de 3 à 103 ans

de 2 à 6 joueurs

5 min

Forestia

Le jeu qui grandit avec l'enfant

Règles du jeu

Introduction

Les animaux de la forêt sont petits et timides, ils ne jouent qu'avec un animal de leur famille ou du même âge.

Contenu

- 42 cartes
- 8 jetons
- ce livret de règles
- 1 boite de rangement

But du jeu

Le premier joueur à poser sa dernière carte gagne un jeton.

Le premier joueur à gagner 2 jetons remporte la partie.

Installation

Distribuez 3 cartes à chaque joueur puis retournez la première carte de la pioche pour former la Clairière.
Le plus jeune joueur commence.

Comment jouer ?

À son tour chaque joueur tente de poser une carte de sa main dans la clairière.

Pour pouvoir être posée, la carte du joueur doit avoir un point commun avec la carte de la clairière.

Règle de pose

La carte qu'il veut poser doit être :

Règle n°1 : de la même couleur

- Le jaune = 1 an
- Le rouge = 2 ans
- Le bleu = 3 ans

Règle n°2 : de la même famille

S'il ne peut pas poser il pioche une carte, qu'il peut poser immédiatement si elle respecte la règle de pose.
Une fois qu'il a fini de jouer, c'est au joueur à sa gauche de jouer.

Nota : un joueur n'est jamais obligé de jouer.
Il devra cependant piocher 1 carte pour passer son tour.

Fin de la manche

Dès qu'un joueur pose sa dernière carte, la manche s'arrête immédiatement, ce joueur gagne 1 jeton.
Le joueur ayant le plus de cartes à la fin de la manche commence la manche suivante.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur reçoit son deuxième jeton, il gagne la partie.

Un jeu évolutif

3 ans = 3 cartes. La pioche contient 22 cartes :

4 ans = 4 cartes. La pioche contient 36 cartes :

+ 5 ans = 5 cartes. La pioche contient 42 cartes :

Cas particulier

À 5 ou 6 joueurs on joue avec une main de 4 cartes.

Variante

De 2 à 4 joueurs, vous pouvez jouer en 3 jetons gagnants.

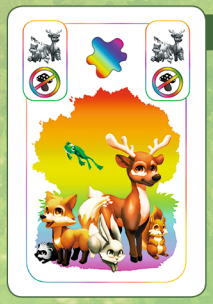
Les cartes spéciales

Le Joker clairière

Cette carte peut être posée sur :
N'importe quelle carte (sauf un Malus).

Pouvoir de cette carte :
Elle est de toutes les couleurs de l'arc en ciel.

Quelle carte peut-être jouée par dessus ?
N'importe quelle carte peut-être posée sur une carte "Joker clairière".



Le Joker animaux

Cette carte peut être posée sur :
N'importe quelle carte.

Pouvoir de cette carte :
C'est un Joker qui peut-être posé sur n'importe quelle carte ET son pouvoir permet d'annuler tous les Malus de pioche.

Quelle carte peut-être jouée par dessus ?
N'importe quelle carte sauf une carte Malus.

La carte Bébé

Cette carte peut être posée sur :
- Une carte de la même couleur que le côté gauche.
- Une carte de la même couleur que le côté droit
- Une carte du même animal
- Une carte "Joker clairière" ou "Joker animaux"

Pouvoir de cette carte :
- Ce bébé a 6 mois et accepte de jouer avec 2 couleurs.

Quelle carte peut-être jouée par dessus ?
- Une carte de la même couleur que le côté gauche
- Une carte de la même couleur que le côté droit
- Une carte "Joker clairière" ou "Joker animaux"

Jouons tous ensemble à Forestia

L'ergonomie du jeu a été pensée afin de permettre au plus grand nombre de pouvoir jouer à Forestia. Ainsi le jeu contient 2 bulles d'informations en haut ce qui permet de satisfaire les gauchers comme les droitiers. De même, des icones permettent de différencier les couleurs pour les personnes à déficience visuelle. Pour les épileptiques voir modalités sur notre site internet : http://ludomix.fr/forestia

La carte Malus

Cette carte peut être posée sur :
- une carte du même animal
- une carte de la même couleur
- une carte "Joker clairière"

Pouvoir de cette carte :
Le joueur suivant doit poser ou piocher.
3 cas possibles :
- le joueur peut recouvrir cette carte avec une autre carte Malus, c'est au joueur suivant de jouer
  Nota : les Malus se cumulent
- le joueur peut recouvrir cette carte avec une carte "Joker animaux" : le(s) Malus sont tous annulé(s)
- le joueur ne peut pas poser comme indiqué ci-dessus, il doit piocher 1 carte pour chaque carte malus accumulées. Attention, le joueur qui pioche n'a pas le droit de poser de carte, son tour est terminé.

Une fois la ou les cartes piochées, l'effet "négatif" est désactivé. Le joueur suivant doit poser suivant la règle de pose :
- une carte du même animal
- une carte de la même couleur
  (le cumul démarre à 1 avec cette nouvelle carte Malus)
- une carte "Joker clairière" ou "Joker animaux"

La carte Bonus

Cette carte peut être posée sur :
- une carte de la même couleur
- une carte du même animal
  un "Joker clairière" ou "Joker animaux"

Pouvoir de cette carte :
C'est une carte chance qui permet de rejouer immédiatement.

Quelle carte peut-être jouée par dessus ?
- une carte de la même couleur, permettant de rejouer
- une carte du même animal
- une carte "Joker clairière" ou "Joker animaux"

Nota : un joueur peut jouer juste une seule carte bonus.

Éditions Ludomix
Des règles rapides, pour des jeux fun

Crédits

Auteur : Pierre Lesieutre
Illustrateur : Régis Torres
Éditeur : Éditions Ludomix
20 Sente Saint Martin 76770 Le Houlme