A409-11

*- "Cultivez le rire... c'est une plante vivace qui a sa place dans votre jardin intérieur !"*

# La Clé des Champs

## REGLE DU JEU

# La Clé des Champs©

## BUT DU JEU

Le VAINQUEUR est celui qui parvient le premier à réunir les 5 cartes qui composent une famille.

Le jeu propose 7 familles différentes : les mammifères, les oiseaux, les invertébrés, les aliments, les fleurs, les arbres et les simples (ou plantes à usage médicinal), chaque famille ayant sa propre couleur.

## CONTENU

Le jeu comprend :

- 2 paquets de **cartes "questions/réponses"** sur la nature qui nous environne.
- 2 paquets de **cartes "Délire ou réalité ?"**, une autre manière de découvrir cette surprenante nature.
- 1 paquet de **cartes "Familles"**, avec un bref descriptif et 3 indices pour en reconnaître le sujet.
- 1 paquet de **cartes "Séquence buissonnière"** proposant gages, épreuves et autres surprises qui peuvent changer le cours des choses...

## REGLE DU JEU

### *Avant la partie*

Prenez le paquet de cartes FAMILLES et mélangez-le soigneusement. Ensuite disposez sur le plateau, aux endroits qui leur sont réservés, le paquet de cartes SÉQUENCE BUISSONNIERE et le paquet de cartes FAMILLES, face retrournée de manière à ne pas voir les sujets qui y figurent. (Voyez au dos de la boite comment se présente une partie en cours).

### *Pour commencer la partie*

Les joueurs choisissent leurs pions qu'ils placent sur la flèche de départ et jettent le dé. Le plus gros point commence. Le premier joueur relance le dé et avance son pion d'autant de cases qu'indique le dé.

Lorsqu'il arrive sur une case illustrée par un des symboles ci-dessous, il tire une carte questions-réponses. Chaque carte propose 4 questions différentes se rapportant aux illustrations suivantes :

Ce signe symbolise le monde des saveurs. On l'oublie trop souvent : presque tout ce que nous mangeons et buvons provient de la nature : les fruits et les légumes, le pain et le vin, la viande et le poisson, les condiments et même les chewing-gum. Les questions porteront donc sur ce vaste sujet.

Forêts enchantées, campagnes riantes, jardins fleuris..., le second sujet concerne le règne végétal qui nous entoure et qu'on s'imagine bien connaître.

3e catégorie, les animaux. Hôtes familiers de nos jardins ou inconnus cachés dans les forêts, les ruisseaux, les étangs : un univers lui aussi familier et combien méconnu.

4e sujet enfin : l'homme et ses rapports avec la nature qu'il n'a cessé de vouloir domestiquer, utiliser à bonnes (ou moins bonnes) fins, exploiter ou ignorer.

Le joueur répond à la question correspondant au symbole de la case où il est arrivé et vérifie la réponse au verso. Une bonne réponse donne droit à une carte FAMILLES.

Si un joueur ne connait pas la réponse, deux possibilités s'offrent à lui : soit il tente sa chance, et peut-être le hasard fera-t-il bien les choses. (En cas d'erreur, il n'a rien perdu ni gagné et passe la main au joueur suivant), soit il annonce qu'il ne connaît pas la réponse et demande l'aide d'un autre joueur, qu'il peut choisir.

Attention, c'est un jeu dangereux : si ce dernier se trompe dans la réponse, les deux joueurs doivent remettre une des cartes de leur collection à la pioche,

en-dessous de la pile. Par contre, s'il donne la bonne réponse, tous les deux peuvent aller se chercher une carte FAMILLES. (Une bonne manière pour les plus faibles de se faire aider par les plus forts !)

Après chaque utilisation, les cartes Questions/Réponses sont remises à l'arrière du paquet.

• Lorsqu'un joueur arrive sur une case **"Délire ou réalité"**, quelqu'un tire une carte de ce nom et la lit. Au joueur de juger si la proposition lui semble plausible ou vraiment trop délirante. S'il a fait le bon choix, il peut prendre *deux* cartes FAMILLES, dans le cas contraire, il doit rendre une des cartes qu'il possède. Cette fois, personne ne peut l'aider : cette épreuve se joue seul !

• Le joueur qui arrive sur une case **"Séquence buissonnière"** va chercher une carte du même nom sur la pile, la lit à haute voix et se conforme aux instructions qui s'y trouvent... Attention, c'est souvent là que l'affaire se corse : il y aura du sport, du troc et des enchères, de gros gains ou des retournements de situation, histoire de faire gagner les perdants et inversément...

Ne lisez jamais à haute voix les mots en italique en bas de la carte. Et si vous devez dessiner ou mimer un animal ou autre, faites gaffe : l'ignorance ou la mauvaise volonté seront punies, *car si personne ne devine la bonne réponse vous devrez aller vous jeter à l'eau !* Que ceci soit dit une fois pour toutes.

• Lorsque le joueur arrive sur une des 7 cases qui longent la rivière (cases bordées de ▲ rouges) et qu'un autre joueur s'y trouve déjà, il a le droit de le pousser dans l'eau. Celui dont le pion est tombé à l'eau ne pourra en sortir qu'en faisant un chiffre pair avec le dé. Il pourra alors se rendre sur la première des cases qui longe l'eau et rejouer.

• Lorsqu'un joueur se retrouve sur la flèche de départ, il en profite pour se reposer et jouir du paysage...

• Les cases **"coccinelles" 2 et 4** vous donnent droit à aller chercher sur le plateau 2 ou 4 cartes FAMILLES.

Pour atteindre ces cases, il faut faire avec le dé le nombre de points correspondant au nombre de cases à franchir. Rien n'interdit de vous mettre sur la case précédente, mais au coup suivant si le dé ne s'arrête pas sur 1, vous devrez aller barboter dans la rivière aux conditions habituelles. (Ça vaut toutefois la peine d'essayer, surtout pour gagner 4 cartes !)

### Et s'il n'y a plus de cartes Familles ?...

Dans le cas où toutes les cartes FAMILLES ont été distribuées sans qu'aucun joueur ne soit arrivé à réunir une série complète, la partie se poursuit ainsi :

• le joueur qui tombe sur une case **"Délire ou réalité"** y répond comme d'habitude. S'il donne une mauvaise réponse, il remet une de ses cartes sur le plateau, si sa réponse est bonne il a le droit d'aller chercher *une* carte chez n'importe lequel de ses adversaires.

• le joueur qui arrive sur une case **"coccinelles"** donnant droit à 2 ou 4 cartes FAMILLES pourra les choisir chez ses adversaires, en en prenant au moins une chez chacun.

• le joueur qui doit répondre à une carte **"questions"** n'a plus le droit de se faire aider. Si sa réponse est fausse, c'est au tour du joueur suivant. S'il donne une bonne réponse, il va puiser une carte "séquence buissonnière" et s'y conforme comme indiqué ci-dessous.

• quant au joueur qui arrive sur une case **"Séquence buissonnière"**, si la carte lui demande d'aller chercher une carte FAMILLES dans la pile, cette pile étant vide, on a bien sûr prévu un itinéraire de déviation : il va tout simplement puiser dans le jeu du joueur placé à sa droite. S'il doit en prendre plusieurs, il va chez les joueurs suivants.

Au contraire, s'il doit rendre des cartes, il ne les remettra pas à son voisin de droite, mais bien sur le plateau !

### *Fin de la partie*

Comme on l'a vu, le gagnant est celui qui réussit le premier à réunir une collection complète, soit les 5 cartes de l'une des 7 familles.

En cas d'ex-æquo, le gagnant est celui qui a réuni le plus de collections complètes, et si nécessaire, à qui il reste le plus de cartes au total.

(Les autres joueurs peuvent bien sûr continuer entre eux s'ils le souhaitent, en remettant en jeu les cartes du gagnant).