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 10 000 jeux de société.

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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Forestia

La régle du jeu

en français

CONTENU :

1 boite de rangement
42 cartes
8 jetons
cette règle du jeu

BUT DU JEU :

Etre le premier à se débarrasser de toutes ses cartes à chaque manche pour obtenir un jeton. Le premier joueur qui gagne son deuxième jeton, gagne la partie.

« Je dédie Forestia à mes enfants Hélène et Clément, pour qui ce jeu a initialement été créé »

Vocabulaire

La PIOCHE : gros paquet de cartes posé au centre de la table face cachée.

La MAIN : ensemble de cartes tenu dans la main du joueur.

DÉFAUSSER : action d'un joueur qui pose une carte de sa main sur le paquet de défausse situé à coté de la pioche.

La DEFAUSSE : nom donné au tas de cartes face visible où les joueurs vont essayer de poser les cartes de leur main. Dans ce jeu, la défausse s'appelle la CLAIRIERE.

Le SENS DU JEU : ordre dans lequel chaque joueur va jouer. En général on joue dans le sens horaire, c'est-à-dire dans le même sens que celui des aiguilles d'une montre.

Le PREMIER JOUEUR : premier joueur qui va pouvoir poser une carte lors de cette manche.

DISTRIBUER : donner les cartes une par une à chaque joueurs.

Une MANCHE : nom donné au jeu entre le premier joueur et la fin de la manche. Quand un joueur n'a plus de cartes en mains, c'est la FIN DE LA MANCHE.

FIN DE LA PARTIE : moment où le jeu s'arrête parce qu'il y a un GAGNANT.

Préparation du jeu

Pour la première manche, le premier joueur est le joueur le plus jeune. Il commence par distribuer les cartes à tous les joueurs, puis retourne la première carte de la PIOCHE pour former la CLAIRIERE.

Nombre de cartes distribuées à chaque joueur :

- règle « Bambin », *entre 3 et 5 ans de 2 à 6 joueurs* :
chaque joueur reçoit 3 cartes en début de manche.
- règle « Amis du bois », *à partir de 5 ans de 2 à 4 joueurs* :
chaque joueur reçoit 4 cartes.
- règle « Amis de la forêt », *à partir de 5 ans pour plus de 5 joueurs* :
chaque joueur reçoit 3 cartes
- règle « Roi du bois », *à partir de 6 ans de 2 à 4 joueurs* :
chaque joueur reçoit 5 cartes.
- règle « Roi de la forêt », *à partir de 6 ans pour plus de 5 joueurs* :
chaque joueur reçoit 4 cartes.

Forestia est adapté aux personnes atteintes de daltonisme. En effet, chaque couleur est associée à un seul objet.

Règle de pose

A son tour de jeu, un joueur essaye de DÉFAUSSER l'une des cartes de sa main sur la CLAIRIERE.

« Les animaux de la forêt sont petits et timides, ils ne jouent qu'avec un animal du même âge, ou de leur famille. »

Pour pouvoir DÉFAUSSER une carte de sa main, le joueur doit donc poser un animal qui ait un point commun avec la carte visible de la CLAIRIÈRE.
La carte qu'il veut poser doit être :

Règle N°1 : de la même famille

ou/et

Règle N°2 : de la même couleur

Les symboles des cartes classiques

Le jaune = 1 an 1

Le rouge = 2 ans 2

Le bleu = 3 ans 3

À 3 ans, l'enfant peut jouer avec les cartes :
- jaune : 1 an
- rouge : 2 ans
- bleu : 3 ans

Puis, très vite, on peut rajouter les cartes :
- joker clairière.

Les autres cartes seront rajoutées dans l'ordre en fonction de l'évolution intellectuelle de l'enfant.

Les symboles des cartes spéciales

Le Joker clairière = carte spéciale de toutes les couleurs (détails ci-contre)

0 À 6 mois, cet animal n'a pas encore soufflé de bougies. Il joue avec 2 couleurs.

Le noir = carte spéciale contenant + ➡ MALUS (détails ci-contre)

Le joker animal = joker spécial qui arrête les Malus (détails ci-dessous)

Le vert = carte spéciale contenant (détail ci-dessous) — ➡ BONUS

Les cartes "Joker"

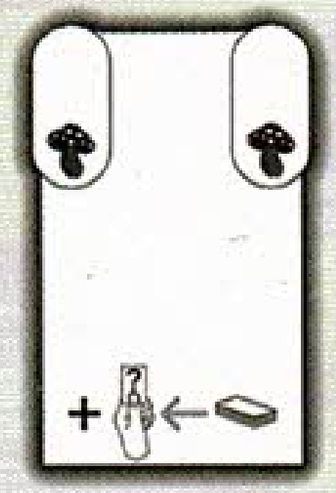
Le Joker clairière

Cette carte spéciale est de toutes les couleurs.
On peut donc la poser sur n'importe quelle couleur (sauf le noir).

Attention : le joueur qui joue après un Joker clairière joue aussi ce qu'il veut.

Le Joker animaux

Cette carte est un joker ET en plus, elle permet d'arrêter l'effet de pioche de toutes les cartes « MALUS » qui sont en dessous.
Après ce joker, le joueur suivant peut jouer ce qu'il veut sauf une carte « MALUS ».



La carte spéciale « MALUS »

Une fois cette carte spéciale jouée, le joueur suivant est obligé de poser lui aussi une carte « MALUS », ou alors il doit piocher. Il doit piocher autant de cartes que de symboles + accumulés.

Nota : une fois piochée, l'effet pioche d'une carte « MALUS » est désactivé. Le joueur suivant peut jouer selon la règle de pose standard.

La carte spéciale "BONUS"

Cette carte permet au joueur (mais ne l'y oblige pas) de pouvoir poser jusqu'à 2 cartes lors de son tour en respectant toujours la règle de pose standard.

Nota : un joueur peut donc poser 1 seule carte verte « -2 », sans être obligé de piocher.
Important : cette capacité peut-être cumulée.

Déroulement d'une manche :

Une fois les cartes distribuées et la CLAIRIERE visible, le donneur essaye de poser une carte de sa main suivant la règle de pose.

- S'il peut poser : il pose sa carte face visible sur la CLAIRIERE, son tour est terminé, c'est au joueur suivant de jouer.
- S'il ne peut pas poser : il pioche une carte de la pioche, la regarde, et peut la poser si cette carte correspond à la règle de pose.

Nota : un joueur n'est jamais obligé de jouer l'une de ses cartes.

Fin d'une manche :

Dès qu'un joueur pose sa dernière carte, la manche s'arrête immédiatement. Le joueur qui a gagné la manche reçoit un jeton. Les autres joueurs comptent le nombre de cartes en main, celui qui a le plus de cartes commencera la manche suivante.

Fin de la partie :

Dés qu'un joueur reçoit son 2ème jeton, il gagne la partie.

Nota : pour des parties à 2 ou 3 joueurs, on peut décider (avant de commencer) de faire une partie en 3 manches gagnantes (3 jetons).

FORESTIA, un jeu évolutif :

Au fur et à mesure de l'évolution intellectuelle de l'enfant, les adultes pourront rajouter une carte, puis une autre, jusqu'à jouer

au jeu « complet » dès que l'enfant sera à l'aise. Nous préconisons de rajouter les cartes dans l'ordre de présentation de cette règle.
(cf Page 5)

Première tactique :

L'ajout de la carte Joker clairière va certainement inciter l'enfant à vouloir poser cette carte dès qu'il l'aura piochée, car elle vaut toutes les couleurs. Pour améliorer sa manière de jouer, expliquez à l'enfant que s'il arrive à conserver cette carte joker comme dernière carte, cela peut lui permettre de gagner la manche quelque soit la carte qui sera posée par le joueur précédent. Il pourra forcement poser sa dernière carte, et donc gagner la manche sauf si un autre joueur gagne avant.

Exemples :

En cas de doute, des exemples de tours de jeux sont expliqués sur notre site Internet : http://ludomix.fr/forestia

Attention : Ceci est un jeu de société et non un jouet. La présence d'un adulte est requise pour la sécurité des enfants et le bon déroulement du jeu.

Un grand remerciement aux contributeurs qui ont permis à ce jeu de devenir réalité.

Bon jeu !