Amanite

Un jeu de Thanos Vasof
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

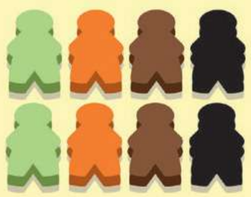


10 GRANDES CARTES
6 cartes *Champignon*
4 cartes *Départ*



verso

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 *1ÈRE 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 1 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.

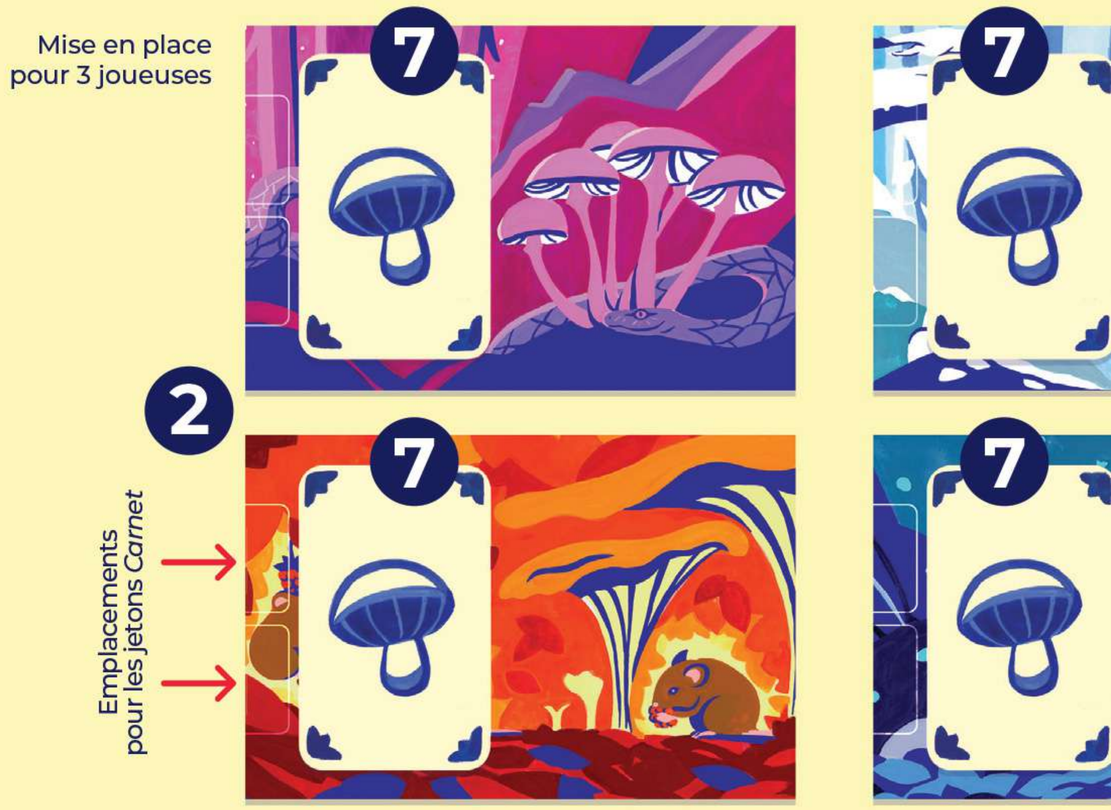
Les cartes *Valeur* restantes sont remises dans la boîte, elles ne serviront pas durant cette partie.

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*.



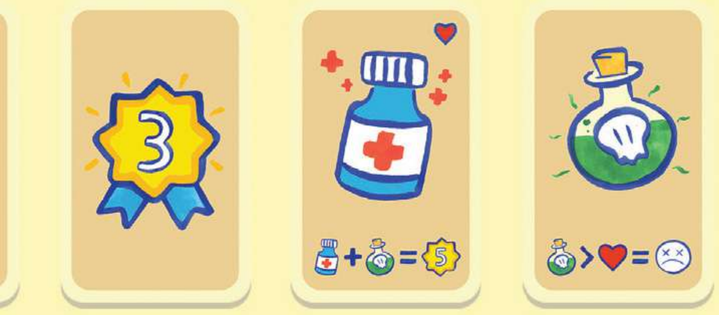












5





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 mélangent 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*, Lana 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 », « -1PV » 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 :

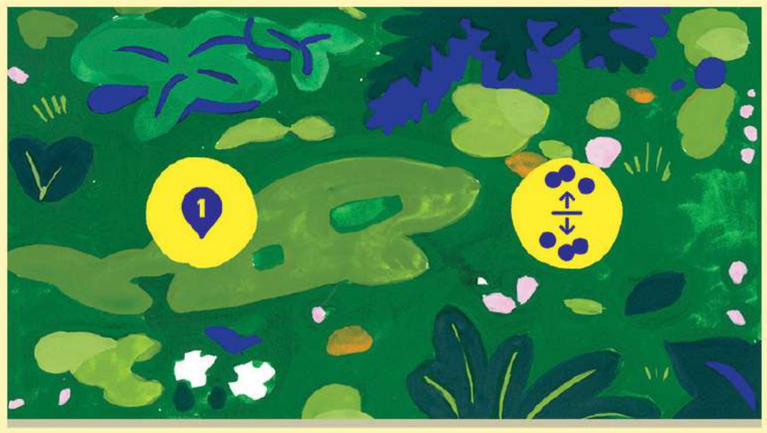
1. **Apparition de nouveaux jetons *Champignon***
2. **Placement sur les tuiles *Forêt***
3. **Cueillette**
4. **Récupération de nouvelles cartes *Indice***



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

❷ 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 ❶.
- 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 2ème.

Puis on passe à la phase « Cueillette ».

❸ 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 ❶ 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 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 retourne dans le sac.

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



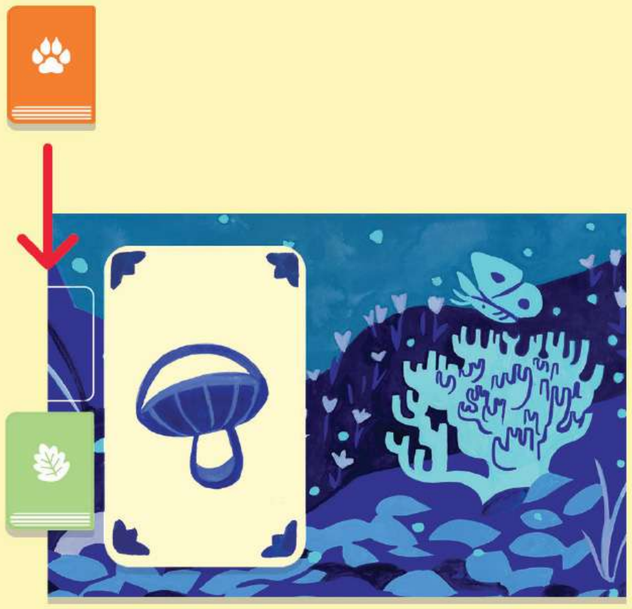
On procède comme ça pour chaque tuile *Forêt* de gauche à droite.
Les joueuses récupèrent leurs meeples dès qu'elles ont choisi et récupéré des jetons.

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.

Note : La phase de « Découverte d'*Indices* » n'est pas réalisée à la fin de la 3ème manche. Elle n'a lieu que 2 fois dans la partie, entre la manche 1 et 2, puis entre la manche 2 et 3.

S'il s'agit de la fin de la 1ère ou de la 2ème manche, le jeton *1ère 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 3ème manche, c'est la fin de la partie et vous pouvez passer au décompte final.

• Décompte final

Commencez par révéler la 1ère 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***.

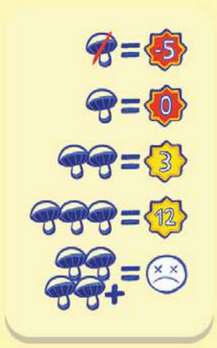


Chaque jeton *Champignon* de la *Valeur* « **Poison** » peut être combiné à un jeton *Champignon* de la *Valeur* « **Antidote** » OU « **Elixi**r » pour **5 POINTS DE VICTOIRE.**



-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 « **Elixi**r ».
Sabrina a récupéré ces jetons . Elle peut faire 2 paires en associant ses 2 jetons « **Poison** » à 1 jeton « **Antidote** » ou « **Elixi**r », 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 « **Elixi**r », 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 1ère 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 2ème 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 !

Amanite

Un jeu de Thanos Vasof
Illustré par Roxane Campoy

Édité par
Spiral Éditions
SPIRAL ÉDITIONS

Distribué par
Blackrock Games
Blackrock GAMES

Octobre 2025 - Un jeu Spiral Éditions
Graphismes : Ben Renaut