

LES VEILLEURS DU SOL

SUR LES TERRES DE SOUCHES-EN-TERRE, DES CULTURES PROSPÉRAIENT... JUSQU'À CE QUE DES ENNEMIS INVISIBLES SORTENT DU SOL.

CHAQUE NUIT, DES CHAMPIGNONS DORMANTS S'ACTIVENT : RACINES POURRIES, COLLETS BRÛLÉS, SEMIS VOLÉS...

LE MAL AVANCE, SILENCIEUX.

 LE JOUR, LES AGRICULTEURS AJUSTENT LEURS ROTATIONS.

 LA NUIT, LES PATHOGÈNES ATTAQUENT.

 SURVIVREZ-VOUS ?

 BRISEZ LE CYCLE. CHOISISSEZ LA BONNE CULTURE. NE NOURRISSEZ PAS L'ENNEMI

TOUR DE JEU

🌙 LA NUIT TOMBE... (PHASE SECRÈTE)

TOUS LES JOUEURS FERMENT LES YEUX. SEULS LES CHAMPIGNONS VONT OUVRIR LES YEUX ET CHOISIR LEUR VICTIME...

1- L'INVISIBLE (FUSARIUM) DÉSIGNE UNE CULTURE CÉRÉALIÈRE CHEZ UN AGRICULTEUR. SI L'AGRICULTEUR A UNE CULTURE CÉRÉALE 2 TOURS DE SUITE (2 ANNÉES) → L'INVISIBLE INFECTERA LE BLÉ.

🌿 L'AGRICULTEUR DEVRA BRISER LE CYCLE AVEC UNE LÉGUMINEUSE (POIS, FÉVEROLE) AU TOUR SUIVANT.

2- LE BRÛLEUR (RHIZOCTONIA SOLANI) IL DÉSIGNE UNE PARCELLE RICHE EN MO OU COMPOST. LA CULTURE PRÉSENTE SERA AFFAIBLIE AU MATIN.

🌿 SEULE UNE PLANTE ASSAINISSANTE OU BIEN AÉRÉE POURRA STOPPER SA PROGRESSION.

3- LE POURRISSEUR (PHYTIUM) DÉSIGNE UN AGRICULTEUR QUI A ARROSÉ OU IRRIGUÉ EXCESSIVEMENT.

LES SEMIS DE CET AGRICULTEUR SONT ATTAQUÉS.

🌿 L'AGRICULTEUR DEVRA PLACER UNE CÉRÉALE À RACINE FIBREUSE POUR DRAINER LE SOL LA SAISON SUIVANTE.

TOUR DE JEU

🌙 LA NUIT TOMBE... (PHASE SECRÈTE)

TOUS LES JOUEURS FERMENT LES YEUX. SEULS LES CHAMPIGNONS VONT OUVRIR LES YEUX ET CHOISIR LEUR VICTIME...

4- LE BROUILLARD MORTEL (*PHYTOPHTHRA INFESTANS*) SE MANIFESTE SUR UNE CULTURE SENSIBLE ET ATTAQUE L'HUMIDITÉ EST ÉLEVÉE ET LA CULTURE A ÉTÉ MAL ESPACÉE.

🌿 L'AGRICULTEUR DEVRA ESPACER LES PLANTATIONS OU PLACER UNE ROTATION SÈCHE.

5-LE TUEUR BLANC (*SCLEROTINIA SCLEROTIORUM*) OUVRE LES YEUX. IL DÉSIGNE DEUX AGRICULTEURS AYANT PLACÉ DES CULTURES SENSIBLES CONSÉCUTIVES.

IL ATTAQUE S'IL DÉTECTE BETTERAVE → TOMATE OU FÉVEROLE → COURGETTE,, SANS NETTOYAGE/ SANS CULTURE INTERMÉDIAIRE.

🌿 L'AGRICULTEUR DEVRA ALLONGER SA ROTATION OU INTRODUIRE UNE CULTURE NETTOYANTE.

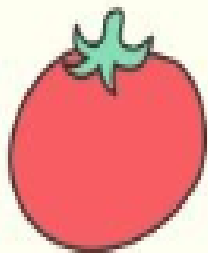
TOUR DE JEU



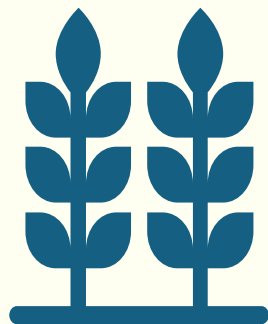
LE JOUR ... (PHASE SECRÈTE)
TOUS LES JOUEURS OUVRENT LES YEUX.

- 1- LE MAÎTRE DU JEU ANNONCE LA VICTIME (CULTURE OU AGRICULTEUR). LES JOUEURS DISCUTENT ET VOTENT POUR ÉLIMINER UN SUSPECT.
- 2- LES AGRICULTEURS POSENT 3 CARTES DE CULTURE DANS LEUR CASE ROTATION ET NE PA LAIER LE CHAMPIGNON LE ATTAU2 LA NUIT

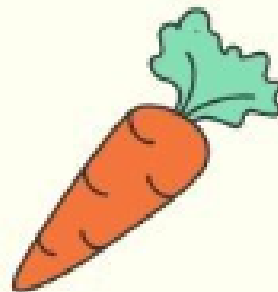
CARTE DE JEU



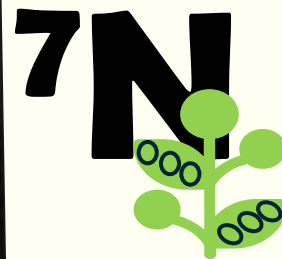
TOMATE



BLÉTENDRE

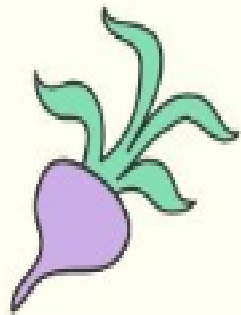


CAROTTE



FÉVEROLE

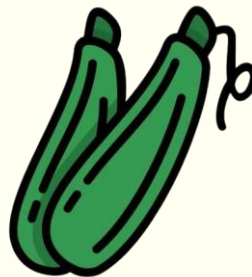
CARTE DE JEU



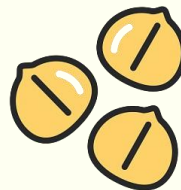
BETTERAVE



AVOINE

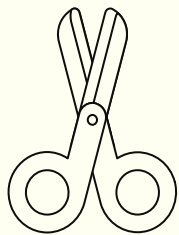


COURGETTE



POIS CHICHE

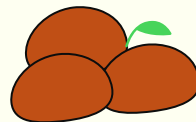
CARTE DE JEU



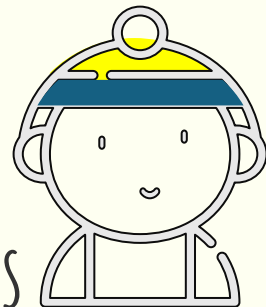
LE SABOTEUR



LE VOLEUR
DE VITALITÉ

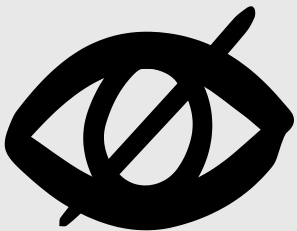


LE GOINFRE

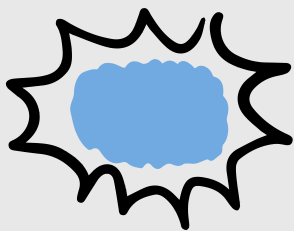


LES
AGRICULTEURS

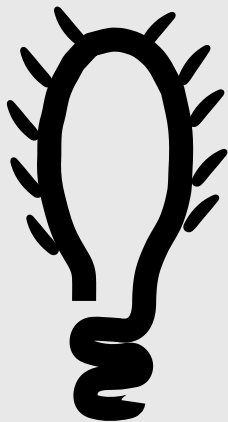
CARTE DE JEU



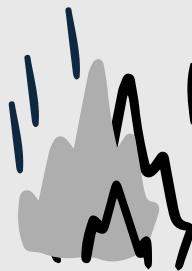
L'INVISIBLE



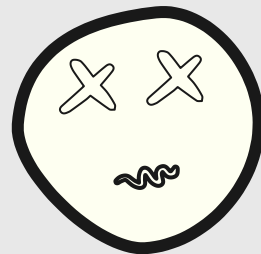
LE BROUILLARD
MORTEL



LE POURRISSEUR



LE BRULEUR



LE TUEUR BLANC

PERSONNAGE DE JEU

1) LE MAÎTRE DU JEU

«EN TANT QUE MAÎTRE DU JEU, VOUS DIRIGEZ LE JEU, ANNONCEZ LES PHASES DE JOUR ET DE NUIT (ANNÉE OU SAISON), ET RÉVÉLEZ LES ÉVÉNEMENTS SURVENUS PENDANT LA NUIT.

- DISTRIBUEZ SECRÈTEMENT UNE CARTE DE RÔLE À CHAQUE JOUEUR
- ANNONCEZ À TOUS LES JOUEURS DE FERMER LES YEUX (LA NUIT).
- APPELEZ LES RÔLES ACTIFS UN PAR UN (PAR EXEMPLE, LES CHAMPIGNONS-OUVRENT LES YEUX ET CHOISISSENT UNE VICTIME).
- ANNONCEZ À TOUS LES JOUEURS D'OUVRIER LES YEUX (LE JOUR)
- ANNONCEZ LES ÉVÉNEMENTS DE LA NUIT (PAR EXEMPLE, SI UNE CULTURE À ÉTÉ INFECTÉE OU UN AGRICULTEUR À ÉTÉ ÉLIMINÉ).

PERSONNAGE DE JEU

2) LE SABOTEUR
(RETOUR TROP RAPIDE)

IL RÔDE ENTRE LES SAISONS (NUIT)... TROP PRESSÉ DE REPLANTER ? IL LAISSE LE CHAMP LIBRE AUX ANCIENS ENNEMIS. "

SI CETTE CARTE EST DÉSIGNÉE PAR LE MAÎTRE DU JEU , ELLE EST VULNÉRABLE AUX CHAMPIGNONS DE RETOUR DE CYCLE (EX. FUSARIUM).

PERSONNAGE DE JEU

3) LE VOLEUR DE VITALITÉ
(HUMIDITÉ EXCESSIVE)

IL SE CACHE DANS LES FLAQUES LA NUIT. IL ADORE LES SEMIS FRAGILES... ET LES EMPORTE AVANT MÊME LEUR PREMIER SOUFFLE (LE JOUR).

SI CETTE CARTE EST DÉSIGNÉE PAR LE MAÎTRE DU JEU PRÉSENTE, LA CULTURE EST VULNÉRABLE À PYTHIUM, PHYTOPHTHORA, SCLEROTINIA

PERSONNAGE DE JEU

4) LE GOINFRE
(SOL MAL AÉRÉ &
RÉSIDUS NON DIGÉRÉS)

IL SE NOURRIT DE RÉSIDUS MAL DIGÉRÉS. ET LAISSE LA PLACE AUX MOISSURES, VULNÉRABLE À RHIZOCTONIA, SCLEROTINIA

SI CETTE CARTE EST EN JEU LA NUIT (EX. APRÈS BETTERAVE OU FÉVEROLE + CULTURE D'ÉTÉ), LA PROCHAINE CULTURE EST VULNÉRABLE À RHIZOCTONIA OU SCLEROTINIA SI HUMIDITÉ (LE VOLEUR DE VITALITÉ) EST AUSSI PRÉSENTE

PERSONNAGE DE JEU

5) L'INVISIBLE
(FUSARIUM)

TU NE LE VOIS PAS, MAIS IL EST DÉJÀ LÀ. IL HANTE LES RÉSIDUS DE BLÉ, PRÊT À RESSURGIR DÈS QU'UNE CÉRÉALE REVIENT TROP TÔT. IL ATTEND... PATIEMMENT. »

SI UN AGRICULTEUR POSE UNE CÉRÉALE APRÈS UNE AUTRE L'INVISIBLE DÉCLENCHE UNE ATTAQUE FONGIQUE 🌸.

(RETOUR < 2 ANS),

PERSONNAGE DE JEU

6) LE BRULEUR
(RHIZOCTONIA
SOLANI)

IL RONGE LES RACINES ET BRÛLE LES COLLETS DANS L'OMBRE. SON ARME : LES RÉSIDUS ET LES SOLS MAL AÉRÉS.

SI LE JOUEUR ENCHAÎNE DEUX CULTURES GOURMANDES EN COMPOST OU SANS ASSAINISSEMENT → MALADIE ASSURÉE.

PERSONNAGE DE JEU

7) LE POURRISSEUR
(PYTHIUM SPP)

DANS L'EAU STAGNANTE, IL DEVIENT UN FANTÔME. IL GUETTE LES SEMIS EN SOL GORGÉ POUR MIEUX LES FAIRE POURRIR.

TOUTE CULTURE SEMÉE APRÈS UNE IRRIGATION EXCESSIVE OU LÉGUME TRÈS HYDROPHILE EST À RISQUE D'ÊTRE ÉLIMINÉ LE LENDEMAIN.

★ INDICE SAPROPHYTE OPPORTUNISTE

PERSONNAGE DE JEU

8) LE BROUILLARD

MORTEL

(PHYTOPHTHORA
INFESTANS)

SON SOUFFLE EST UNE BRUME GRISE. IL S'ABAT SUR
LES FEUILLAGES PAR TEMPS HUMIDE ET RUINE LA
RÉCOLTE EN SILENCE.

TOMATE OU POMME DE TERRE PLACÉE APRÈS UNE
AUTRE CULTURE SENSIBLE + CLIMAT HUMIDE =
ÉPIDÉMIE = ÉLIMINÉ

PERSONNAGE DE JEU

9) LE TUEUR BLANC

(SCLEROTINIA
SCLEROTIORUM)

SON MANTEAU BLANC SEMBLE INOFFENSIF. IL SE GLISSE SUR LES DÉBRIS DE CULTURE, ATTEND L'HUMIDITÉ... PUIS RECOUVRE LES TIGES ET COLLETS D'UN MYCÉLIUM MORTEL. SILENCIEUX. IMPLACABLE.

SI DEUX CULTURES SENSIBLES SONT ENCHAÎNÉES (BETTERAVE → TOMATE OU FÉVEROLE → COURGETTE, SANS CULTURE INTERMÉDIAIRE... OU SI LE SOL EST GORGÉ D'HUMIDITÉ ET RICHE EN MO NON DÉCOMPOSÉE → IL ATTAQUE SANS PRÉVENIR

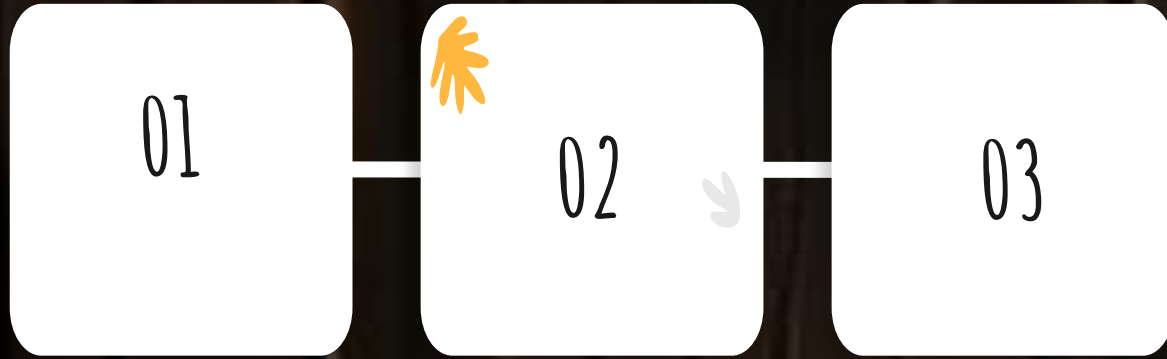
PERSONNAGE DE JEU

10) LES
AGRICULTEURS

10 AGRICULTEURS VONT TENTER DE DÉCOUVRIR ET
D'ÉLIMINER LES CHAMPIGNONS POUR PROTÉGER
LA CULTURE ET ASSURER UNE BONNE ROTATION.

VOUS ÊTES LES SEMEURS DE VIE.

CASE ROTATION



MERCI !

CREDIT

LES VEILLEURS DU SOL © 2025 by Wafaa Mokhtari is licensed under CC BY-NC-ND 4.0

E-mail

w_mokhtari@yahoo.fr

linkedin



<https://www.linkedin.com/in/wafaa-mokhtari-a5717626/>