

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 (Saône-et-Loire), 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



Les

1000 BORNES

de la Nature

Les jeunes enfants aiment enterrer des graines et voir pousser une plante. C'est magique ! Un peu plus grands, ils découvrent l'extrême diversité des plantes dans la nature et sont avides de mieux les connaître. C'est pour répondre à cette curiosité naturelle que nous avons conçu le 1000 BORNES DE LA NATURE.

Ils découvriront un monde fascinant allant du baobab qui peut survivre à 8 mois de sécheresse, au vanillier qui ne se reproduit naturellement que grâce à une abeille, en passant par l'amanite phalloïde au poison redoutable et, sans oublier la beauté des fleurs qu'elles soient roses, violettes ou lys... !

Au total, 77 plantes illustrées et commentées pour jouer comme au 1000 Bornes ou pour s'amuser à trouver la plante décrite dans la petite devinette qui se trouve au verso de chaque carte.

Le monde végétal regroupe des éléments aussi différents que des arbres géants, des champignons, des fleurs et ... des bactéries !

Nous avons dû opérer une sélection de manière à regrouper des plantes présentant des caractéristiques communes puis effectuer un choix dans la classification : par exemple, le muguet est une fleur mais également une plante dont les fruits sont toxiques. Il nous a semblé préférable de faire ressortir cet aspect moins connu et de classer le muguet dans les "plantes toxiques" plutôt que dans les "fleurs". Les exemples sont nombreux, aussi, avons nous essayé de prendre comme critères, les centres d'intérêt des enfants et les informations qui sont le plus susceptibles de retenir leur attention et de répondre à leur soif de découvertes.

Afin de donner un maximum d'informations sur les cartes, nous avons utilisé les abréviations suivantes : O = Origine, H = Habitat, T = Taille, L = Longévité, F = type de Feuilles, P = Poids et R = période de Récolte (pour les champignons, période où ils sortent de terre).

Toutes ces indications ne sont pas systématiquement données pour chacune des plantes figurant dans le jeu. En effet, certains noms recouvrent une telle diversité (orchidée : 15 000 espèces dans le monde) qu'il est difficile de donner une information qui soit valable pour tous. Dans tous les cas, nous avons essayé d'être cohérent avec la plante dessinée et surtout de choisir des commentaires qui retiennent l'attention des enfants.

Etant donné les énormes différences de taille entre les différentes plantes, chacune est dessinée pour elle-même, sans référence aux autres. Par ailleurs, les noms utilisés sont ceux qui sont les plus couramment usités.

La nature est l'objet de nombreuses agressions : défrichage, incendie, sécheresse. Nous avons tenu à introduire cette dimension dans le jeu pour sensibiliser les enfants à la protection de la nature. Certaines plantes sont plus exposées que d'autres aux dangers que nous présentons (la pollution des eaux touche en premier les plantes aquatiques et le défrichage concerne tout d'abord les arbres) mais, pour plus de simplicité, nous avons considéré que les cartes "agression" et les cartes "protection" touchent indifféremment toutes les plantes. Les joueurs sont bien sûr libres d'instaurer leurs propres règles et de restreindre l'utilisation des cartes "agression" et "protection" à certaines plantes seulement. Il est alors préférable qu'en début de partie, ils se mettent bien d'accord sur ce qu'ils peuvent faire en énonçant par groupe de plantes ou individuellement ce qu'ils jugent valable ou non.

Les cartes présentent au recto le dessin de la plante avec son commentaire et, au dos, un indice. Cela permet de s'amuser de deux manières :

- en devinant la plante figurant au recto,
- en jouant selon le principe du 1000 Bornes énoncé ci-après.

Nous vous souhaitons de joyeuses parties.

L'Equipe DUJARDIN

COMPOSITION DU JEU

110 CARTES soit :

- ★ 77 cartes de plantes
(11 groupes de 7 : champignons, fleurs, conifères, feuillus, arbustes et arbres fruitiers, épices et aromates, plantes exotiques, aquatiques, industrielles, toxiques, médicinales)
- ★ 10 cartes d'agression à la nature :
 - 2 défrichage
 - 2 insectes et parasites
 - 2 incendie
 - 2 sécheresse
 - 2 pollution des eaux
- ★ 15 cartes de protection de la nature :
 - 3 insecticide
 - 3 canadair
 - 3 reboisement
 - 3 pluie
 - 3 épuration des eaux
- ★ 8 cartes "jardin botanique" (joker) qui remplacent n'importe quelle plante

Un tableau de marque, un marqueur, un effaceur

Un sabot pour les cartes.

BUT DU JEU

Marquer un maximum de points en réunissant le plus grand nombre de plantes dans le plus de groupes possible.

PRÉPARATION DU JEU

Le plus jeune joueur distribue les cartes et joue en premier. Ensuite, ce sera au suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur reçoit 6 cartes. Les cartes restantes sont placées face cachée dans la partie évidée du sabot et forment la pioche.

DÉBUT DE LA PARTIE

Pour réunir les plantes d'un même groupe, il faut disposer les 7 plantes qui le composent, devant soi, sur la table, en commençant par déposer au minimum 2 cartes à la fois (par exemple dans le groupe des fleurs : le lilas et la tulipe) et en utilisant au maximum une seule carte joker "jardin botanique".

Cette carte joker remplace n'importe quelle plante de n'importe quel groupe.

A chaque tour, le joueur dépose, s'il le peut ou s'il le veut, une ou des cartes et rejette face visible, une carte dans le sabot.

Un joueur doit toujours avoir 6 cartes en main.

Après avoir joué (qu'il ait ou non déposé des cartes) il prend dans la pioche la ou les cartes qui lui manquent.

Il a aussi la possibilité de prendre la dernière carte rejetée dans le sabot à la place d'une carte de la pioche. Pour ce faire, il place à côté du sabot la carte qu'il s'apprête à rejeter, prend la carte qui l'intéresse puis rejette, dans le sabot, celle qu'il avait préparée.

C'est alors au tour du suivant de jouer.

Lorsque la pioche est épuisée, on prend le tas de cartes faces visibles et on le mélange pour reconstituer la pioche.

LA CARTE JOKER "JARDIN BOTANIQUE"

Toutes les plantes, quel que soit leur groupe peuvent être remplacées par cette carte mais pas les cartes d'agression et de protection.

En cours de jeu, une carte déposée ne peut pas être reprise, sauf s'il s'agit de la carte "jardin botanique". Un joueur peut reprendre cette carte lorsqu'elle est déposée dans son jeu ou dans celui d'un autre joueur, s'il a la carte d'une plante appartenant au groupe où il se trouve. Il devra ensuite la déposer immédiatement et ne peut la garder en main. Ainsi tout "jardin botanique" déposé reste sur la table. Un même groupe peut contenir jusqu'à 4 "jardin botanique" maximum.

AGRESSION ET PROTECTION DE LA NATURE

Un joueur, même s'il n'a pas encore déposé de carte, peut à son tour arrêter le jeu d'un autre joueur en déposant une carte "agression", sur un groupe de plantes.

Cela empêche le joueur de continuer à déposer d'autres cartes de plantes sur ce groupe qu'il a commencé mais, il peut continuer à jouer sur les autres groupes.

Il continue à tirer et à jeter des cartes en jouant avec les cartes qu'il a en main. Il pourra rejouer normalement lorsqu'il déposera une carte de protection de la nature sur la carte d'agression.

COUP FOURRÉ

Il consiste à déposer une carte de protection de la nature dès qu'un adversaire place dans votre jeu une carte d'agression, même si ce n'est pas votre tour de jeu et de lui dire : "Coup Fourré".

Dès qu'un joueur a annoncé "Coup Fourré", celui qui jouait termine immédiatement son tour en :

- rejetant une carte au sabot
- prenant dans la pioche les cartes qui lui manquent pour avoir 6 cartes en main.

C'est ensuite au tour du joueur qui a annoncé "Coup Fourré" de jouer. Si des joueurs se trouvent placés entre celui qui a attaqué et celui qui a répondu par un "Coup Fourré", ils perdent leur tour.

Le joueur qui a annoncé "Coup Fourré" prend immédiatement dans la pioche (ou dans les cartes rejetées), une carte pour remplacer celle qu'il vient de déposer. Dès qu'il a fini de jouer, c'est au joueur placé à sa gauche de continuer à jouer.

Pour se rappeler d'un "Coup Fourré", la carte correspondante est placée perpendiculairement aux autres cartes, ce qui facilite le décompte des points en fin de partie.

Pour éviter le risque de ne pouvoir déposer les cartes que l'on avait l'intention de jouer, parce que l'adversaire aura répondu à votre attaque par un "Coup Fourré", et prendra donc immédiatement la main, vous avez intérêt à toujours jouer les cartes que vous voulez déposer avant de faire des attaques.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête :

- ★ Lorsqu'un joueur, après avoir réuni au moins 6 plantes d'un même groupe réussit à déposer toutes ses cartes d'un seul coup. (Il doit rejeter une carte et une seule dans le sabot).
- ★ Lorsqu'un joueur ne peut plus piocher pour avoir 6 cartes en main.
- ★ Lorsqu'il ne reste plus de carte jouable, c'est-à-dire qu'on ne peut plus piocher ni déposer de cartes qui rapportent des points.

PAR ÉQUIPE DE 2

Le jeu consiste à pouvoir jouer sur le jeu de son partenaire mais, chaque joueur dépose devant lui le groupe de plantes qu'il commence. Les cartes d'agression et de protection de la nature concernent uniquement le jeu du joueur sur lequel elles sont déposées.

On peut jouer sur le jeu de son partenaire pour compléter l'un de ses groupes de plantes ou parer à une agression mais on ne peut compléter un groupe de plantes qui est sous l'effet d'une agression.

On peut faire un "Coup Fourré" sur une agression déposée sur le jeu de son partenaire. C'est celui qui a déposé la carte pour faire le "Coup Fourré" qui prend le tour de jeu.

A la fin de la partie, les points des partenaires sont cumulés pour déterminer l'équipe gagnante.

DÉCOMPTE DES POINTS

La partie se joue en 500 points. Les cartes restées en main comptent en moins et les cartes déposées comptent en plus.

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES POINTS

- Bonus de fin de partie **10 points**
(pour celui qui dépose toutes ses cartes)
- Chaque plante et chaque jardin botanique **5 points**
(en plus si déposées, en moins si restées en main)
- Les cartes d'agression et de protection de la nature **0 points**
- Groupe de 7 plantes sans jardin botanique **60 points**
- Groupe de 7 plantes avec jardin botanique **50 points**
- Groupe de 6 plantes sans jardin botanique **40 points**
- Groupe de 6 plantes avec jardin botanique **30 points**
- Coup Fourré **10 points**

NOTE : Les points des “groupes” de 6 ou 7 plantes comprennent les points de chaque carte. Ces points ne sont donc pas à ajouter au total donné pour le groupe.

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES PROTECTIONS ET DES AGRSSIONS

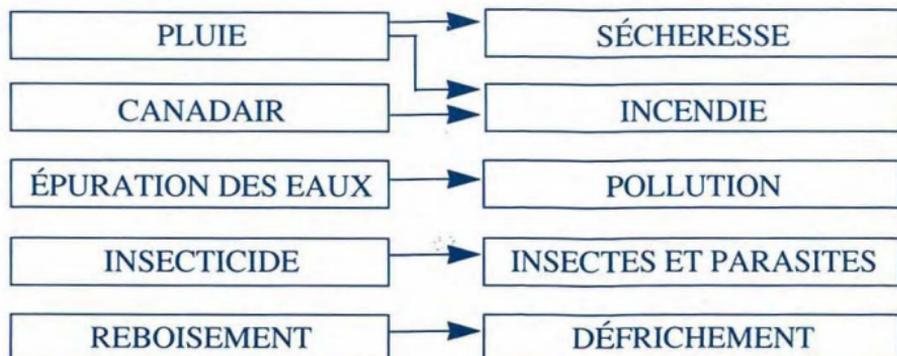


TABLEAU RÉCAPITULATIF DES GROUPES DE PLANTES



ARBUSTES ET ARBRES FRUITIERS

Bananier
Cerisier
Noyer
Olivier
Oranger
Pommier
Vigne



CHAMPIGNONS

Amanite Phalloïde
Amanite tue-mouche
Cèpe
Champignon de Paris
Chanterelle
Morille
Truffe noire



CONIFÈRES

Cèdre
Cyprès
Epicéa
Genévrier
Pin sylvestre
Sapin
Séquoia



EPICES ET AROMATES

Girofle
Muscade
Poivrier
Romarin
Safran
Thym
Vanillier



FEUILLUS

Bouleau
Châtaignier
Chêne
Mûrier
Platane
Saul pleureur
Sycomore



FLEURS

Géranium
Lilas
Lis blanc
Orchidée
Rose
Tulipe
Violette



PLANTES AQUATIQUES

Jacinthe d'eau
Jonc
Palétuvier
Nénuphar
Papyrus
Roseau
Varech



PLANTES EXOTIQUES

Arbre à pain
Baobab
Bois de santal
Dattier
Figuier de Barbarie
Dionée attrape-mouches
Hévéa



PLANTES INDUSTRIELLES

Arachide
Betterave et canne à sucre
Cacaoyer
Caféier et théier
Coton
Soja
Tabac



PLANTES MÉDICINALES

Aubépine
Camomille
Eucalyptus
Lavande
Quinquina
Tilleul
Verveine



PLANTES TOXIQUES

Bouton d'or
Genêt
Gui
Houx
If
Laurier rose
Muguet

Nous remercions, pour leur très aimable collaboration, les scientifiques du Muséum National d'Histoire Naturelle :

Jean-Pierre Boivin, Georges Callen, Maité Delmas, Jacques Mongour, Guy Précigout du Service des Cultures et Monsieur Roger Cailleux du Laboratoire de Cryptogamie.

QUELQUES MOTS DIFFICILES

- **Amidon** : ce nom vient du latin et signifie “fleur de farine”. C’est une substance contenue par exemple dans la pomme de terre et dans le pain puisqu’il est fait à partir de la farine.
- **Antidote** : c’est un contre-poison qui permet de lutter contre les effets néfastes d’un poison.
- **Antiseptique** : substance qui permet d’éviter les infections.
- **Aride** : très sec.
- **Aquatique** : qui vit et croît dans l’eau.
- **Aromate** : plante dont le parfum est utilisé en cuisine, en parfumerie ou en pharmacie.
- **Bulbe** : vient du latin et signifie oignon. C’est la partie souterraine de la plante qui contient dans les feuilles qui l’entoure, la nourriture qui permet à la plante de sortir de terre chaque année. C’est le cas de la tulipe, de la jacinthe et du lys par exemple.
- **Butiner** : c’est aller d’une fleur à une autre pour en recueillir le pollen. Les abeilles butinent et font du miel avec le pollen.
- **Cabosse** : fruit du cacaoyer qui contient les graines dont on fait le chocolat.
- **Caduques** : feuilles qui tombent et repoussent chaque année.
- **Céréales** : plantes comme le blé, le maïs, le riz ou l’avoine dont les graines sont transformées le plus souvent en farine pour être consommées par l’homme ou les animaux.
- **Cime** : sommet d’un arbre (mais aussi d’une montagne).
- **Cône** : fruit de forme conique et dur comme celui du pin par exemple.
- **Conifères** : arbres ou arbustes qui portent des fruits appelés cônes. Ces cônes renferment les graines. Leur feuillage est le plus souvent persistant et se sont souvent des résineux.
- **Décoction** : liquide obtenu après avoir laissé bouillir des plantes dans de l’eau.
- **Distiller** : faire bouillir pour créer une évaporation qui permet de recueillir les substances recherchées.

- **Ebénisterie** : travail délicat du bois, en général sur des meubles, qui permet de réaliser des décorations le plus souvent en bois précieux.
- **Encens** : résine que l'on fait brûler pour en dégager l'odeur.
- **Étamines** : Partie mâle d'une fleur qui permet à une plante de se reproduire. Elle est constituée d'une partie fine (le filet) et d'une partie renflée (l'anthère) qui contient le pollen.
- **Feuillus** : arbres qui ont des feuilles et non des aiguilles.
- **Gousse** : fruit, souvent allongé, contenant des graines : une gousse de petits pois, une gousse de vanille.
- **Nectar** : vient du grec et signifie "breuvage des Dieux". C'est le liquide sucré qui est produit par la plupart des fleurs et dont se nourrissent de nombreux insectes : abeilles, papillons,...
- **Orchidée** : plante qui produit de superbes fleurs et comprend 15 000 espèces.
 - **Pétiole** : partie étroite d'une feuille qui la relie à la branche.
 - **Persistantes** : feuilles qui restent sur l'arbre en toute saison.
 - **Pistil** : partie femelle d'une fleur qui sert à sa reproduction. C'est dans le pistil de la fleur de pommier que se développe le fruit : la pomme.
 - **Plante** : nom donné à tous les végétaux. Ainsi, l'arbre et le champignon sont des plantes.
 - **Pollen** : poudre de couleur jaune qui est produite par les étamines des fleurs et qui sert à leur reproduction.
 - **Plant** : jeune plante qui est destinée à être replantée dans un autre endroit.
 - **Raffiner** : traiter pour rendre plus fin et plus pur : raffiner le sucre. Un sucre raffiné est bien blanc.
 - **Résidu** : ce qui reste après que l'on ait traité une plante pour en extraire ce l'on désirait obtenir : résidu de la betterave.
 - **Résineux** : arbres dont la sève (liquide qui circule dans le tronc et dans les feuilles) appelée résine est un peu pâteuse et collante. La résine ne se dissout pas dans l'eau et brûle. Les résineux ont des aiguilles à la place des feuilles (sapin).
 - **Saumâtre** : eau contenant du sel mais, en moindre quantité que l'eau de mer.

- **Sépales** : petites feuilles, en général vertes qui recouvrent le bouton floral avant qu'il n'écloie pour laisser la fleur s'épanouir. Les sépales restent très visibles sous la fleur de la rose.
- **Suçoir** : partie de la plante qui sert à la fixer sur une autre plante et à en sucer la sève.
- **Tourbière** : marécage dans lequel se forme la tourbe qui était utilisé autrefois comme combustible dans les campagnes.
- **Vénéneux** : qui contient du poison. C'est le cas de certains champignons qui peuvent être mortels.
- **Vésicule** : partie renflée (comme une petite ampoule) d'une algue qui lui sert à flotter.
- **Volve** : Chez certains champignons, sorte de peau qui les entoure complètement quand ils sont jeunes et qui se déchire lorsque le pied grandit et que le chapeau se forme. Il en reste alors des lambeaux autour du pied et sous le chapeau. C'est une caractéristique de l'amanite phalloïde, champignon vénéneux mortel.