

### Présentation du jeu

Un plateau de jeu - 30 Champignons - 9 disques « Memo »  
(6 Champignons – verts et 3 Désagrément – rouges)  
10 jetons « Bébert » - 1 disque « 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 devra retourner une des 5 disques, cachées, du centre, en effet, les 2 disques de chaque extrémité ne peuvent être pris, mais leur tour viendra...

### Préparation du jeu

Placer le plateau au centre de la table...


Séparer les 6 disques Champignons verts   
des 3 disques Désagrément rouges... 

Placer, faces cachées, 5 disques Champignons au centre, nous appellerons cette série le lieu de cueillette. Mélanger le dernier disque Champignon avec les 3 disques rouges et placer, à chaque extrémité, 2 tuiles disques faces cachées. Enfin, retourner, faces visibles, les 2 extrémités. Fig.1

Vous devez alors avoir une ligne de 9 disques...  
...un visible, 7 cachés et un visible.

Fig.1



Placer sur un côté du jeu les 30 Champignons et le pion disque « 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<sup>ème</sup> tour seulement),
- \* Retourner un disque du lieu de cueillette,



\* Placer le disque « "Garde champêtre" » à côté de l'emplacement vide, (voir chapitre dédié)




- \* Appliquer l'action du disque,  le joueur prend ici 3 Champignons.
- \* Replacer le disque, face visible, à l'une des 2 extrémités au choix du joueur, en poussant les autres,



\* Le disque face visible repoussé est alors retourné...





Le disque se trouvant, maintenant, à côté du Garde champêtre est interdit de prise. 





## Les disques

Si on retourne...

 : ramasser 1, 2 ou 3 Champignons.

 : passer le tour suivant pour trouver un ruisseau et vite se laver les mains.

 : si l'on a plus de 3 Champignons dans son panier, en perdre 2 en se sauvant à toutes jambes.  
Les 2 Champignons sont remis en jeu.

 : perdu dans la forêt, se masquer les yeux jusqu'à ce que revienne son tour

## Le disque « Garde champêtre »




Celui-ci est là pour surveiller le lieu de cueillette, il interdit de prendre le disque qui lui est adjacent.

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

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

## Les jetons « Bébert »

Chaque joueur a reçu 2 jetons. 

A partir du 2<sup>ème</sup> tour, chaque joueur peut 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 vers un des 2 disques voisins.



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

NOTA : Le joueur n'est pas obligé de prendre l'un de ces 2 disques. 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

Le disque boussole n'oblige pas à fermer les yeux, mais l'on passe un tour.

# AMANNITE

Auteur

RV RIGAL

Illustrateur

Tony ROCHON



15 mn



7+



2-5

