

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

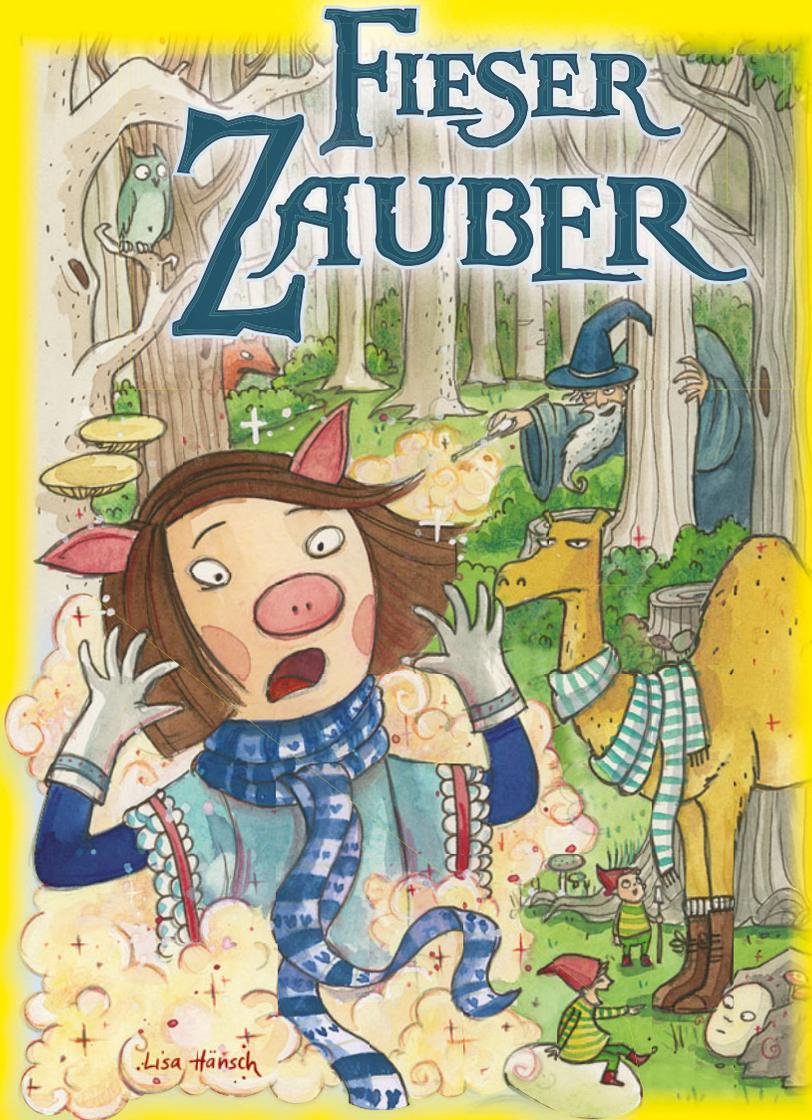
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Spellbound • Forêt envoûtée
Stiekem betoverd • El mago chiflado • Magia dispettosa

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2012

Forêt envoûtée

Un jeu de réaction ensorcelé pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Auteur : Frédéric Moyersoen
Illustration : Lisa Hänsch
Durée de la partie : 10 – 15 minutes

Six compagnons courageux sont partis à la recherche de la pierre philosophale. Mais pour cela, ils doivent traverser une mystérieuse forêt envoûtée où se cache un magicien un peu fou aux forces magiques plutôt bizarres. Sournoisement, il les ensorcèle et les transforme en chameau, œuf ou même en poulet rôti !

Aidez les compagnons à reprendre leur forme naturelle et poursuivre leur chemin ! Les dés magiques vous indiquent ce qu'il vous faut pour les libérer de leur mauvais sort. Vous devez réagir très vite afin d'attraper les bons objets. Celui qui sera le meilleur pourra désensorceler ses six personnages en premier et trouver la pierre philosophale.

FRANÇAIS

Contenu du jeu

6 figurines en bois (chameau, palmier, petit cochon, voiture, œuf, poulet rôti),
4 forêts enchantées avec chacune 6 personnages différents à poser dans les découpes correspondantes, 4 dés, 1 règle du jeu

Préparatifs

Chaque joueur prend une forêt enchantée et pose les six personnages à côté. Poser en cercle les six figurines en bois au milieu de la table. Les forêts enchantées et les personnages en trop sont remis dans la boîte. Préparez les dés.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Lequel d'entre vous est déjà allé une fois tout seul en forêt ? Tu commences en lançant les quatre dés.

Qu'obtiens-tu sur les dés ?

→ Quatre symboles différents

- Tous les joueurs attrapent en même temps les deux figurines en bois qui ne sont pas représentées sur les quatre dés.
- Chaque joueur qui a attrapé une bonne figurine a le droit de poser un de ses compagnons dans sa forêt enchantée. Si tu as attrapé deux bonnes figurines, tu poses deux compagnons.

→ Deux, trois ou quatre symboles identiques

- Pour chaque symbole représenté, prends un dé et pose-le devant toi. Donne les dés restants au joueur suivant.
- Vous lancez les dés jusqu'à ce que vous ayez en tout quatre symboles différents devant vous.

Exemple :

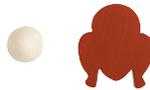
- Paul a obtenu trois voitures et un chameau. Il pose le dé avec le chameau et un dé avec une voiture devant lui. Il donne les deux dés restants au joueur suivant.

- Marie lance ces deux dés et obtient deux chameaux. Comme un chameau se trouve déjà devant le premier joueur, elle donne les dés au joueur suivant.

- Maintenant Tom obtient un cochon et un palmier. Il y a donc en tout quatre symboles différents représentés sur les dés.



➤ Les joueurs doivent alors vite attraper l'œuf et le poulet.



Règles importantes pour attraper les objets :

- Vous ne pouvez utiliser qu'une seule main pour attraper un objet.
- Vous n'attrapez la deuxième figurine qu'après avoir posé la première devant vous.
- Quand vous avez attrapé une figurine, vous n'avez plus le droit de la reposer au milieu de la table.

Vous avez attrapé la mauvaise figurine ?

Celui qui, dans la cohue, aura attrapé une ou même deux mauvaises figurines doit retirer un de ses personnages de la forêt pour chaque mauvaise figurine. S'il n'a encore aucun personnage dans la forêt, il ne se passe rien.

Ensuite, on remet toutes les figurines en bois en cercle et un nouveau tour commence. Le joueur suivant prend les quatre dés et les lance.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a posé ses six personnages dans la forêt : il est le gagnant. Si plusieurs joueurs posent en même temps leurs six personnages dans leur forêt, ils gagnent tous ensemble.