

Chers parents, grands-parents, éducateurs et enseignants,

Avec le jeu La Forêt Enchantée, l'équipe de Bioviva souhaite faire découvrir aux enfants des valeurs essentielles pour grandir : l'entraide et la coopération.

Au travers de charmants animaux et d'un univers féerique, les enfants vont découvrir le plaisir de jouer ensemble pour recueillir les ingrédients nécessaires à la potion magique et sauver le magicien avant le coucher du soleil.

Ce jeu bénéficie également de nombreux intérêts pédagogiques, notamment la mémorisation, le développement du langage et de l'imaginaire.

Règle du jeu

Les animaux de la forêt unissent leurs forces pour sauver leur ami le magicien, ensorcelé par la méchante reine. Mémorisez ensemble la recette de la potion magique qui pourra le guérir, puis parcourez la forêt enchantée afin de récupérer les différents ingrédients. Mais attention, tout devra mijoter dans le chaudron avant le coucher du soleil, sinon il sera trop tard !

Contenu :

1 plateau de jeu • 15 recettes magiques • 16 jetons ronds • 6 pions animaux en bois • 1 chaudron en bois • 1 dé en bois • 1 règle du jeu

Mise en place du jeu :



















• Collez la vignette citrouille au verso du jeton baguette magique • Collez les vignettes rondes restantes sur les 6 faces du dé • Personnalisez les pions animaux à l'aide des autocollants (yeux et ventres) • Emboîtez le bandeau soleil sous le plateau

But du jeu :

Mémorisez tous ensemble la recette de la potion magique, puis coopérez afin d'en récupérer les ingrédients avant le coucher du soleil.

Démarrage du jeu :

1. Découvrez tous ensemble les différents ingrédients :

Eau  Grenouille	Nénuphar 	Cœufs de poisson 	Larmes de Crocodile 	Roseau 	Algue 
Arbres  Hibou	Pomme 	Plume 	Noisette 	Feuille 	Pomme de pin 
Terre  Lapin	Chardon 	Champignon (Amanite) 	Coquelicot 	Trèfle à 4 feuilles 	Coquille d'escargot 

2. Choisissez le degré de difficulté de la recette en fonction du nombre de joueurs et de leur âge : 6, 8 ou 10 ingrédients. Prenez les recettes magiques, **côté jaune**. Choisissez une carte au hasard parmi les recettes contenant le nombre d'ingrédients choisi (indiqué en bas à droite de chaque page). Exposez la carte sous une lumière vive pendant environ 40 secondes, puis faites l'obscurité pour voir apparaître la recette phosphorescente. Mémorisez la recette tous ensemble, jusqu'à ce que celle-ci disparaisse.

NB : s'il ne vous est pas possible de faire l'obscurité complète, vous pouvez également jouer en mode « jour » et mémoriser tous ensemble une recette en couleur. Pour cela, choisissez une carte recette, **côté vert**.

Pour faciliter la mémorisation, vous pouvez répartir les ingrédients à retenir entre les joueurs. Une fois la recette mémorisée, cachez la carte utilisée dans la boîte de jeu.

3. Les joueurs positionnent les jetons des ingrédients mémorisés sur le plateau. Chaque ingrédient dispose de 2 emplacements possibles sur le plateau. Positionnez l'ingrédient sur l'un ou l'autre, à votre guise.

4. Chaque joueur choisit ensuite son pion animal. Il y a 3 types d'animaux :
- La **grenouille bleue**, qui se déplace uniquement sur des **cases bleues** et récupère donc les ingrédients se trouvant **dans l'eau**.
- Le **lapin**, qui se déplace uniquement sur les **cases beiges** et récupère donc les ingrédients se récoltant **à terre**.
- La **chouette**, qui se déplace uniquement sur les **cases brun foncé** et récupère donc les ingrédients se trouvant **dans les arbres**.

Conseil : choisissez astucieusement les animaux en fonction des ingrédients de la recette !

5. Positionnez le chaudron sur le « feu » central et placez les pions animaux autour, c'est le point de départ.

6. Positionnez le soleil entre les 2 premières étoiles (jaunes) de son parcours. C'est le lever du jour.

7. Le plus jeune joueur lance le dé pour tout le monde :

- Si le dé indique une couleur (bleu, beige ou brun foncé), les animaux correspondants avancent jusqu'à la prochaine case de cette couleur, en suivant le chemin de terre, dans n'importe quelle direction.

- Si le dé indique 3 couleurs, tous les animaux avancent jusqu'à la prochaine case de leur couleur.

Si un joueur arrive sur une case qui contient un jeton ingrédient, il le prend et le met dans le chaudron.

- Si le dé indique le Lutin Farceur, chacun des ingrédients figurant sur le plateau est déplacé vers l'autre emplacement illustrant ce même ingrédient. Si, grâce au Lutin Farceur, un des jetons atterrit sous le pion d'un joueur, celui-ci peut alors le mettre dans le chaudron.

- Si le dé indique le magicien, les joueurs qui le souhaitent ont la possibilité de se transformer en un autre animal disponible de leur choix. Chacun à leur tour, ils lancent le jeton baguette magique (pile ou face) :

* Face « baguette magique » : la transformation est réussie. Le joueur remplace son pion par celui de l'animal choisi et le positionne sur la case départ (autour du chaudron).

* Face « citrouille » : la transformation est ratée. Le joueur se change en citrouille et il ne pourra pas se déplacer durant le prochain tour de jeu.

8. Un nouveau tour de jeu commence, on avance d'abord le soleil d'un cran (on le positionne entre les 2 étoiles suivantes). Puis c'est au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) de lancer le dé pour tout le monde.

Fin de la partie :

1. Tous les ingrédients de la recette magique n'ont pas été récoltés lorsque le soleil dépasse la dernière étoile de son parcours (le soleil se couche et disparaît derrière le plateau) : **les joueurs ont perdu la partie** tous ensemble.

2. Tous les ingrédients de la recette magique ont été récoltés avant que le soleil ne se couche. Les joueurs vérifient la recette récoltée en la comparant à la recette cachée dans la boîte de jeu.

=> S'il y a eu une **erreur dans la recette**, les joueurs ont perdu la partie tous ensemble.

=> Si la **recette est exacte**, les joueurs ont gagné la partie tous ensemble. Le magicien est sauvé !

Retrouvez-nous sur www.bioviva.com et sur [facebook](https://www.facebook.com/biovivaeditions) : www.facebook.com/biovivaeditions

Bioviva, des jeux naturellement drôles et drôlement naturels !