

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 ★★☆☆ modifiable 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



Sauvez la forêt

De 5 à 10 ans
De 2 à 4 joueurs

Contenu: 1 tableau, 24 pièces de puzzle, 12 fiches en carton,
4 pions et 1 dé

But du jeu

Le tableau reproduit 4 scènes où apparaissent divers animaux et plantes. Les joueurs doivent correctement placer sur le tableau, les différentes pièces de puzzle afin de compléter ces scènes. Ils doivent, en même temps, essayer d'éliminer le plus grand nombre possible de fiches en carton représentant des détritius, afin de conserver la forêt propre.

Préparation du jeu

Placer le plateau de jeu sur la table et mettre, au hasard, les fiches en carton «Detritus» face visible sur les cases vides du plateau. On mélange les pièces de puzzle, avant de les distribuer: chaque joueur reçoit 6 pièces, au maximum; les pièces restantes sont ensuite correctement placées sur le tableau. On donne un pion à chaque joueur qui le place devant la première case.

Début du jeu

C'est le joueur le plus jeune qui commence. Il jette le dé et avance son pion d'autant de cases que de points obtenus, avant de céder son tour au joueur suivant.

Cases du tableau



Lorsqu'un joueur arrive sur l'une de ces cases, il peut placer l'une de ses pièces de puzzle, de son choix, sur le tableau.



Lorsque le joueur arrive sur l'une des cases-animaux, il ne peut y mettre qu'une pièce de puzzle qui fasse partie de la scène où apparaît l'animal.



Par exemple, si un joueur arrive sur une case illustrée d'une grenouille, il ne peut placer qu'une pièce qui complète la scène de la grenouille.



Chaque fois qu'un joueur arrive sur une case occupée par l'une de ces fiches, il doit la prendre et la garder. Si le joueur lance un 1, il pourra également prendre une fiche en carton et la garder.

Lorsqu'un joueur est parvenu à placer correctement toutes ses pièces de puzzle avant la fin du parcours, il peut alors, chaque fois qu'il arrive sur une case illustrée d'un animal, rejouer.

Fin du jeu et vainqueur

Le jeu prend fin lorsque tous les joueurs ont terminé leur parcours. Le premier joueur qui termine, gagne 4 points, le second 3 points, le troisième 2 points et le dernier 1 point. Chaque joueur gagne 1 point par fiche en carton éliminée du tableau et perd 1 point par pièce de puzzle non placée.

Le joueur qui obtient le plus grand nombre de points, gagne la partie.

Avec de très petits enfants, on peut jouer de la manière suivante: les pièces du puzzle sont posées à l'envers sur la table. Chaque fois qu'un joueur arrive à une case qui lui permette de placer une pièce, il en prendra une et la placera directement sur la planche.

Le jeu sera terminé lorsque toutes les pièces auront été placées et les fiches de carton retirées.

Si un joueur arrive à la fin du parcours et s'il reste encore des pièces à placer et des fiches à retirer. Il fera demi-tour et avancera jusqu'à la première case.

Chaque joueur se comptera un point pour chaque pièce qu'il aura placée et un point pour chaque fiche qu'il aura retirée. Le gagnant sera celui qui obtiendra le plus de points.