler de ce mouvement :

**a) Le pion ACHETEUR arrive sur une case ÉVÉNEMENT** (une des cinq cases violettes de son parcours). Le joueur tire une carte ÉVÉNEMENT et en applique les effets immédiatement, à lui même ou à l'ensemble des joueurs concernés y compris si le ou les événements en question bouleversent la situation de vente des productions face auxquelles l'ACHETEUR vient de s'arrêter !

**b) Le pion ACHETEUR s'est arrêté en face d'une propriété où il y a quelque chose à vendre.**

Ce peut être :

1 - du miel, car un jeton RUCHE y est installé,

2 - une nuitée de repos bien méritée car un jeton GÎTE y est installé

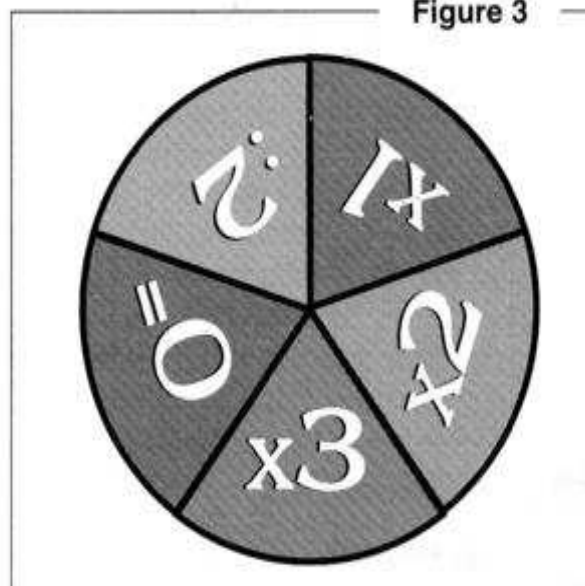
3 - des récoltes prêtes à être vendues car la carte est remplie des trois jetons ÉQUIPEMENT, TRAVAIL et PRODUCTION.

Auxquels cas la banque verse au propriétaire de la propriété concernée la valeur convenue (consultez la liste des cours de base sur votre carte RAPPEL DES VALEURS) après que l'on ait fixé le cours du jour grâce à la roulette (Figure 3),

### **Le cours de valeurs : la roulette.**

Pour fixer le cours auquel la vente aura lieu on lance la flèche de la roulette et on applique le coefficient qui :

- ou bien conserve la valeur de base (chiffre 1)
- ou bien multiplie la valeur initiale par deux ou par trois (chiffre x2 ou x3)
- ou bien divise cette valeur par deux (chiffre :2)
- ou bien la ramène à zéro et la vente est faite pour rien ! (chiffre 0).



**Remarque :** si le pion ACHETEUR arrive sur une case violette et qu'il se trouve par la même occasion devant une carte PROPRIÉTÉ remplie, il doit d'abord appliquer les effets de la carte ÉVÉNEMENT.

**Dans tous les cas où un achat est effectué, quelle que soit la valeur auquel il a été effectué (y compris pour zéro Euro) les éléments figurant sur la carte PROPRIÉTÉ ayant donné lieu à cette vente sont retirés et restitués à la banque.**

**Attention :** dans le cas de la vente d'une production seuls les deux jetons TRAVAIL et PRODUCTION sont restitués à la banque. Le jeton ÉQUIPEMENT qui n'est pas affecté par la vente reste évidemment en place.

**c) L'Acheteur s'arrête en face d'une propriété incomplètement cultivée, il ne se passe rien et le tour de jeu peut passer au joueur suivant.**

**4) - Cas particulier : que se passe-t-il si un joueur n'a plus d'argent pour faire face à ses obligations ?**

- Il peut tout d'abord revendre à la banque les éléments qu'il possède (ÉQUIPEMENT - TRAVAIL - PRODUCTION - GÎTE ou RUCHE). La banque rachète ces éléments à la moitié de leur valeur initiale.

- Il peut céder de façon provisoire ses propriétés à la banque (jamais à un autre joueur), en se faisant payer la moitié de la valeur initiale d'une propriété, soit 25 Euros.. La carte PROPRIÉTÉ alors cédée est retirée du plateau de jeu et posée devant le joueur qui pourra la ré-exploiter ultérieurement moyennant le paiement habituel des frais d'installation de 50 Euros.

- Enfin, si après ces opérations, le joueur ne peut toujours pas payer ce qu'il doit, il est éliminé du jeu. Tout ce qu'il possédait est remis à la banque. Les emplacements désormais libérés pourront être utilisés par les autres joueurs pour installer, s'ils le souhaitent, leurs propriétés restantes.

*Les prêts entre joueurs sont interdits.*

## **VI - FIN DE PARTIE :**

A l'issue du temps que les joueurs avaient fixé en début de partie, chaque joueur fait son bilan en additionnant les valeurs suivantes :

1 - ses Euros disponibles en billets de banque,

2 - les propriétés complètement cultivées comportant les 3 éléments EQUIPEMENT, TRAVAIL et PRODUCTION, chacune valorisée à 180 Euros (les propriétés incomplètes ne sont pas prises en compte).

3 - chaque Ruche ou Gîte installés sur une propriété, valorisé à 30 Euros.

**Le vainqueur est celui ou celle dont le total est le plus élevé.**

### Répartition des billets dans la boîte de jeu

30 billets de 5 Euros :	150 Euros
30 billets de 10 Euros :	300 Euros
20 billets de 50 Euros :	1.000 Euros
30 billets de 100 Euros :	3.000 Euros
10 billets de 500 Euros :	5.000 Euros

Au total : 9.450 Euros



est un jeu  
créé et édité par l'association  
**Terre Varoise Réalité et Promotion**  
LA COUTURE  
1491 Route de NICE  
83400 H Y E R E S

Réalisation  
**WEEK END GAMES**  
70 Rue de Rennes  
75006 P A R I S

Direction artistique et illustrations originales  
**Yves Prince**

© T.V.R.P 1996