

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## LES CARTES ET LES CHAMPIGNONS

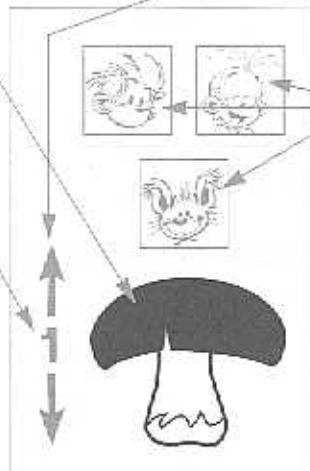
Quand vient son tour, le joueur tire une carte. Il réfléchit alors pour savoir s'il est plus intéressant de changer d'abord la taille du champignon, puis de se déplacer, ou le contraire.

La carte indique **quel(s) champignon(s)** le joueur doit changer et **comment** :

**Le nombre de champignons** dessinés indique combien de champignons le joueur doit changer.

**Le chiffre** indique de combien de niveaux le champignon doit être modifié au maximum. S'il n'y a pas de chiffre, le joueur choisit lui-même.

**ATTENTION !**  
Un champignon ne peut pas être plus grand que la montagne (= pied fixe + 5 pièces + le chapeau).  
Si un joueur n'a pas assez de pièces pour agrandir le champignon comme il le souhaiterait, il doit se contenter de celles qu'il peut mettre.



Selon son sens, la **flèche** indique si le champignon devient plus grand ou plus petit. Si elle montre les deux, c'est au joueur de choisir l'un ou l'autre.

**Un personnage** dessiné sur la carte oblige le joueur à changer le champignon sur lequel se trouve ce personnage (Cela peut être son propre pion.), même s'il n'est pas seul dessus.

S'il y en a plusieurs, le joueur choisit.  
Si tous les personnages dessinés se trouvent sur la montagne ou au départ, le joueur ne peut pas changer de champignon : il effectue uniquement son déplacement.

Exemples :



Le joueur descend le champignon de son choix de 1 niveau.



Le joueur fait monter ou descendre le champignon où est Soip de 1 niveau.



Le joueur fait descendre un champignon où se trouve Spirou, Fantasio, Spio ou le Comte de Champignac de 1, 2 ou 3 niveaux, au choix.

Une fois utilisée, la carte est remise sous le paquet.

# SPIROU ET LES CHAMPIGNONS GÉANTS



*En retournant chez eux, à Champignac-en-Cambrousse, nos amis étaient loin de se douter qu'une mauvaise surprise les y attendait : Vito-la-déveine, leur éternel ennemi, était passé par là et avait dérobé à chacun deux objets fétiches. Pour les récupérer, ils allaient devoir affronter la terrible Vallée des Champignons Géants...*

Un jeu TOTEM Création.  
Créé par Philippe des Pallières et Patrice Pilet, avec le concours de Los Rodriguez.

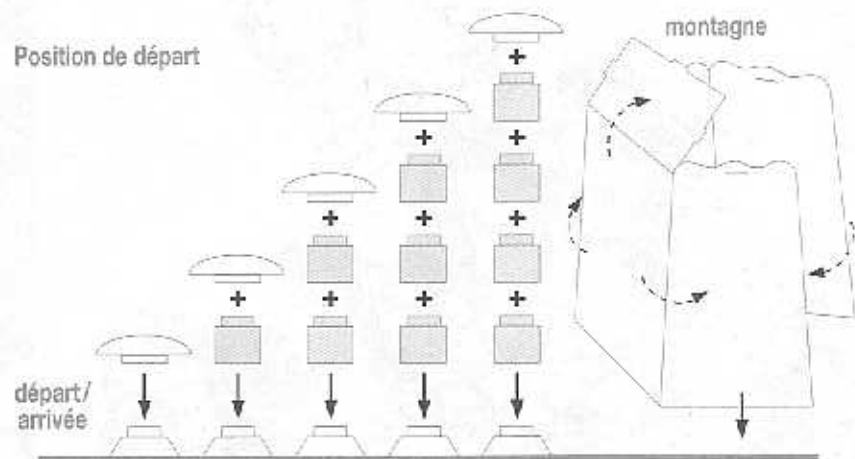
Une course tactique pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans.  
Durée approximative de la partie: 30 minutes

## CONTENU

- 5 champignons modulables (chacun avec 1 chapeau + 4 pièces formant le pied + 1 base fixe);
- 4 pions;
- 1 support de jeu en plastique;
- 1 montagne en carton;
- 1 paquet de 33 cartes;
- 4 fiches "identité";
- 8 objets fétiches;
- 1 notice.

## PRÉPARATION

- Monter le décor en suivant le schéma ci-dessous:



Les pièces restantes sont placées à côté du plan de jeu; elles servent de réserve au cours de la partie.

- Coller les autocollants représentant les personnages sur les pions correspondants (attention à la forme de chacun!) et ceux représentant les 8 objets fétiches sur les 8 supports en plastique transparent.
- Les 8 objets fétiches sont ensuite placés sur la montagne.
- Chaque joueur choisit un pion "personnage" qu'il place au départ et pose devant lui la fiche correspondante portant le sceau de la mairie de Champignac.
- Sortir la carte "objets fétiches" du paquet de cartes et la poser sur la table de manière à ce que chaque joueur puisse voir les 2 objets qu'il doit ramener.
- Bien mélanger les 32 cartes restantes et placer le paquet, face cachée, à côté du plan de jeu.

## PRINCIPE DU JEU

Le jeu consiste à être le premier à revenir au départ avec ses deux objets fétiches situés sur la montagne, après avoir effectué deux allers-retours à travers la Vallée des Champignons Géants.

À son tour de jeu, un joueur peut déplacer son personnage de 3 sauts maximum et modifier la taille des champignons. Chacun dispose en plus d'avantages particuliers qu'il peut utiliser pour avancer au mieux... ou freiner les autres.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus âgé commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur **tire une carte** et doit effectuer **2 actions**, et ce, **DANS L'ORDRE QU'IL VEUT**:

1. **Modifier la taille d'un champignon** selon la carte qu'il a tirée, en ajoutant ou en enlevant 1 ou plusieurs pièces;
  2. **Déplacer son personnage sur les champignons.**
- ou l'inverse

Une action doit être terminée avant de passer à l'autre.

## LES DÉPLACEMENTS

Un personnage avance de champignon en champignon. Il a le droit de faire **1, 2 ou 3 sauts au choix**.

**Pour qu'un personnage puisse sauter sur un champignon voisin, il faut que les deux champignons se trouvent, soit à la même hauteur, soit qu'ils aient 1 niveau de différence maximum.**

Si la hauteur des champignons le permet, n'importe quel personnage peut donc, avec 3 sauts, avancer de 3 champignons.

**Mais certaines fiches "identité" permettent des sauts plus grands ou plus longs.**

## LES FICHES "IDENTITÉ"

Chaque joueur a, devant lui, une fiche "identité" correspondant à son pion. Chaque personnage a une caractéristique différente qui est expliquée sur la fiche.

C'est une sorte de "joker" qui peut être utilisé **autant de fois** que l'on veut durant la partie. Elle peut également servir plusieurs fois dans un même coup.

## LA MONTAGNE ET LA CASE DÉPART

Les règles expliquées pour sauter de champignon en champignon restent valables pour la montagne et la case départ. Cependant, le joueur qui atterrit sur une de ces deux cases **doit obligatoirement s'arrêter**. Il doit attendre le prochain tour pour repartir en sens inverse en suivant les mêmes règles.

Le joueur qui arrive sur la montagne prend l'un de ses deux objets fétiches et le fixe sur son pion. Dès qu'il revient au départ, il le détache de son pion et le pose devant lui. Il ne lui reste plus qu'à effectuer un second aller-retour pour aller chercher le second objet...



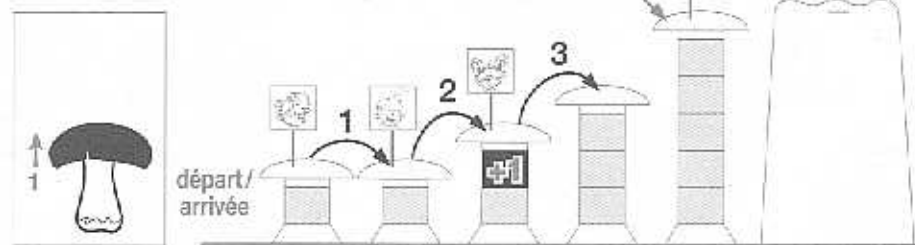
## FIN DE LA PARTIE

Le vainqueur est le joueur qui, le premier, revient au départ en ayant ramené ses deux objets fétiches de la montagne.

## QUELQUES EXEMPLES DE COUPS

Ex. 1 - C'est à Spirou de jouer.

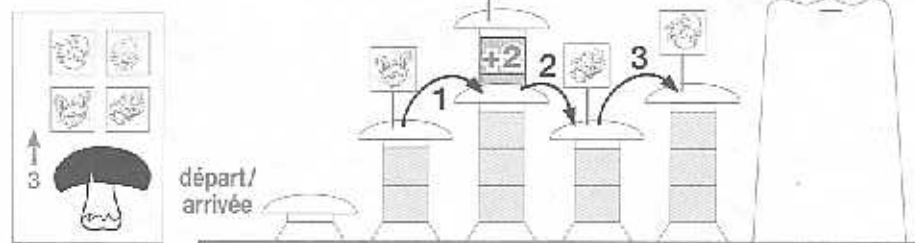
Spirou tire la carte :



Le joueur doit augmenter la taille d'un champignon de son choix de 1 niveau. Il choisit de changer le champignon (+1) avant de faire 3 sauts. Il n'a pas eu besoin d'utiliser sa fiche "identité".

Ex. 2 - C'est à Spip de jouer.

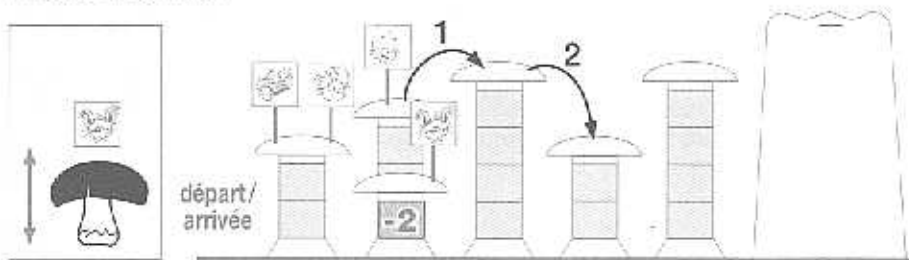
Spip tire la carte :



Le joueur doit augmenter un champignon sur lequel se trouve au moins un des quatre personnages, de 1, 2 ou 3 niveaux. Il choisit de se déplacer de 3 sauts, avant d'augmenter le champignon sur lequel est Fantasio (-2).

Ex. 3 - C'est à Fantasio de jouer.

Fantasio tire la carte :

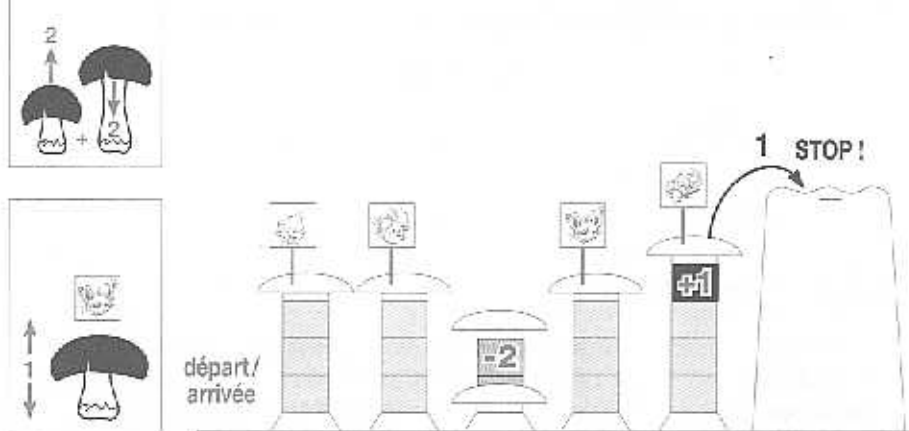


Le joueur doit augmenter ou réduire le champignon sur lequel est Spip, du niveau de son choix. Il choisit de se déplacer de 2 sauts avant de diminuer le champignon de 2 niveaux (-2). Pour le saut n° 2, il se sert de sa fiche "identité" qui lui permet de descendre de plus de 1 niveau.

Ex. 4 - C'est au Comte de Champignac de jouer.

Le Comte tire 2 cartes :

(grâce à sa fiche "identité")



Le joueur choisit de garder la première carte. Il doit augmenter un champignon de son choix de 1 ou 2 niveaux et en diminuer un autre de 1 ou 2. Il choisit de changer les champignons (+1) (-2) avant de se déplacer. Il fait 1 saut et s'arrête obligatoirement sur la montagne. Il prend un de ses objets fétiches et ne repartira qu'au prochain tour.

**JEUX NATHAN njn**

© 1995 Dupuis - TF1 - Ciné Groupe.  
© 1995 JEUX NATHAN S.A.  
3/5, avenue Gallieni - 94250 Gentilly - FRANCE  
Droits réservés pour tous pays, Fabriqué en FRANCE.