



LA FORÊT ENCHANTÉE

HIVER AU PAYS DES CONTES

Vivez un conte d'hiver pour 2 à 6 joueurs* à partir de 6 ans

Tout ceux qui ont déjà entendu parler de la forêt enchantée imaginent
et racontent son histoire :



Il était une fois un roi qui vivait dans un magnifique château dominant la forêt enchantée. Ses sujets ne pouvaient imaginer meilleur roi, tant il était sage et bon. Ainsi passèrent les années jusqu'au jour où le roi, se sentant vieillir, commença à se soucier de son successeur car il n'avait pas d'enfant. Au cours de son règne, il avait souvent entendu parler d'extraordinaires et étranges secrets, cachés dans la forêt enchantée, et cela avait éveillé sa curiosité. Il décida donc d'envoyer de fidèles sujets en quête de ces étonnants secrets, afin de les rassembler au château pour que tous puissent en profiter et s'en émerveiller.

Une fois qu'il eut tout planifié, il fit annoncer dans tout le royaume que la première personne qui saurait le guider jusqu'à trois de ces merveilleux secrets deviendrait son digne successeur ...

* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses.
Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

Ravensburger

CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 2 13 cartes Quête
- 3 13 jetons Secret
- 4 13 arbres scintillants
- 5 6 pions en bois
- 6 2 dés



MISE EN PLACE

Avant la première partie, détacher soigneusement les 13 cartes Quête et les 13 jetons Secret de la planche prédecoupée. Insérer les jetons, dessin visible, sous les arbres, comme le montre l'illustration. Une fois coincés, ils ne peuvent plus être enlevés !



- Chaque joueur choisit un pion et le place au village.
- Bien mélanger les cartes Quête, placer la pile dans la cour du château, puis révéler la première carte.
- Choisir qui commence ou utiliser le dé pour désigner le premier joueur.

BUT DU JEU

Les joueurs jouent la suite du conte. Ils partent dans la forêt enchantée, en quête des secrets recherchés par le roi et se dépêchent de revenir au château pour lui indiquer l'endroit où ils se cachent. Ils doivent non seulement répondre correctement aux demandes du roi, mais également réussir à se défendre contre les attaques de leurs adversaires. Le jeu comporte également une touche de magie. Le premier qui aura retrouvé trois cachettes remportera la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire.

À son tour de jeu, le joueur lance toujours les deux dés. Les pions partent de la case avec la rose des vents, aux portes du village ; c'est la première case comptée.

Déplacement

Chaque dé est utilisé séparément. Le joueur est libre de commencer par le plus grand ou le plus petit dé et de se déplacer dans n'importe quelle direction, en avançant ou en reculant. Cependant, il ne peut pas changer de sens au milieu d'un dé. Il est permis de sauter par-dessus un pion adverse tout en comptant la case qu'il occupe.

Retour au village

Si un pion termine son déplacement sur une case occupée par un pion adverse (avec le premier ou le second dé, voire les deux fois), il le renvoie au village. Il repartira de là-bas.

Découverte d'un Secret

Si un joueur termine son déplacement sur une case jaune avec un dé, ou les deux, il peut regarder le Secret qui se cache sous l'arbre à côté. Bien entendu, il doit tenir l'arbre de manière à ce que les autres joueurs ne puissent pas voir ce qu'il y a en dessous.



- Mélanger les arbres et les répartir sur les petits symboles Arbre, à côté des cases jaunes. Personne ne doit savoir où se cachent les Secrets.

Déplacement vers le château

Si un joueur a découvert le Secret recherché sur la première carte retournée, il peut se dépêcher de se rendre au château. En général, il est préférable que les adversaires ne s'en aperçoivent pas tout de suite car ils risquent d'essayer de le renvoyer au village.

Au château, les joueurs doivent attendre directement la case Couronne. Il est permis de

l'atteindre avec un seul dé ; les points du second dé sont alors ignorés. Celui qui ne parvient pas

à atteindre exactement la case Couronne doit faire des allers et venues devant le château jusqu'à ce qu'il obtienne un résultat favorable aux dés.

Quête

Lorsqu'un joueur atteint la case Couronne, il doit immédiatement indiquer où se trouve le Secret recherché sur la carte Quête retournée. Par exemple : « *L'édredon de Dame Hiver se cache sous cet arbre.* » Il retourne alors l'arbre et vérifie, sans le montrer aux autres.

- Si ça n'est **pas le bon** arbre, le joueur le remet à sa place. Son pion retourne immédiatement au village. Puis c'est à son voisin de gauche de jouer.

- Si c'est **le bon** arbre, le joueur montre ce qui se cache sous l'arbre, le repose sur le plateau et gagne la carte Quête en récompense. Une nouvelle carte de la pile est immédiatement retournée et c'est à son voisin de gauche de jouer.



Le joueur laisse son pion au château jusqu'à ce que ce soit de nouveau à lui de jouer. Il peut essayer de trouver le Secret de la nouvelle carte Quête ou lancer les dés pour quitter le château.

Si un autre visiteur atteint le château alors qu'un pion s'y trouve encore, il renvoie ce dernier au village.

Magie

Si un joueur obtient un double aux dés (2 faces identiques), il peut utiliser la magie. Selon ce qui l'arrange, il a le choix entre :

- Placer son pion directement sur une case jaune au choix pour regarder sous l'arbre,
- Avancer jusqu'à la case Patin à glace rouge du château,
- Faire disparaître la carte Quête retournée. Il mélange alors la pile de cartes et en retourne une nouvelle. S'il s'agit de la même, pas de chance !

Si un joueur utilise le double pour faire de la magie, il ne peut pas déplacer son pion en même temps. Par contre, il peut parfaitement se déplacer au lieu d'utiliser la magie.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à retrouver la cachette de 3 Secrets, et à posséder donc 3 cartes Quête, remporte la partie.

Conseil tactique

Il est tout aussi important de bien mener ses recherches que d'observer les adversaires. Il ne faudrait pas qu'ils puissent se rendre trop facilement au château avec les bonnes réponses. Parfois, il n'est pas très grave de ne pas trouver immédiatement le Secret actuellement recherché. Un peu de magie et la carte affichant le Secret dont on a découvert entre temps la cachette peut apparaître d'un seul coup ! Bien entendu, la position des arbres ne doit pas être modifiée en cours de partie.

Voici les merveilleux Secrets recherchés :

- | | |
|---|--|
| L'édredon de « Dame Hiver » | La rose de « Blanche-Neige et Rose-Rouge » |
| L'étoile des « Ducats tombés du ciel » | La boule du « Sapin » |
| Le traîneau de « La Reine des Neiges » | La « Clé d'or » |
| L'allumette de « La Petite Fille aux allumettes » | La corbeille des « Douze Mois » |
| Le chapeau de « Casse-Noisette et le Roi des Souris » | La « Moufle » |
| Le « Bonhomme de neige » | Le bambou de « Yuki Onna » |
| | La souris de « Noël dans le cellier » |

