

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**

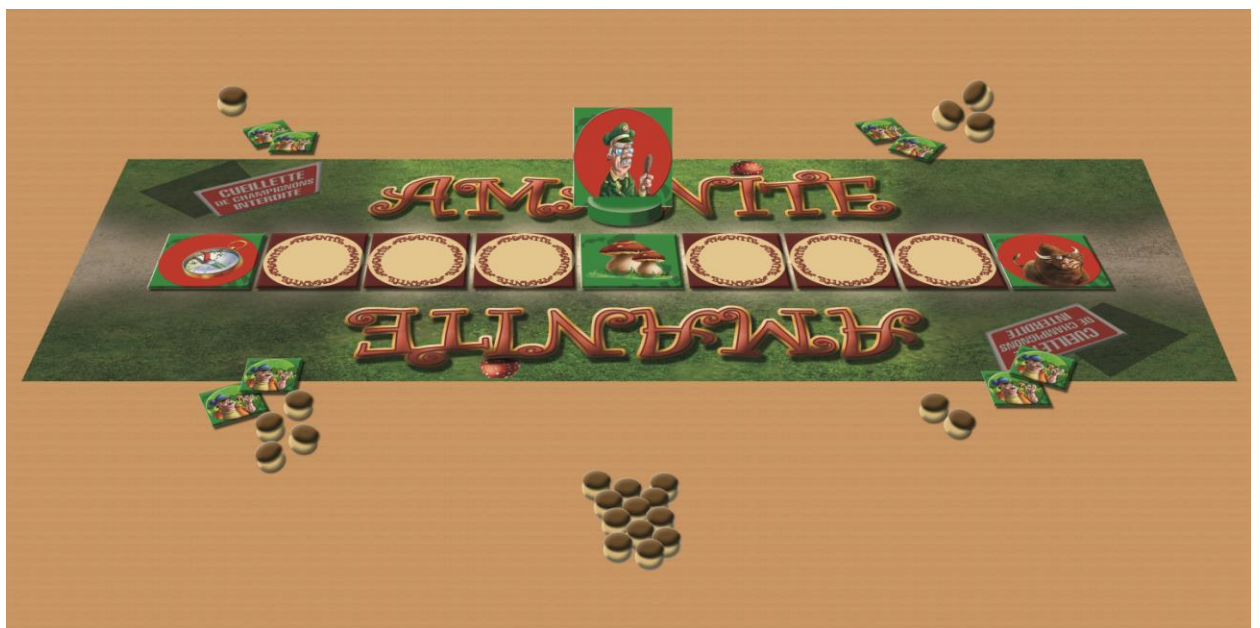
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com

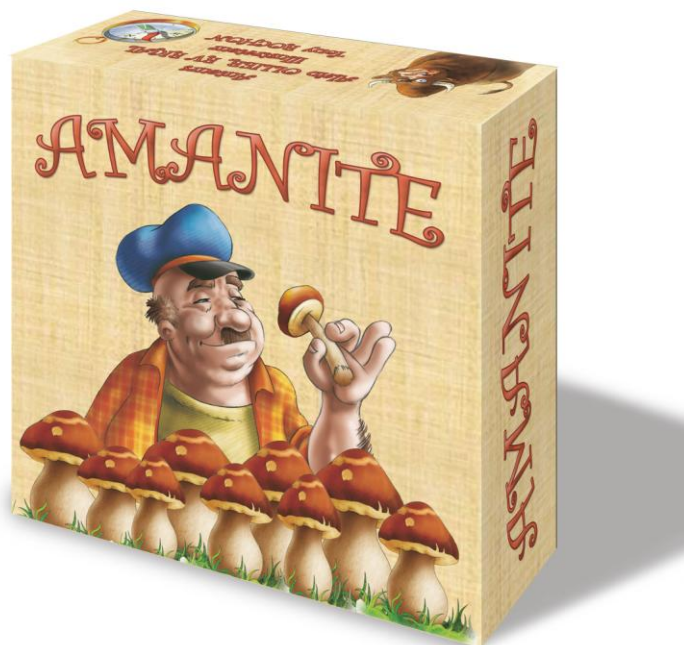




Auteur R.V Rigal

sur une idée originale de Alain Ollier

Illustrateur Tony Rochon



Présentation du jeu

- un plateau de jeu
- 30 pions « champignons »
- 9 tuiles « Memory »
- 10 jetons « Bébert »
- 1 pion "Garde champêtre"

But du jeu

Ramasser plus de champignons que les autres joueurs.

Principe

A chaque tour de jeu, afin de ramasser des champignons, tout en évitant de rencontrer certains désagréments, chaque joueur doit retourner une des 5 tuiles, cachées, du centre, en effet les 2 tuiles de chaque extrémité ne peuvent être prises, mais leur tour viendra...

Préparation du jeu

Placer le plateau au centre de la table.

Séparer les 6 tuiles champignons



des 3 tuiles désagréments



(fonds rouges), placer, faces cachées, 5 tuiles champignons au centre, nous appellerons cette série le lieu de cueillette.

Mélanger la dernière tuile champignon avec les 3 tuiles désagrément et placer, à chaque extrémité 2 tuiles faces cachées puis retourner, faces visibles les 2 extrémités.

Vous devez alors avoir une ligne de 9 tuiles, une visible, 7 cachées et une visible.



Placer sur un côté du jeu les 30 champignons et le pion "Garde champêtre".

Chaque joueur reçoit 2 jetons « Bébert ». 

Quand tout le monde est prêt, on peut rentrer dans le bois...

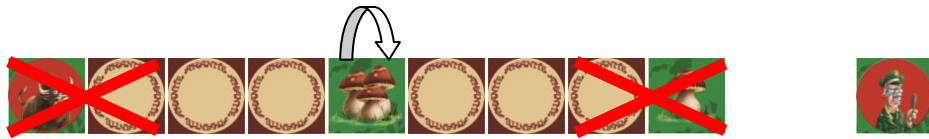
Le dernier à avoir été aux champignons commence, à défaut celui qui en a mangé le dernier...

La partie peut alors commencer...

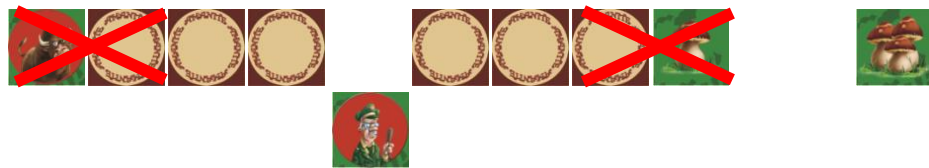
Tour de jeu


En gras, les actions systématiques d'un tour.

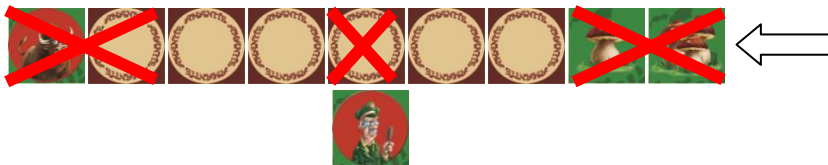
- Jouer un jeton « Bébert » (à partir du 2^{ème} tour seulement),
- Retourner une tuile du lieu de cueillette,



- placer le pion "Garde champêtre" à côté de l'emplacement vide, (voir chapitre)



- Appliquer l'action de la tuile,  le joueur prend 3 champignons.
- Replacer la tuile, face visible à l'une des 2 extrémités de son choix, en poussant les autres,







- la tuile visible, qui se rapproche du lieu de cueillette est retournée, face cachée,



La tuile se trouvant, maintenant, à côté du Garde champêtre est interdite de prise.

Les tuiles

Si on retourne...

- , ramasser 1, 2 ou 3 champignons.
- , passer le tour suivant pour trouver un ruisseau et vite se laver les mains.
- , perdre un tiers de sa cueillette en se sauvant à toutes jambes, le contenu du panier est arrondi au multiple de 3 inférieur, pour le calcul.
ex: panier avec 8 ch. le joueur perd 2 ch.
- , perdu dans la forêt, se masquer les yeux jusqu'à ce que son tour revienne.

Le pion « Garde champêtre »



Celui-ci est là pour surveiller le lieu de cueillette, il interdit de prendre la tuile qui lui est adjacente.

Nota: Ne pas l'utiliser pour une première partie ou avec des enfants de moins de 6 ans.

Le premier joueur placera le pion « **Garde champêtre** » écarté lors de la préparation, à côté de l'emplacement qu'il vient de libérer, à partir du 2^{ème} joueur, le pion sera déplacé, à chaque tour, vers le nouvel emplacement libre.

Les jetons « Bébert »



Chaque joueur a reçu 2 jetons.

A partir du 2^{ème} tour, chaque joueur peut dès maintenant utiliser un de ses jetons.

Au début de son tour le joueur se défausse d'un de ses jetons, soit :

- a) Pour déplacer le garde champêtre à côté d'une des 2 tuiles voisines.



- b) Pour regarder discrètement 2 des 5 tuiles du lieu de cueillette, avant de choisir celle qu'il va prendre.

NOTA : Le joueur n'est pas obligé de prendre l'une de ces 2 tuiles.

Les jetons utilisés sont défaussés.

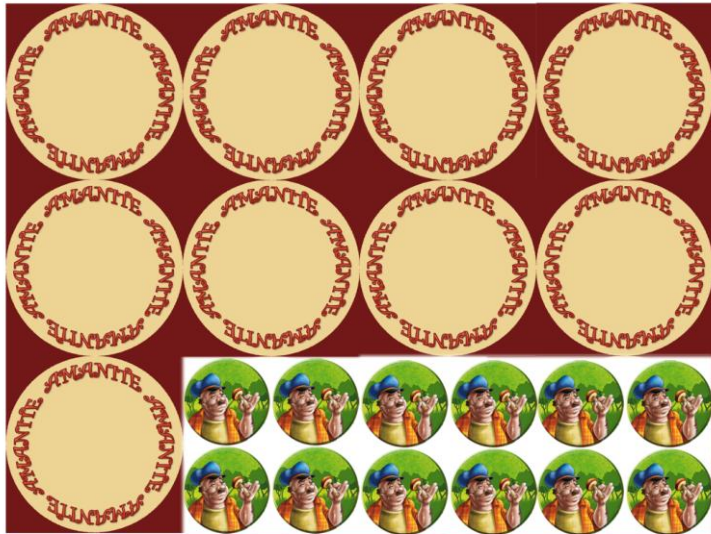
Fin de la partie

Quand tous les champignons ont été ramassés, chaque joueur vide son panier et comptabilise sa cueillette, celui qui en a le plus a gagné.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a encore le plus de jetons « Bébert » qui l'emporte... Si l'égalité persiste, les joueurs concernés jouent encore une fois chacun jusqu'à ce que l'égalité n'existe plus.

Variante à 2 joueurs

La tuile boussole n'oblige pas à fermer les yeux, mais l'on ne cueille aucun champignon.



AMNIE

ANIE

QUELLETTE
DE CHAMPIGNONS
INTERDITE

QUELLETTE
DE CHAMPIGNONS
INTERDITE