

Amanîte

Un jeu de Thanos Vasot
Illustré par Roxane Campoy

2 – 4 joueuses • 10 ans et + • 30 min

• Aperçu

Dans Amanite, tous les champignons ne se valent pas et vous devez ramasser les meilleurs d'entre eux. Pour vous aider à faire les bons choix, vous allez récupérer plusieurs informations précieuses pendant la partie. Vous devrez également faire preuve de déduction en fonction des actions de vos adversaires.

Faites attention et essayez de trouver quels sont les champignons empoisonnés. Ils pourront vous rapporter beaucoup de points mais aussi vous barrer le chemin vers la victoire...

• But du jeu

Une partie d'Amanite se joue en 3 manches. À l'issue de celles-ci, la joueuse qui aura gagné le plus de points de victoire  avec les jetons qu'elle a ramassés, remporte la partie.

Mais attention, les joueuses ayant ramassé trop de champignons empoisonnés ne pourront pas prétendre à la victoire !

• Matériel



10 GRANDES CARTES
6 cartes Champignon
4 cartes Départ



70 PETITES CARTES
10 cartes Valeur (fond marron)
60 cartes Indice (fond blanc)



8 MEEPLES EN BOIS



5 TUILES FORêt



64 JETONS RONDS
60 jetons Champignon
4 jetons Cochon



8 JETONS CARNET



1 JETON 1^{ÈRE} JOUEUSE



1 SAC EN TISSU

• Mise en place

- 1 Placez autant de tuiles Forêt au centre de la table que le nombre de joueuses +1.

À 2 joueuses : 3 tuiles Forêt, à 3 joueuses : 4 tuiles Forêt, à 4 joueuses : 5 tuiles Forêt.

L'emplacement avec le symbole ⚡ doit toujours se situer à gauche de chaque tuile.

Laissez de l'espace au-dessus et en-dessous de ces tuiles.

- 2 Placez les 6 grandes cartes Champignon sur la table.

À 2 joueuses : placez-les sur leur face avec 1 seul emplacement pour mettre un jeton Carnet.

À 3 ou 4 joueuses : placez-les sur leur face avec 2 emplacements pour mettre des jetons Carnet.

- 3 Placez tous les jetons ronds dans le sac en tissu.

- 4 Chaque joueuse prend les éléments suivants devant elle :

- 1 grande carte Départ, qu'elle place sur la face de son choix.
- 2 meeples de la couleur de sa carte Départ.
- 2 jetons Carnet de cette même couleur.

- 5 Parmi les 10 cartes Valeur (fond marron), choisissez les 6 avec lesquelles vous allez jouer cette partie.

Important ! La carte Valeur « Antidote » et la carte Valeur « Poison » doivent toujours être présentes.

Pour votre première partie nous vous conseillons de jouer avec les cartes Valeur suivantes : « -1PV », « 1 PV », « 2PV », « 3PV », « Antidote » & « Poison » (voir visuel ci-contre).

Pour vos parties suivantes vous pouvez choisir les 4 cartes Valeur que vous souhaitez, en plus des cartes «Antidote» et «Poison» qui sont présentes à chaque partie.

Les cartes Valeur restantes sont remises dans la boîte, elles ne serviront pas durant cette partie.

Placez les 6 cartes Valeur choisies en ligne en-dessous des grandes cartes Champignon.

Attention ! Les étapes suivantes (6 à 9) doivent être suivies le plus attentivement possible, car une erreur pourrait empêcher la partie de se dérouler convenablement.

- 6 Récupérez les cartes Indice (avec le fond et le dos blanc) qui correspondent aux cartes Valeur choisies à l'étape précédente.

Les cartes Indice correspondant aux autres cartes Valeur sont remises dans la boîte, elles ne serviront pas durant cette partie.

- Il y a 6 cartes Indice pour chacune des 6 Valeurs.

Mise en place pour 3 joueuses

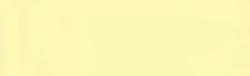


Emplacements pour les jetons Carnet
→ →





5



4



8

Formez **6 pioches différentes**, chacune avec les 6 mêmes cartes *Indice* dedans.

Ces pioches sont disposées face cachée.

Dans chaque pioche vous avez donc les 6 cartes *Indice* d'une même **Valeur**.

- 7 Disposez au hasard 1 pioche face cachée sur chacune des grandes cartes *Champignon*, à l'emplacement dédié.



Au moment où les pioches sont disposées sur les cartes *Champignon*, il est très important que personne autour de la table ne sache quelle **Valeur** est présente dans les différentes pioches.

A ce stade, vous avez donc 1 pioche face cachée sur chacune des 6 grandes cartes *Champignon*.

Chacun des 6 champignons a maintenant une **Valeur** (secrète) pour la partie.

- 8 En fonction des 3 couleurs de *Champignon* indiquées sur leur carte *Départ*, chaque joueuse récupère, sans les regarder, une carte indice de chacune de ces 3 pioches.

Important ! Avant de les regarder, les joueuses mélagent ces 3 cartes entre elles !

Une fois mélangées, chaque joueuse peut prendre connaissance des cartes *Indice* qu'elle a reçues.

Elles doivent rester secrètes jusqu'à la fin de la partie, mais les joueuses peuvent regarder leurs cartes *Indice* à n'importe quel moment.

Exemple: Comme indiqué sur sa carte *Départ*, Lanâ a récupéré 3 cartes *Indice* des pioches placées sur les grandes cartes *Champignon* Bleu, Jaune et Rouge. Avant de regarder ces 3 cartes, elle les mélange. Elle peut ensuite les regarder.

Elle découvre les **Valeurs** « *Poison* », « *-IPV* » et « *3PV* ».

Elle sait donc que les champignons Bleu, Jaune et Rouge peuvent avoir chacun une de ces 3 **Valeurs**, mais elle ne sait pas précisément quelle **Valeur** correspond à quel *Champignon*.



- 9 La joueuse ayant mangé des champignons le plus récemment prend le jeton *Première Joueuse*.

• Déroulement de la partie

Une partie d'Amanite se joue en 3 manches et il y a 4 phases dans chaque manche :

1. Apparition de nouveaux jetons Champignon
2. Placement sur les tuiles Forêt
3. Cueillette
4. Récupération de nouvelles cartes Indice

1 Apparition de nouveaux jetons Champignon

Disposez des jetons ronds au-dessus de chaque tuile Forêt, en les prenant au hasard dans le sac en tissu.

- A la 1^{ère} manche : disposez **4 jetons** au-dessus de chaque tuile Forêt.
- A la 2^{ème} manche : disposez **5 jetons** au-dessus de chaque tuile Forêt.
- A la 3^{ème} manche : disposez **6 jetons** au-dessus de chaque tuile Forêt.

Note : Ces jetons peuvent être des jetons Champignon ou des jetons Cochon.

Dans les rares cas où vous n'auriez plus assez de jetons dans le sac pour compléter la dernière tuile Forêt, il y aura moins de jetons à récupérer sur cette tuile.



2 Placement sur les tuiles Forêt

En commençant par la première joueuse, et dans le sens horaire, tout le monde place 1 des meeples à sa couleur sur une tuile Forêt.

- Si personne n'est placé sur cette tuile Forêt, vous **devez forcément** placer votre meeple sur le premier emplacement disponible de la tuile, celui avec le symbole
- Si un meeple est déjà présent sur cette tuile Forêt, vous devez vous placer sur l'emplacement restant, celui avec le symbole



Important ! Vous ne pouvez jamais vous placer sur une tuile Forêt où vous avez déjà placé un de vos meeples.

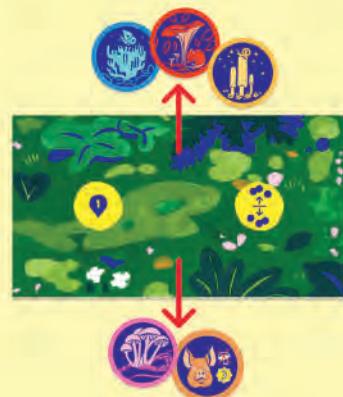
Immédiatement après avoir posé un meeple sur un emplacement avec le symbole , vous devez séparer les jetons présents au-dessus de cette tuile Forêt en 2 lots distincts.

Il doit y avoir au moins 1 jeton dans chaque lot.

Placez les 2 lots de part et d'autre de la tuile Forêt pour bien les distinguer.

Une fois que toutes les joueuses ont posé 1 de leurs meeples, on effectue un nouveau tour de table pour que toutes les joueuses posent leur 2^{ème}.

Puis on passe à la phase « Cueillette ».



3 Cueillette

En commençant par la tuile Forêt la plus à gauche, les joueuses vont récupérer des jetons :

- **Sur chaque tuile Forêt où il y a 2 meeples posés**, la joueuse qui s'est placée sur le premier emplacement choisit un des lots et récupère devant elle tous les jetons de ce lot.

La joueuse qui est placée sur l'emplacement suivant récupère devant elle tous les jetons du lot restant. On ne peut pas décider de laisser des jetons, chaque joueuse doit récupérer le lot complet.

- Sur chaque tuile Forêt où il y a 1 seul meeple posé (sur ces tuiles, les jetons sont encore regroupés en un seul lot), la joueuse présente récupère **exactement 2 jetons de son choix** et les place devant elle. Les autres jetons retournent dans le sac.

Important ! Pour chaque jeton Cochon récupéré dans un lot, la joueuse doit immédiatement défausser 1 jeton Champignon de son choix.

Ce jeton Champignon peut faire parti des jetons qu'elle est en train de récupérer ou des jetons récupérés pendant les manches précédentes.



On procède comme ça pour chaque tuile Forêt de gauche à droite.

Les joueuses récupèrent leurs meeples dès qu'elles ont choisi et récupéré des jetons.

Note : Si une tuile Forêt n'a pas de meeple posé dessus, tous les jetons retournent dans le sac.

4 Récupération de nouvelles cartes Indice

En commençant par la dernière joueuse du tour, et **dans le sens anti-horaire**, chaque joueuse place un de ses jetons Carnet sur un emplacement Carnet encore disponible d'une grande carte Champignon.

Elle récupère une carte Indice de la pioche correspondante, la regarde secrètement puis l'ajoute aux autres cartes Indice récupérées depuis le début de la partie.

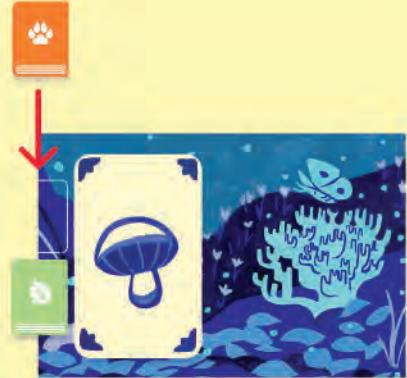
Cela lui permet de connaître de manière certaine la **Valeur** des jetons Champignon de cette couleur.

Attention ! Les emplacements Carnet sur chaque grande carte Champignon sont limités.

Quand il n'y a plus de place on ne peut plus récupérer de carte Indice dans cette pioche.

S'il s'agit de la fin de la 1^{ère} ou de la 2^{ème} manche, le jeton 1^{ère} Joueuse est donné à la prochaine personne dans le sens horaire et une nouvelle manche peut commencer.

S'il s'agit de la fin de la 3^{ème} manche, c'est la fin de la partie et vous pouvez passer au décompte final.



• Décompte final

Commencez par révéler la 1^{ère} carte de chaque pioche Indice sur les grandes cartes Champignon pour révéler la Valeur de chaque couleur des champignons durant cette partie.

Important ! Si une joueuse a récupéré plus de jetons Champignon de Valeur « Poison » que de jetons Champignon cumulés des Valeurs « Antidote » et/ou « Elixir », elle est éliminée et ne participe pas au décompte des points.

Toutes les autres joueuses comptent combien de points de victoire leur rapportent les jetons récupérés pendant la partie, en fonction des cartes Valeur présentes pour cette partie.

Vous ne marquez pas de points de victoire pour les cartes Indice en votre possession.



-1, 1, 2 OU 3 POINTS DE VICTOIRE
pour chaque jeton Champignon
de Valeur « -1 », « 1 », « 2 » ou « 3 ».



3 POINTS DE VICTOIRE
pour chaque jeton Cochon.



Chaque jeton *Champignon de la Valeur* « **Poison** » peut être combiné à un jeton *Champignon de la Valeur* « **Antidote** » OU « **Elixir** » pour **5 POINTS DE VICTOIRE**.



-3 POINTS DE VICTOIRE

pour chaque paire de jetons *Champignon des Valeurs* « **Antidote** » ET « **Elixir** ».

Exemple : Les jetons *Champignon* de couleur bleue sont des « **Poison** », ceux de couleur rouge sont des « **Antidote** » et ceux de couleur jaune sont des « **Elixir** ».

Sabrina a récupéré ces jetons . Elle peut faire 2 paires en associant ses 2 jetons « **Poison** » à 1 jeton « **Antidote** » ou « **Elixir** », ce qui lui rapporte **5 POINTS DE VICTOIRE** pour chaque paire, donc **10 points de victoire** en tout. Elle a également 1 paire de jetons « **Antidote** » ET « **Elixir** », ce qui lui fait **perdre 3 points de victoire**.

Pour chaque jeton *Champignon de la Valeur* ci-contre :



-5 POINTS DE VICTOIRE si aucun jeton récupéré.

0 POINTS DE VICTOIRE si 1 jeton récupéré.

3 POINTS DE VICTOIRE si 2 jetons récupérés.

12 POINTS DE VICTOIRE si 3 jetons récupérés.

Si une joueuse a récupéré 4 jetons ou +, elle est éliminée de la partie !



8 POINTS DE VICTOIRE

si la joueuse possède **exactement** 2 jetons *Champignon de la Valeur* ci-contre.



Pour chaque jeton *Champignon de la Valeur* ci-contre :

10 POINTS DE VICTOIRE pour la joueuse qui en a récupéré le plus,

4 POINTS DE VICTOIRE pour la suivante.

Les joueuses éliminées ne rentrent pas en compte dans la détermination de qui est majoritaire.

Les autres joueuses qui en ont récupéré moins ne gagnent **AUCUN POINT DE VICTOIRE**. En cas d'égalité pour la 1^{re} place, les deux joueuses gagnent **7 POINTS DE VICTOIRE** chacune. Il n'y a pas d'autres points de victoire distribué **En cas d'égalité** pour la 2^{me} place, les deux joueuses gagnent **2 POINTS DE VICTOIRE CHACUNE**.



LA JOUEUSE AVEC LE PLUS DE POINTS DE VICTOIRE REMPORTE CETTE PARTIE !

En cas d'égalité, c'est la joueuse avec le moins de jetons *Champignon* qui l'emporte.

En cas de nouvelle égalité, les joueuses partagent la victoire.

• Crédits & Remerciements

Spiral Editions remercie particulièrement Arthur, Billie, Clarisse, Édouard, Lana, Sabrina & Takako.
Merci beaucoup à Élodie de nous avoir soufflé le nom de Roxane.

Un grand merci à celles et ceux qui nous ont aidé à tester le jeu : Ben, Benjamin, Cécile, Chloé, Côme, Fifou, La Ligue des Gentlemen, Marco, Max, PocheP, Robin, Romain & Stella.

Merci à Thanos pour sa confiance et son ouverture.

Merci à Roxane d'avoir accepté le projet et d'être venue avec son immense talent sur ce nouveau jeu.
Merci beaucoup à Dorine, pour ses idées et son travail précieux.

Et un merci tout particulier au CLuBB, à toute son équipe et à Erwan Berthou, responsable du Concours international de créateurs de jeux de société, lors duquel ce jeu (qui s'appelait Enoki à l'époque) a été primé !

Amanîte
Un jeu de Thanos Vasot
Illustré par Roxane Campoy

Édité par
Spiral Éditions



Distribué par
Blackrock Games



Octobre 2025 - Un jeu Spiral Éditions
Graphismes : Ben Renaut