

L'Esprit de la forêt



-COLLECTE
-DÉPLACEMENTS
SECRETS



2-6



6+



15 MIN



La légende raconte que cette forêt inexplorée regorge d'animaux étranges et de plantes inconnues. Vous verrez des choses qui n'existent nulle part ailleurs ! Mais attention à l'esprit de la forêt qui veille sur cet environnement unique afin que ce lieu reste secret, il fera tout pour que vous n'en sortiez pas !!!

But du jeu

Pour l'esprit de la forêt, retrouver la trace des aventuriers pour les attraper

Pour les aventuriers observer tous les éléments de leur liste sans se faire attraper

Matériel

1 tuile arbre de l'esprit



24 tuiles forêt recto verso avec des éléments

(12 éléments différents en 4 exemplaires)



1 pion esprit de la forêt



Des jetons aventuriers



Des listes d'éléments à observer. Avec les jetons correspondants à ces éléments.



2 dés : 1 dé pour les aventuriers (avec 3 faces 1 et 3 faces 2), 1 dé pour l'esprit avec 2 faces 1, 2 faces 2 et 2 faces 3.



Mise en place

Les 25 tuiles sont mélangées et placées de manière aléatoire pour former un carré de 5x5 qui constitue la forêt.

L'arbre de l'esprit a donc une place aléatoire, le pion esprit est placé dessus.

Le joueur le plus âgé est l'esprit de la forêt pour cette partie. Il ferme les yeux et les autres joueurs placent chacun leur jeton personnage sous une tuile de la forêt, c'est l'endroit d'où ils partiront.

Chaque joueur (sauf l'esprit) reçoit ensuite 1 liste de choses à récupérer,

cette liste comporte 4 éléments parmi les 12



Déroulement du jeu.

Le jeu se déroulera en alternant les phases de

- déplacement des aventuriers (sans que l'esprit regarde) et éventuellement collecte des éléments.
- déplacement de l'esprit

Déplacement des aventuriers

Les aventuriers lancent le dé, ils obtiennent 1 ou 2.



L'esprit ferme les yeux et compte lentement jusqu'à 15* à voix haute.

Pendant ce temps, chaque joueur déplace son personnage du nombre de tuiles indiqué par le dé. On ne peut se déplacer que vers le haut, le bas, la droite ou la gauche (pas en diagonale). A la fin de son déplacement, il replace son jeton personnage sous la tuile où il est arrivé.

Si, lors de son déplacement, un aventurier passe ou arrive sur un élément qu'il a dans sa liste, il récupère le jeton en question et le place sur sa liste à l'endroit correspondant.



Rem : un aventurier peut s'aventurer dans le tronc de l'esprit pour y prendre l'élément de son choix, mais attention, si l'esprit y revient, ce sera perdu !

*Rem : avec les plus jeunes, l'esprit ne comptera pas et les aventuriers lui signaleront quand ils se seront tous cachés.

Déplacement de l'esprit de la forêt

Une fois arrivé à « 15 », l'esprit ouvre les yeux. Il peut regarder si les aventuriers ont ramassé des éléments ou si des tuiles ont bougé pour essayer de retrouver leur piste.

L'esprit lance son dé qui lui indique de combien de tuile il doit se déplacer (1, 2 ou 3)



Lors de son déplacement il retourne les tuiles sur lesquelles il passe, faisant apparaître l'élément qui était au verso (parfois un élément identique, parfois un différent).

S'il découvre sous une case qu'il retourne un jeton aventurier, il le prend et celui-ci a perdu. Les autres continuent à jouer.

Au lieu de se déplacer du nombre de cases indiqué par le dé, l'esprit peut décider de retourner à son tronc. Dans ce cas, il va directement sur cette case sans passer par aucune tuile et repartira le tour suivant de là bas.

Fin du jeu :

Lorsqu'un aventurier a récupéré les 4 jetons de sa liste il a gagné. Le jeu se poursuit tant qu'il y a des d'aventuriers dans la forêt. Une fois qu'il n'y en a plus, ceux qui ont récupéré tous les éléments de leur liste ont gagné, ceux qui se sont fait attrapés par l'esprit ont perdu. Si l'esprit a attrapé la moitié des aventuriers, il a gagné !