

A609-11

- "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 retournée de manière à ne pas voir les sujets qui y figurent. (Voyez au dos de la boîte 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 connaît 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 inversement...

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 fautive, 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 !

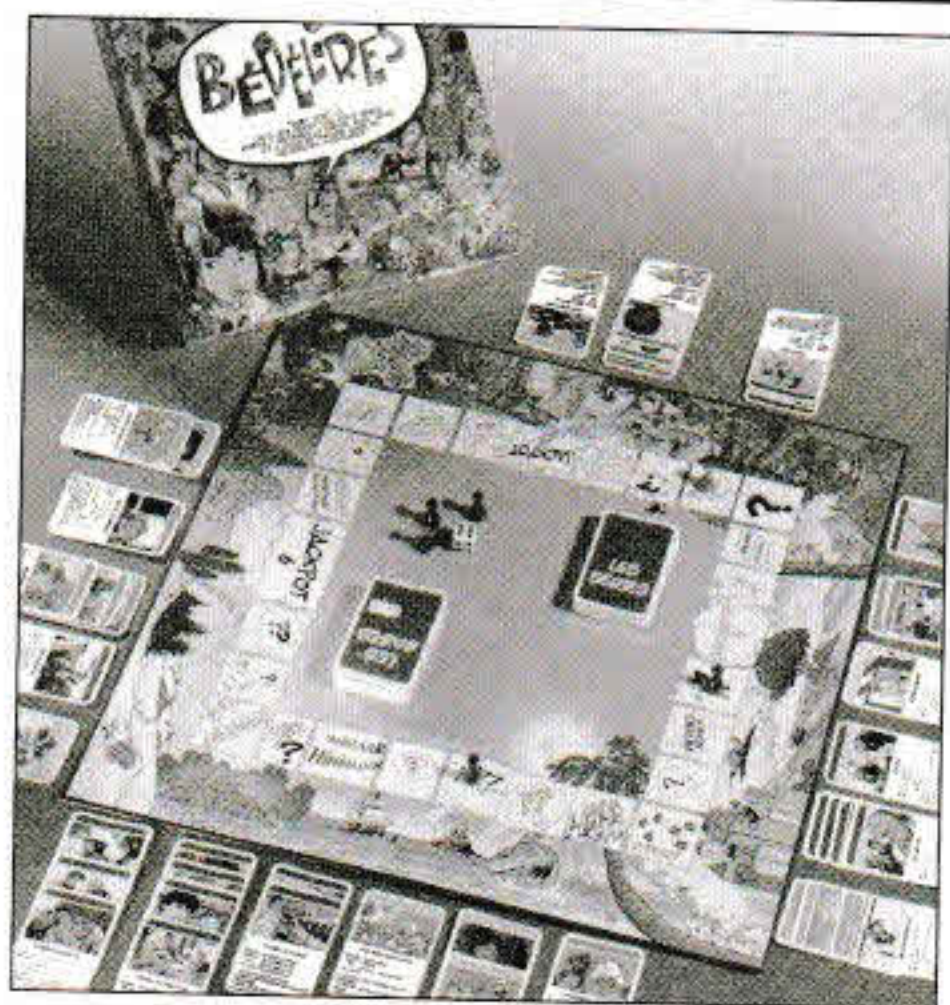
Fin de la partie

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-aequo, 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).

VOUS VOULEZ DÉCOUVRIR D'AUTRES JEUX COMME LA CLÉ DES CHAMPS? VOICI QUELQUES SUGGESTIONS :



BÉDÉRES

La bédé, on a tous trempé dedans quand on était petit... Retrouvez les héros que vous aimez, prêts à entamer la partie avec vous... et à vous entraîner dans de délirantes aventures !

Des centaines de questions sur les héros de la bédé vous attendent dans ce jeu surprenant. Ex :

- Qui est le majordome de service au château de Moulinsart ?
- Lucky Luke a-t-il déjà tué un de ses adversaires ?
- Est-ce Blake ou Mortimer qui porte la barbe ?
- Quel est le petit nom de l'agent 212 ?

- Comment les américains ont-ils rebaptisé les Schtroumpfs ?

Mais le délire commence lorsque quelques-uns de ces héros interviennent en personne dans votre jeu.

Car les vacheries, les cadeaux, les échanges, les surprises viennent d'eux : Robin Dubois vous dit de voler aux riches pour donner aux pauvres, Natacha vous demande de l'imiter, Largo Winch lance les enchères, Ric Hochet vous fait jouer les détectives sur base des indices donnés par vos adversaires, etc..

Avec tout ça, arrangez-vous pour réussir le grand challenge : être le premier à réunir la collection complète de vos héros préférés.

TOURNÉE GÉNÉRALE

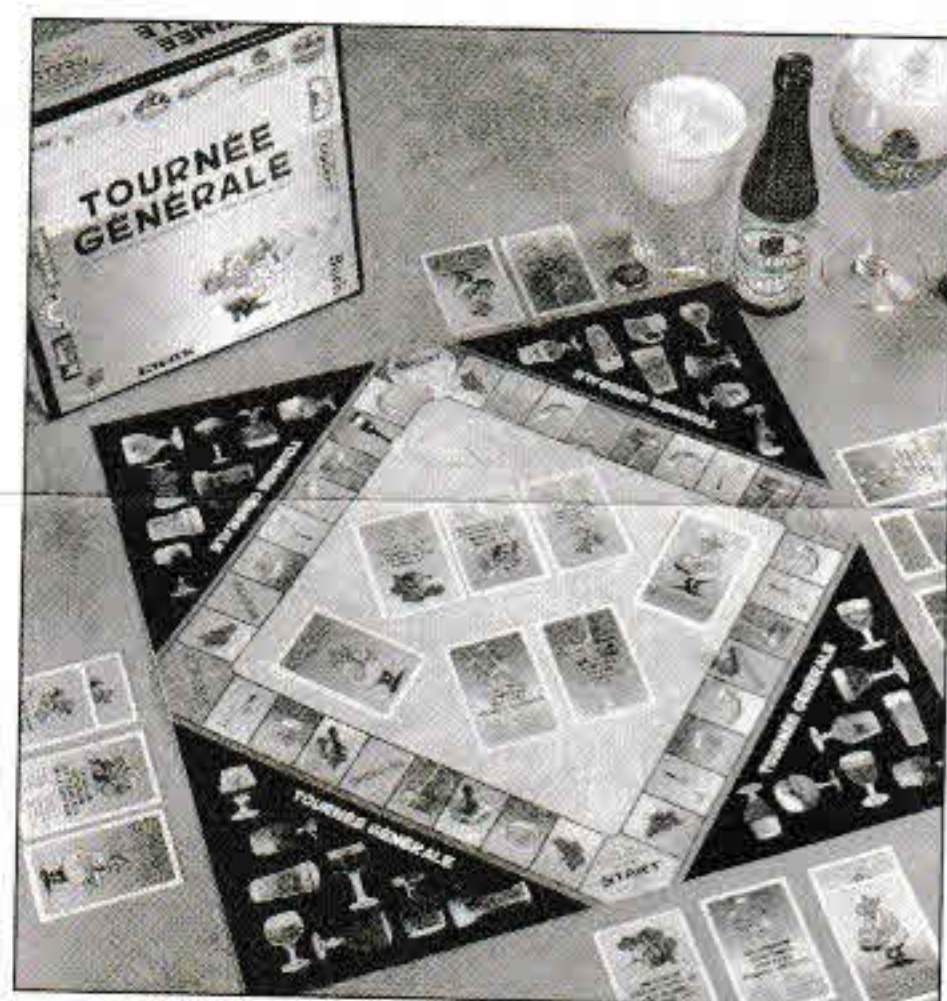
Petit pays, mais grand par ses bières, a dit Newton à propos de la Belgique. Tant il est vrai que ses bières sont mondialement réputées et leurs variétés infinies, avec des spécialités uniques au monde comme la gueuze ou les trappistes...

Découvrez-les, ainsi que leur étonnante histoire à travers les siècles, dans **TOURNÉE GÉNÉRALE**, le jeu qui "déssoiffe", destiné aussi bien aux amateurs qu'aux profanes, car nul besoin d'être spécialiste pour gagner.



TOURNÉE GÉNÉRALE n'est pas qu'un jeu de questions-réponses : chaque joueur sera amené tour à tour à vider la chope de son voisin, réussir une dégustation, entonner une chanson à boire ou faire deviner aux autres le nom de sa bière préférée...

TOURNÉE GÉNÉRALE est un jeu amusant et convivial, à jouer entre amis, à toute heure et sans modération.



le CONNAISSEUR

En apprendre un peu plus sur les vins de bien agréable façon, découvrir les secrets des professionnels, des anecdotes amusantes et quelques trucs à replacer dans une conversation comme un vrai spécialiste, voilà ce que propose ce jeu... le tout en s'amusant follement.

Car en suivant la route des vins, vous vous ferez introniser dans les plus joyeuses des confréries viticoles, même si vous ne

possédez pas de grandes connaissances oenologiques.

Bien sûr on vous demandera : "Où peut-on voir les jambes du vin ? Lequel est un cépage, le verdot ou le verdevint ? Quelle est la couleur du vin gris ? Lequel désigne une bouteille : Gaspard, Melchior ou Balthazar ?..." Si vous ne trouvez pas les réponses, pas de panique : Bacchus et Dionysos (2 super Jokers), sont là pour vous y aider !

LE CONNAISSEUR, un jeu de "table" follement convivial, à savourer entre amateurs. (Eventuellement autour d'une bonne bouteille).

Renseignements : dans votre magasin habituel ou chez Deshker Productions - 72 rue de Perck - 1630 Linkebeek - Fax : 02/358.39.56