

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

LE GRAND JEU DES CHAMPIGNONS

RÈGLE DU JEU

- 2 à 4 joueurs -

DÉBUT DE LA PARTIE :

- ° Chaque participant choisit son « pion-champignon ».
- ° Un des joueurs distribue les 36 cartes. Chaque joueur reçoit le même nombre de cartes.
- ° Chaque joueur lance le dé. Celui qui réalise le meilleur score commence la partie.
- ° Le premier joueur lance le dé, il avance son pion du nombre de cases indiqué par le dé.

HYPOTHESE 1 :

- Le joueur arrive sur une case champignon : Celui qui possède la carte de ce champignon est chargé de lui poser une question. La question à poser figure au verso de la carte, elle correspond au chiffre indiqué par le lancer du dé. *Exemple : si le joueur fait un 5, il avance de 5 cases et le joueur possédant la carte de cette case devra lui poser la question n°5.*

Remarque : le joueur pourra demander à lire le recto de cette carte où figurent les clés d'identification de ce champignon.

- Le joueur trouve la bonne réponse à la question 1 ou 2 : dans ce cas, il relance le dé.
- Le joueur ne répond pas correctement à la question 1 ou 2 : il passe un tour si ce champignon est comestible; il passe 2 tours si ce champignon est mortel ou toxique.
- Le joueur répond convenablement à la question 3, 4 ou 5 : il reste sur cette case.
- Le joueur n'a pas su répondre aux questions 3, 4 ou 5 : il retourne sur sa case précédente.

HYPOTHESE 2 :

- Le joueur fait un 6, il n'a pas à répondre à une question.

HYPOTHESE 3 :

- Le joueur arrive sur une case champignon dont il possède lui-même la carte : il n'a pas à répondre à une question; il rejouera au tour suivant.

HYPOTHESE 4 :

- Le joueur arrive sur une case d'information rouge foncé (avec le profil d'un champignon en blanc) : pas d'autre obligation que de lire attentivement l'information qui pourra lui être utile.
- Idem pour les cases vert clair (qui se situent aux angles du parcours).

HYPOTHESE 5 :

- Le joueur arrive sur une case rouge clair ou vert foncé : il doit suivre la consigne indiquée sur cette case.

POUR TERMINER LE PARCOURS, LE DÉ DOIT INDiquer LE NOMBRE EXACT DE CASES QU'IL RESTE A PARCOURIR.

LE GAGNANT EST CELUI QUI ARRIVE LE PREMIER SUR LA CASE «CARPE DIEM»

AVERTISSEMENT

Ce jeu a été réalisé pour vous donner envie de découvrir le monde merveilleux et passionnant des champignons, tout en vous faisant prendre conscience de ses dangers. En aucun cas, il ne doit être utilisé comme un guide de ramassage.

Les champignons non comestibles présentés dans ce jeu ne constituent pas une liste exhaustive. Ils ont été sélectionnés en tenant compte de 4 critères principaux :

- les champignons mortels dans la majorité des cas (l'amanite phalloïde, l'amanite vireuse, etc.);
- les champignons pour lesquels on a recensé des cas mortels (la paxille enroulée, souvent récoltée et qui pourtant peut être mortelle si elle est consommée crue et toxique cuite, etc.);
- les champignons qui, sans être très répandus, appartiennent à des familles regroupant de très nombreuses espèces, plus ou moins toxiques et donc à rejeter dans leur ensemble (cortinaire couleur de rocou, etc.);
- les champignons avec lesquels on a recensé le plus d'accidents du fait de leur ressemblance, à un moment donné de leur développement, avec des champignons très recherchés (l'inocybe de patouillard et le tricholome de la St Georges, etc.).

La nature a ses lois, les connaître nous aide à mieux la respecter.

En cas de doute sur l'identité d'un champignon, ne pas le cueillir ou le faire identifier par un mycologue confirmé ou un pharmacien.

Résumé de la règle du jeu

	CHAMPIGNON COMESTIBLE	CHAMPIGNON MORTEL OU TOXIQUE
Questions 1 et 2	<i>Bonne réponse :</i> Rejouer <i>Mauvaise réponse :</i> Passer un tour	<i>Bonne réponse :</i> Rejouer <i>Mauvaise réponse :</i> Passer deux tours
Questions 3, 4 ou 5	<i>Bonne réponse :</i> Rejouer au tour suivant <i>Mauvaise réponse :</i> Retourner sur la case précédente	<i>Bonne réponse :</i> Rejouer au tour suivant <i>Mauvaise réponse :</i> Retourner sur la case précédente