

ALLONS DANS LA FORÊT!

B 206 31

jeu coopératif

Voici une variante coopérative pour les 4-6 ans qui s'inspire du jeu L'OURSON EGARE (Herder) dont la production et la vente ont malheureusement été arrêtées.

IDEE DU JEU

Découvrir ensemble où se cachent les lutins avant que les gnomes ne les en empêchent avec leurs feux follets..

PREPARATION

Ecartez du talon toutes les cartes lutins + 1 cartes *herbes*. Replacez dans le talon une famille complète de 6 lutins différents. Mélangez bien ce talon et, faces cachées, formez un plan de jeu en carré de 9 x 9 cartes. Laissez un peu d'espace entre les cartes (+/- 1 cm) pour qu'elles soient préhensibles du bout des doigts. Parmi les cartes écartées, sélectionnez encore une famille de six lutins différents et posez-les, faces visibles, à côté du plan de jeu. En les regardant, les enfants visualisent bien quelles cartes semblables ils devront trouver dans le grand carré de 81 cartes.

Chaque enfant reçoit un pion explorateur et le place devant une carte de son choix, en lisière du carré. Les petits pions colorés sont préparés car ils serviront de feux follets durant la partie.

BUT DU JEU

Parcourir les cases de la forêt pour découvrir où se cachent les six lutins avant que les gnomes ne les en empêchent !

DEROULEMENT

Celui dont c'est le tour, lance le dé et, en se frayant un chemin parmi les herbes, retourne autant de cartes que de points obtenus. Il commence sa découverte à partir de n'importe quelle case en lisière.

Dans un premier temps, l'enfant ne bouge pas son pion mais retourne, une à une, les cartes sur l'itinéraire qu'il choisit. Lorsque cette découverte est terminée, il pose son pion sur la dernière carte visitée. Nous insistons sur cette chronologie : d'abord la découverte où le joueur n'utilise que sa main; ensuite l'avancée du pion : ainsi l'enfant n'est pas gêné par un double mouvement qui s'avère difficile, celui d'avancer son pion tout en retournant les cartes qui sont dessous.

La découverte de l'enfant respecte les règles suivantes :

- toute carte découverte est retournée, montrée à tous et reste face visible jusqu'à la fin de la partie;
- seul le six obtenu au dé ne permet pas de progresser (voir règle des feux follets);
- une progression se fait toujours horizontalement ou verticalement vers une carte contiguë; la progression en diagonale est permise... si les enfants la comprennent;
- une découverte peut se faire en marche arrière et changer de direction quand cela l'arrange;
- il est permis de repasser deux fois sur la même case;
- un pion peut ressortir du carré des hautes herbes et y rentrer à partir d'un tout autre endroit de la lisière;
- les points ne sont jamais gaspillés... sauf lors de la rencontre d'un animal;
- plusieurs pions peuvent se trouver sur une même carte.

Toute carte atteinte est immédiatement retournée, montrée à tous et reste, face visible, jusqu'à la fin du jeu :

- *Si on découvre de l'herbe, des baies ou de l'eau* : parfait, le chemin peut continuer par là.
- *Si on découvre un animal (araignée, serpent, renard)*, l'enfant s'effraie et doit reculer son pion sur la case précédente (celle d'où il vient). Les points non employés sont perdus. La carte de l'animal reste découverte.
- *Si on découvre une boule de cristal* : magie ! magie ! Après avoir fini sa progression, le joueur peut retourner n'importe quelle carte du carré et la montrer à tous. Elle est ensuite reposée, face à nouveau cachée, même si elle a révélé la présence d'un lutin. Aux joueurs d'y parvenir en se frayant un chemin jusque là ! Deux boules de cristal donnent le droit de regarder 2 cartes.
- *Et si on découvre un lutin*, quelle chance ! Il n'en reste plus que cinq autres à découvrir pour gagner tous ensemble le jeu !

Passer au-dessus d'un animal :

n'est jamais permis SAUF dans le cas suivant qui ne s'applique qu'aux joueurs qui stationnent devant une carte *animal*. Dans ce seul cas et quand c'est à nouveau à lui de jouer, le joueur renonce à lancer le dé. A la place, il peut carrément poser son pion sur la carte *animal*. **Ca vaut jouer.** De là, dès le tour suivant, il reprend sa progression. Cette règle permet de débloquent une situation de jeu où un lutin est entièrement encerclé par des animaux.

situation particulière : si l'enfant retombe immédiatement sur un animal, il revient sur sa carte de départ, même si c'est un animal.

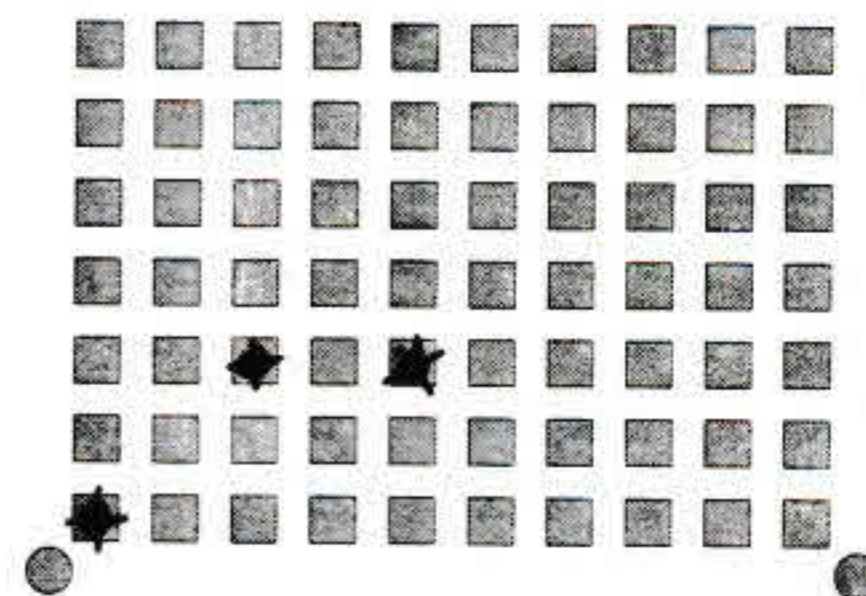
Six au dé : la règle des feux follets :

Quand un joueur obtient *six au dé*, il ne peut pas faire progresser son pion... mais ce sont les gnomes qui allument un feu follet pour gêner les enfants.

Le six au dé est donc signe de danger. Chaque fois qu'il apparaît sur le dé, un feu follet s'allume sur une case en suivant la logique suivante : l'enfant pose une des 24 pierres sur une carte cachée ou dévoilée. **Désormais plus personne ne peut passer sur cette carte.**

les règles suivantes seront notamment respectées :

1. on ne pose jamais une pierre sur un lutin déjà découvert.
2. une pierre ne peut être posée que sur une carte dont aucune carte contiguë ne porte déjà une pierre (voir exemple illustré). En début de jeu, on posera évidemment ces pierres sur des cartes connues et inintéressantes : des cartes *animal*, par exemple. Plus tard, les joueurs devront sacrifier des cartes inconnues...



★ = feu follet

FIN DE JEU

Le jeu est gagné par tous les joueurs quand les six lutins ont été trouvés. Il est, bien sûr, possible que les six lutins ne puissent pas être découverts. Dans ce cas, les enfants font l'expérience de perdre le jeu tous ensemble... et parient qu'ils feront mieux la prochaine fois !

VARIANTES

Plus difficile :

Le six au dé allume **deux** feux follets sur des cases différentes.

Et beaucoup plus difficile :

Les cartes *animal* sont remises faces cachées quand elles sont découvertes. Passer sur un animal qu'on devine de mémoire devant soi est permis dans le respect de la règle expliquée plus haut. Et, dans la situation particulière à cette règle que nous avons expliquée, le joueur revient donc sur une carte qui cache un animal.

Traduit et inventé par CASSE-NOISETTES s.a.

*chaussée d'Alseberg 76
1060 - Bruxelles
tel. 02.537.83.92*

*rue Longue 15
1150 - Woluwe/Kraainem
tel. 02.731.68.11*