

FOREST ADVENTURE

F



Dès 6 ans



De 2 à 4 joueurs



Contenu : 8 cartes *Départ* et *Arrivée*, 45 cartes *Ateliers* et 3 cartes *Bonus*.



Départ / Arrivée



Ateliers



Bonus



But du jeu : obtenir le plus de points.



Préparation du jeu : chaque joueur pose une carte *Départ* et une carte *Arrivée* devant lui.

- À 4 joueurs, toutes les cartes *Ateliers* et *Bonus* sont utilisées.
- À 3 joueurs, les cartes *Ateliers* lapins (verso des cartes) et la carte *Bonus +1* sont écartées du jeu.
- À 2 joueurs, les cartes *Ateliers* renards et lapins (verso des cartes) et ainsi que les cartes *Bonus +1* et *+2* sont écartées du jeu.

La ou les carte(s) *Bonus* sont/est posée(s) de côté et seront/sera utilisée(s) en fin de partie. Les cartes *Ateliers* sont mélangées et posées en pile, faces cachées, au centre des joueurs. Les deux premières cartes de la pile sont retournées à côté, faces visibles.

La partie se déroule en 2 phases : la phase de pioche durant laquelle les joueurs vont récupérer des cartes *Ateliers*, puis la phase de construction durant laquelle les joueurs vont construire leur parcours d'accrobranche.

1/ La phase de pioche

Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il prend une des 2 cartes *Ateliers* faces visibles qu'il pose devant lui face cachée. Il remplace la carte piochée par une nouvelle carte de la pioche. Puis c'est au joueur suivant de choisir une carte *Ateliers* ... et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une carte. Cette dernière est alors écartée du jeu et la deuxième phase de jeu peut commencer.

N.B. : lors de cette phase les joueurs n'ont pas le droit de regarder leur cartes.

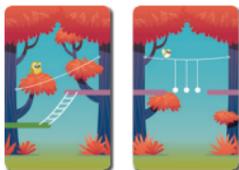
2/ La phase de construction

Durant cette phase, tous les joueurs jouent en même temps.

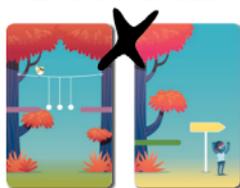
Au top départ les joueurs retournent les cartes qu'ils ont collectées lors de la première phase et tentent de créer le plus long parcours d'accrobranche possible en accolant leurs cartes les unes à côté des autres.

- Le parcours doit commencer par une carte **Départ** et se terminer par une carte **Arrivée**.
- Les cartes **Ateliers** doivent être placées côte à côte en respectant la couleur des plateformes ou en accolant deux moitiés d'un atelier de même niveau.
- Il n'est pas possible d'accoler deux demi-plateformes de couleurs différentes, ni de placer un demi-atelier sans que l'autre moitié soit placée à côté.

Connexions correctes



Connexions incorrectes



Il se peut qu'un joueur ne puisse pas utiliser toutes les cartes qu'il a collectées, elles sont alors écartées du jeu.

Dès qu'un joueur a fini de construire son parcours il annonce « fini ! » et prend la carte **Bonus** de la plus grande valeur. La partie s'arrête pour lui et il ne peut plus modifier son parcours. Les autres joueurs continuent à construire et annoncent « fini » dès qu'ils ont terminé leur parcours. S'il en reste, ils prennent la carte **Bonus** de la plus grande valeur.

Fin du jeu : Quand tous les joueurs ont terminé leur parcours, on les vérifie et on compte les points : 1 point par carte posée. On ajoute à ce total le/les point(s) de la carte **Bonus** s'il y a lieu. Le joueur ayant le plus de point remporte la partie. En cas d'égalité, celui qui a le plus grand bonus l'emporte.

N.B. : un parcours incorrect ne rapporte aucun point !