

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 (Saône-et-Loire), 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



Rolf Asche et Reinhold Wittig

ARBORA

Un jeu presque utopique pour 2 à 6 joueurs
CONTENU : 1 plan de jeu, 36 cartes et 70 pions.

~~~~~

« Combien de temps cela dure-t-il pour inventer un jeu ? » Voilà une question que tout auteur de jeux se voit constamment posée. Je répondrai que l'idée d'un jeu - car c'est cela le point décisif dans un nouveau jeu - vient souvent en l'espace d'une seconde. L'élaboration qui fera de cette idée un jeu peut durer longtemps, parfois jusqu'à un an. Cette réponse n'est pas exacte pour le jeu « La forêt vit ». Il y avait déjà longtemps que j'avais l'intention de faire un jeu ayant pour sujet le dépérissement de la forêt. Je n'ai toutefois pas réussi à aller plus loin que le titre (La forêt vit) car :

Les jeux doivent être avant tout des **jeux**; si on les utilise pour transmettre des problèmes, qu'ils soient de nature politique ou écologique, il en résulte facilement un double préjudice. Ces jeux restent souvent dans le tiroir; ils ne seront donc ni joués ni ne propageront le message voulu.

Un jeu qui a pour sujet la mort de la forêt dans toute son ampleur, et cela sans embellir les faits, ne peut plus être un jeu.

Lorsque Rolf Asche me donna l'idée de ce jeu, elle me parut être une bonne solution pour « la forêt vit ». Les joueurs plantent ensemble une bonne forêt mixte (mêlée de quelques arbres exotiques). Celui qui a un peu plus de chance ou qui s'y prend très bien aura une récompense supplémentaire.

En cherchant les motifs de feuilles et de fruits, nous avons remarqué que même la forêt qui paraît saine au promeneur est déjà visiblement atteinte. Nous serions heureux si ce jeu incitait également à contempler la forêt de plus près qu'on ne le fait normalement.

Reinhold Wittig



---

## **REGLE DU JEU**

### **PREPARATIFS AU JEU :**

Poser des pions noirs sur tous les ronds verts du plan de jeu. Chaque joueur reçoit cinq pions comme capital de départ. Mettre une carte quelconque sur une case quelconque du plan de jeu; mélanger les autres, les placer à l'envers dans un tas où on se servira. On convient du joueur qui commence.

### **DEROULEMENT DU JEU :**

**POSER LES CARTES :** Tour à tour, les joueurs prennent une carte du tas. Si elle convient à une autre carte déjà là, selon le principe du jeu de dominos, il faut la poser. Si elle ne convient pas, la placer à l'endroit devant soi. Si on a déjà une ou plusieurs cartes découvertes devant soi, on peut choisir de poser soit la carte qu'on vient de prendre du tas soit une autre carte de son propre stock. Dans tous les cas, il faut, si c'est possible, poser une carte (ou également plusieurs, si on le veut ). On peut s'affranchir de cette obligation en se rachetant.

**RACHAT :** Si on peut poser une carte, mais qu'on ne veut pas le faire pour des raisons de tactique, on peut se racheter avec un pion. On le paie à une caisse qui n'appartient à personne. Le rachat n'est valable que pour un seul tour. Donc, si on veut continuer de passer son tour, il faut payer un pion pour chaque tour supplémentaire.

**GAIN DE PIONS :** Si, en posant sa carte, un joueur arrive à enfermer totalement un pion, il gagne ce pion. Si un pion se trouve sur les ronds à l'extérieur de la surface de jeu proprement dite, c'est le joueur qui pose la dernière carte et qui complète ainsi la rangée de six qui le gagne. Plus le jeu arrive à sa fin, plus il y a d'occasions de gagner plusieurs pions «d'un seul coup» en posant une carte.

**TAPER SUR LA TABLE :** Si un joueur auquel c'est le tour ne remarque pas une possibilité de poser une carte, il paie un pion en récompense au joueur qui s'en aperçoit et qui tape le premier sur la table. La carte doit être posée. Si elle fait gagner un pion, c'est le joueur attentif qui en profitera aussi.

**FIN DU JEU :** S'il ne reste plus de cartes dans le tas et si toutes les cases vertes sont découvertes, c'est le joueur qui a le plus de pions qui gagne.

