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 ★★★ modulable 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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

La Forêt Enchantée

Vite, sauvons le magicien tous ensemble !

bioViva
La nature en jeu

Les animaux de la forêt unissent leurs forces pour sauver leur ami, Méluan l'enchanteur, ensorcelé par la méchante Reine Willenn.
Cette nuit, durant un court instant, les ingrédients de la potion magique qui peut le guérir apparaîtront dans le ciel étoilé.

Mémorisez ensemble la recette de la potion magique, puis parcourez la forêt enchantée afin de trouver tous les ingrédients qui la composent.
Mais attention, tout devra mijoter dans le chaudron avant le coucher du soleil, car ensuite il sera trop tard !

La Forêt Enchantée, un jeu coopératif dans lequel les enfants s'entraident pour gagner tous ensemble.

Les + Bioviva

- Un jeu coopératif pour apprendre à collaborer avec les autres joueurs
- Des recettes magiques à faire apparaître dans le noir
- Des personnages attachants à personnaliser

Bioviva et l'environnement

- Tous les éléments imprimés sont en matières recyclées et recyclables
- Tous les éléments en bois sont certifiés FSC, garantissant une gestion forestière durable
- Les encres utilisées sont des encres à base végétale
- Les calages en carton résistant sont spécialement étudiés pour éviter l'utilisation de plastique et de colle
- L'ensemble des déchets résultant de la production sont triés pour être recyclés à leur tour
- La Forêt Enchantée est fabriqué en France, dans la Drôme.

Enfance & Nature

FABRIQUÉ EN FRANCE

Contenu :

- 1 plateau de jeu • 1 livret de recettes magiques
- 16 jetons ronds • 9 pions animaux en bois
- 1 chaudron en bois • 1 dé en bois • 1 règle du jeu

2-6 | Dès 4 ans | 20 mn

Copyright 2008 Bioviva Editions - Tous droits réservés - Photo non contractuelle.

graphoni

Règle du jeu

Les animaux de la forêt unissent leurs forces pour sauver leur ami, Méluan l'enchanteur, ensorcelé par la méchante Reine Willenn. Cette nuit, pendant quelques instants, les ingrédients de la potion magique qui peut le guérir apparaîtront dans le ciel étoilé. Mémorisez ensemble la recette de la potion magique, puis parcourez la forêt enchantée afin de trouver tous les ingrédients qui la composent. Mais attention, tout devra mijoter dans le chaudron avant le coucher du soleil, car ensuite il sera trop tard !

Contenu :

1 plateau • 1 livret de recettes magiques • 15 jetons ingrédients • 1 jeton baguette magique • 9 pions animaux en bois • 1 chaudron en bois • 1 dé en bois • 1 règle du jeu • 1 bandeau soleil • 6 faces de dé autocollantes • 1 vignette citrouille autocollante • 15 vignettes de personnalisation autocollantes.

Mise en place du jeu :

- Collez la vignette citrouille au verso du jeton baguette magique
- Collez les vignettes rondes restantes sur les 6 faces du dé
- Personnalisez les pions animaux à l'aide des autocollants (yeux et ventres)
- Emboîtez le bandeau soleil sous le plateau

Nombre de joueurs : 2 à 6.

But du jeu :

Mémorisez tous ensemble la recette de la potion magique, puis coopérez afin d'en récupérer les ingrédients avant le coucher du soleil.

Démarrage du jeu :

1. Découvrez tous ensemble les différents ingrédients :

Eau	Nénuphar	Œufs de poisson	Larmes de Crocodile	Roseau	Algue
Arbres	Pomme	Plume	Noisette	Feuille	Pomme de pin
Terre	Chardon	Champignon (Amanite)	Coquelicot	Trèfle à 4 feuilles	Coquille d'escargot

2. Prenez le livret de recettes magiques, côté couverture bleue.
Choisissez le degré de difficulté de la recette en fonction du nombre de joueurs et de leur âge : 6, 8 ou 10 ingrédients.
Ouvrez une page au hasard parmi les recettes contenant le nombre d'ingrédients choisi (indiqué en bas à droite de chaque page jaune).
Exposez la page sous une lumière vive pendant environ 40 secondes, puis faites l'obscurité pour voir apparaître la recette phosphorescente.
Mémorisez la recette tous ensemble, jusqu'à ce que celle-ci disparaisse.

NB : s'il ne vous est pas possible de faire l'obscurité complète, vous pouvez également jouer en mode « jour » et mémoriser tous ensemble une recette en couleur pendant une minute. Pour cela, ouvrez le livret côté couverture verte.

Une fois la recette mémorisée, repérez bien la page utilisée et cachez le livret dans la boîte de jeu.

3. Les joueurs positionnent les jetons des ingrédients mémorisés sur le plateau.
Chaque ingrédient dispose de 2 emplacements possibles sur le plateau. Positionnez l'ingrédient sur l'un ou l'autre, à votre guise.

4. Chaque joueur choisit ensuite son pion animal, il y a 3 types d'animaux :
- **La grenouille bleue**, qui se déplace uniquement sur des **cases bleues** et récupère donc les ingrédients se trouvant dans l'**eau** ;
- **Le lapin**, qui se déplace uniquement sur les **cases beiges** et récupère donc les ingrédients se récoltant à **terre**;
- **La chouette**, qui se déplace uniquement sur les **cases brun foncé** et récupère donc les ingrédients se trouvant dans les **arbres**.

NB : choisissez astucieusement les animaux en fonction des ingrédients de la recette !

5. Positionnez le chaudron sur le « feu » central et placez les pions animaux autour, c'est le point de départ.

6. Positionnez le soleil entre les 2 premières étoiles (jaunes) de son parcours. C'est le lever du jour.

7. Le plus jeune joueur lance le dé pour tout le monde :
- Si le dé indique une couleur (bleu, beige ou brun foncé), les animaux correspondants avancent jusqu'à la prochaine case de cette couleur, **en suivant le chemin de terre, dans n'importe quelle direction.**
- Si le dé indique 3 couleurs, tous les animaux avancent jusqu'à la prochaine case de leur couleur.

NB : si un joueur arrive sur une case qui contient un jeton ingrédient, il le prend et le met dans le chaudron.

- Si le dé indique le Lutin Farceur, chacun des ingrédients figurant sur le plateau est déplacé vers l'autre emplacement illustrant ce même ingrédient.

NB : Si, grâce au Lutin Farceur, un des jetons atterrit sous un joueur, celui-ci peut alors le prendre et le mettre dans le chaudron.

- Si le dé indique le magicien, les joueurs qui le souhaitent ont la possibilité de se transformer en un autre animal de leur choix. Chacun à leur tour, ils lancent le jeton baguette magique (pile ou face) :
  * Face « baguette magique » : la transformation est réussie. Le joueur remplace son pion par celui de l'animal choisi et le positionne sur la case départ (autour du chaudron).
  * Face « citrouille » : la transformation est ratée. Le joueur se change en citrouille et il ne pourra pas se déplacer durant le prochain tour de jeu.

8. Un nouveau tour de jeu commence, on avance le soleil d'un cran (on le positionne entre les 2 étoiles suivantes). C'est alors au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) de lancer le dé pour tout le monde.

Fin de la partie :

1. Tous les ingrédients de la recette magique n'ont pas été récoltés lorsque le soleil dépasse la dernière étoile de son parcours (le soleil se couche et disparaît derrière le plateau) : les joueurs **ont perdu la partie tous ensemble**.

2. Tous les ingrédients de la recette magique ont été récoltés avant que le soleil ne se couche. Les joueurs rouvrent le livret afin de vérifier la recette :

=> S'il y a eu une erreur dans la recette, les joueurs **ont perdu la partie tous ensemble**.

=> Si la recette exacte a été reconstituée, les joueurs **ont gagné la partie tous ensemble**. Le magicien est sauvé !