

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



MATÉRIEL DE JEU

60 cartes
1 livret de règles

LE BUT DU JEU ?

Récoltez le maximum de cartes possible en étant le premier à y trouver 7 personnages cachés du même type.

Il vous faudra donc garder un œil sur les quatre types de personnages cachés dans la forêt : les hiboux, les pères Noël, les grenouilles et les fées. Sur chaque carte, vous en trouvez jusqu'à quatre. Les autres personnages, plus grands et uniques, font office de décoration.



LA PRÉPARATION

Mélangez les cartes et distribuez-en 3 à chaque joueur. Les cartes restantes forment une pioche, face cachée. Le plus jeune joueur commence.

LE JEU

Les joueurs jouent les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur pose une carte de son choix et en pioche une nouvelle afin d'en avoir toujours trois en main. C'est ensuite au joueur à sa gauche de jouer.

Chaque carte représente une portion de forêt avec des arbres et des personnages de contes de fées. Les cartes avec les troncs sont à placer les unes à côté des autres, de manière verticale. Les cartes avec le feuillage sont à placer au-dessus des troncs, de manière horizontale (même s'il n'y a pas encore de troncs sur la table et vice-versa). Grâce à vos cartes et celles de vos adversaires, un paysage féerique se dessine.



Si lorsque vous posez une de vos cartes, vous ajoutez le septième personnage caché du même type (hibou, père Noël, grenouille ou fée), dites-le à haute voix. Vous remportez toutes les cartes où figure ce personnage. Les autres cartes sont regroupées et restent sur la table.



IMPORTANT

En posant votre carte, si votre total de personnages du même type est supérieur à sept, vous ramassez tout de même toutes les cartes comportant ce personnage.
Exemple : en posant votre carte, vous comptez 8 grenouilles, vous ramassez toutes les cartes contenant ces 8 grenouilles.

Si vous obtenez 7 personnages de deux types différents, vous devez choisir le type que vous gagnez.

Exemple : en posant votre carte, vous obtenez un total de 7 hiboux et de 7 fées, vous devez choisir si vous gagnez les cartes contenant les fées ou les hiboux.

Si vous obtenez 7 personnages, mais que vous oubliez de le dire et de récolter les cartes... dommage ! Le joueur suivant est autorisé à prendre les cartes, puis à poser sa carte. Cette règle est supprimée pour les plus petits joueurs.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque la pioche est vide et que les joueurs ont joué toutes leurs cartes. S'il reste des cartes sur la table, le dernier joueur ayant gagné une suite de 7 personnages cachés les ramasse. Le joueur qui a gagné le plus de cartes gagne la partie.

DEUX VARIANTES

- 5 points de bonus si un même joueur gagne 7 cartes de tous les types de personnages.
- Les règles restent les mêmes. Mais le gagnant sera celui qui termine avec le moins de cartes possible. Par contre, vous ne pouvez pas oublier de ramasser, les autres joueurs vous le rappelleront !