

FLORIAN NADLER

LA FORÊT DES OMBRES

Livret de règles

POUR 2 À 4 ENFANTS, À PARTIR DE 7 ANS

La Forêt des Ombres est un lieu mystique et enchanté, à l'orée duquel se trouve l'école de magie des Mousseccrocs. En tant que sorciers en herbe, vous y apprendrez tout des rites des Ombres de la Nuit, jusqu'à devenir, avec le temps, de véritables magiciens.

Ainsi, à chaque pleine lune, les deux créatures millénaires qui dirigent l'école vous envoient dans la Forêt des Ombres pour y accomplir tout un tas de quêtes. Préparez-vous donc à entrer dans ce bois mystérieux, et laissez-vous surprendre...

Contenu



16 cartes Forêt de départ



1 livret d'aventure



4 jetons Sac à dos



12 cadres Forêt



8 Gouttes magiques
en bois



96 jetons Ingrédient



4 boîtes Forêt



10 enveloppes et 1 petite boîte secrète
(NE PAS OUVRIR !)



1 marque page

! **IMPORTANT : N'ouvrez les enveloppes et la petite boîte que lorsque le jeu vous demandera de le faire !**

But du jeu

Au fil des 18 chapitres, vous deviendrez peu à peu de véritables magiciens. Dans chaque chapitre, différentes quêtes vous seront confiées. Vous devrez ainsi collecter des ingrédients pour préparer des potions, trouver des sentiers secrets, et aider quelques-uns des animaux de la forêt.

Chaque chapitre s'achèvera lorsque vous aurez accompli ensemble toutes les quêtes. Si vous ne collectez pas suffisamment d'ingrédients ou si vous vous faites surprendre par trop d'Esprits de la forêt qui croiseront votre chemin, vous échouerez. Mettez-vous bien d'accord et travaillez ensemble pour réussir les différents chapitres.

Après chaque chapitre, vous pourrez décider de poursuivre immédiatement avec le chapitre suivant, ou d'enregistrer votre progression pour continuer à jouer une autre fois.

Mise en place

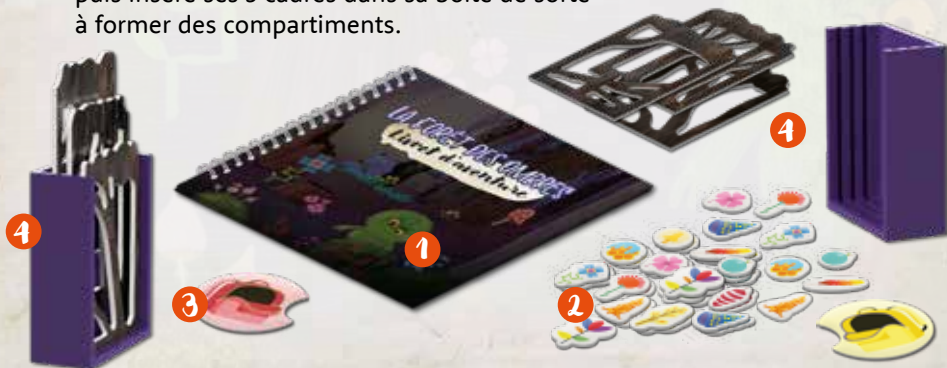
GÉNÉRAL

Avant la première partie

Détachez tous les éléments des planches cartonnées et placez-les à disposition de tous les joueurs.

Avant chaque partie

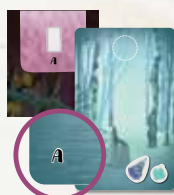
- 1 Placez le livret d'aventure au milieu de la table.
- 2 Placez tous les jetons Ingrédients à côté du livret d'aventure qui forment la réserve.
- 3 Chaque joueur prend 1 jeton Sac à dos et le place devant soi.
- 4 Chaque joueur prend 1 boîte Forêt ainsi que 3 cadres Forêt au hasard, puis insère ses 3 cadres dans sa boîte de sorte à former des compartiments.



MISE EN PLACE PAR CHAPITRE

Préparez le chapitre auquel vous souhaitez jouer :

- 1 **Le chapitre** : ouvrez le livret d'aventure à la page de ce chapitre.
(Si vous jouez pour la première fois, commencez au chapitre 1.)
- 2 **Description du chapitre** : lisez la description du chapitre à haute voix.
- 3 (À partir du chapitre 2) **Règles complémentaires** : lisez les règles de ce chapitre et prêtez attention aux spécificités indiquées p.12.
- 4 **Quêtes** : prenez connaissance des quêtes que vous devrez accomplir pour réussir ce chapitre.
- 5 **Cartes** : prenez toutes les cartes Forêt indiquées et placez-les à disposition de tous les joueurs face lune visible (Pour le chapitre 1, il s'agit des cartes Forêt marquées d'un A.)
- 6 (À partir du chapitre 2) **Réserve de Gouttes magiques** : placez le nombre de Gouttes magiques indiqué sur cette case. La case  qui se trouve à côté reste vide.
- 7 (À partir du chapitre 2) **Amulette de protection** : prenez toutes les amulettes indiquées et placez-les à disposition de tous les joueurs.
- 8 **Défausse** : Défaussez vos cartes Forêt sur cet emplacement au cours de la partie.
- 9 **Fin du chapitre** : ne lisez cette section qu'une fois le chapitre terminé.



PRÉPARER LES BOÎTES FORÊT

- 1 Mélangez **toutes** les cartes Forêt et répartissez-les équitablement entre tous les joueurs **si possible**. Ce n'est pas grave si un joueur a plus de cartes que les autres.
- 2 Insérez les cartes Forêt dans votre boîte Forêt de la manière suivante (la face représentée ci-contre doit toujours se trouver, lune vers le haut, face à soi) :
 - 2 cartes Forêt dans le compartiment avant ;
 - 2 cartes Forêt dans le compartiment du milieu ;
 - **toutes les cartes Forêt restantes** dans le compartiment arrière.
- 3 Mélangez les boîtes Forêt jusqu'à ce que plus personne ne sache laquelle il a remplie. Conservez alors celle devant vous.

Au chapitre 1, lors d'une partie à 4 joueurs, n'insérez **aucune** carte Forêt dans le compartiment arrière.



La lune doit toujours se trouver en haut.



Tous les éléments qui n'ont pas été nommés jusqu'à présent, comme les enveloppes ou la petite boîte, ne vous serviront pas pour le moment. Laissez-les dans la boîte jusqu'à ce que le jeu vous demande de les ouvrir.

Déroulement de la partie

Le dernier joueur à s'être baladé en forêt commence. Ensuite, jouez dans le sens des aiguilles d'une montre, et poursuivez ainsi jusqu'à la fin du chapitre. Vous allez à présent tenter d'accomplir **ensemble** les quêtes du chapitre.

TON TOUR DE JEU

À ton tour, observe ta boîte Forêt de face et examine **en détail la carte Forêt visible** (sans la sortir !). Change de perspective à plusieurs reprises en inclinant légèrement la boîte d'un côté et de l'autre. Certaines zones jusqu'alors cachées deviendront ainsi visibles.

Après ce minutieux examen, choisis l'une des options suivantes :

A. Rester sur place.

OU

B. Collecter un ingrédient.

A. TU DÉCIDES DE RESTER SUR PLACE

Si tu ne souhaites pas entrer dans la forêt, dis-le aux autres joueurs. Tu ne fais rien à ce tour. C'est au tour du joueur suivant.

B. TU DÉCIDES DE COLLECTER UN INGRÉDIENT

Pour pouvoir collecter un ingrédient, tu dois entrer dans la forêt. À ton tour, annonce à haute voix – les ingrédients que tu peux voir, ou ceux que tu aimerais collecter.

Puis, tire la première carte de ta boîte Forêt et place-la **face Eléments**  **visible** sur la défausse, dans le livret d'aventure. Tous les ingrédients qu'il t'est possible de collecter sont représentés sur cette face.

IMPORTANT : Tu ne peux collecter qu'un **seul ingrédient**, même si plusieurs sont représentés sur la carte. Choisis 1 ingrédient, prends un jeton correspondant dans la réserve, et place-le dans ton sac à dos.

Vérifie alors si tu peux accomplir une quête. Rendez-vous au bas de cette page pour en apprendre plus sur le fonctionnement des quêtes.

ÉCHANGER VOTRE BOÎTE FORÊT

Avant de décider de rester sur place ou de collecter un ingrédient, tu peux échanger ta boîte Forêt avec celle d'un autre joueur. Tu peux échanger ta boîte autant de fois et avec autant de joueurs que tu le souhaites. En revanche, tu ne peux être à l'initiative d'un échange de boîtes que durant ton tour.

Communiquez efficacement. Il est souvent utile d'échanger les boîtes Forêt. Rendez-vous à la partie Conseils (page 8) pour trouver plusieurs exemples qui l'illustrent.

Quêtes

De nouvelles quêtes vous attendent à chaque chapitre.

Dans le **chapitre 1**, vous devez accomplir **5 quêtes**. Sur la page de gauche du chapitre figurent 5 cercles, dans chacun desquels 2 ingrédients à collecter sont représentés.

ACCOMPLIR UNE QUÊTE

Pour réussir un chapitre, votre groupe doit accomplir toutes les quêtes. **Chaque quête** ne peut être accomplie que par **un seul joueur**, mais un joueur peut accomplir plusieurs quêtes.

Après avoir collecté un ingrédient, tu peux accomplir une quête. Évidemment, Évidemment, tu ne peux accomplir une quête que si tu possèdes **tous les ingrédients** nécessaires dans **ton sac à dos**. Déplace alors tous les jetons Ingrédient demandés de ton sac à dos au cercle de la quête correspondante, dans le livret d'aventure.

Exemple 1 : Après ta collecte, tu possèdes 2 Trèfles roses dans ton sac à dos. Tu peux alors accomplir la quête de la chauve-souris. Pour ce faire, place les 2 jetons Ingrédient Trèfle rose sur le cercle de la chauve-souris, dans le livret d'aventure.



Exemple 2 : Après ta collecte, tu possèdes 1 Pixel-Étamine dans ton sac à dos. Louise possède également 1 Pixel-Étamine dans son sac à dos, mais malheureusement, aucune de vous ne peut encore accomplir la quête de l'écureuil. Louise ou toi devez collecter une deuxième Pixel-Étamine avant de pouvoir accomplir la quête. C'est pourquoi il est si important d'échanger les boîtes Forêt durant la partie.

IMPORTANT : Tu ne peux jamais prendre d'ingrédients dans le sac à dos d'un autre joueur !

APERÇU DES INGRÉDIENTS :



Plume spéciale



Fleur de Roubéline



Miel des Ombr'ailles



Cristal



Champignon luisant



Baie magique



Trèfle rose



Pixel-Étamine



Herbe-en-ciel



Coquille de bulot



Candy de pin



Branche enchantée

Ignorez pour l'instant tous les symboles et animaux des cartes Forêt qui n'ont pas été décrits jusque-là.

Conseils

COMMUNIQUEZ !

À ton tour, annonce – de préférence à **haute voix** – les ingrédients que tu peux voir, ou ceux que tu aimerais **collecter**. Avant de collecter un ingrédient, n'oublie pas que tu peux échanger ta boîte Forêt autant de fois que tu le souhaites avec les autres joueurs !

Exemple 1 : Tu possèdes 1 Baie magique dans ton sac à dos. Pour pouvoir accomplir la quête du raton laveur (2 Baies magiques), tu dois donc trouver 1 Baie magique supplémentaire. Tu n'aperçois **aucune** Baie magique dans ta boîte Forêt. Tu demandes alors aux autres joueurs s'ils en aperçoivent dans la leur. Zoé se manifeste, vous échangez donc vos boîtes. Tu peux à présent entrer dans la forêt, collecter la Baie magique, et accomplir la quête.

Exemple 2 : Tu aperçois du Miel des Ombr'ailes dans ta boîte Forêt, dont tu n'as pas besoin dans l'immédiat. Paul se manifeste alors, car il aimerait collecter 1 Miel des Ombr'ailes. Vous échangez donc vos boîtes Forêt. Après avoir examiné ta nouvelle boîte, tu pourras décider de collecter l'ingrédient que tu y vois ou l'échanger à nouveau.

Discutez entre vous de la meilleure action à effectuer. Le joueur dont c'est le tour a toujours le dernier mot.

PARTAGEZ-VOUS LES QUÊTES

Dans la forêt, le nombre d'ingrédients est limité. Tous les joueurs doivent essayer de collecter des ingrédients différents, car si vous collectez tous les mêmes, il se peut que personne n'en ait au final suffisamment dans son sac à dos pour accomplir la moindre quête.

IMPORTANT : Seul le joueur dont c'est le tour peut entreprendre d'échanger sa boîte avec les autres joueurs. En échangeant leur boîte, les autres joueurs ne font que répondre à sa demande.



Fin de chapitre

Un chapitre s'achève lorsque votre **groupe réussit** ou **échoue définitivement** à accomplir les quêtes imposées.

- Un chapitre est **réussi** lorsque **toutes les quêtes** ont été accomplies.
La partie s'arrête dès que la dernière quête a été accomplie. Lisez ensuite à haute voix l'encadré vert qui porte le symbole  sur la page de droite du livret d'aventure, et suivez les instructions.
- Un chapitre est **raté** lorsque vous avez joué toutes vos cartes Forêt mais que toutes les quêtes n'ont malheureusement pas été accomplies ;
(À partir du chapitre 2) **OU** lorsque vous devez déplacer une **Goutte magique** sur la case  mais que vous n'en possédez plus.
Lisez alors à haute voix l'encadré rouge qui porte le symbole  sur la page de droite du livret d'aventure, et suivez les instructions.
- Le symbole  peut apparaître en bas de la page de droite du livret d'aventure. Si tel est le cas, vous obtenez un bonus. Lisez le paragraphe Bonus ci-dessous pour en savoir plus.

Chaque fois que vous clôturez un chapitre, qu'il soit réussi ou non, vous devez décider si vous poursuivez la partie ou la mettez en pause.

Si vous souhaitez poursuivre, lisez le paragraphe *Préparer un nouveau chapitre* (page 11). Si vous préférez vous arrêter là pour le moment, lisez le paragraphe *Poursuivre une prochaine fois* (page 11) pour sauvegarder votre avancée.



BONUS

Si vous apercevez le symbole  aux pages du chapitre en cours, vous obtiendrez un **bonus** à la fin de ce chapitre, que vous l'ayez réussi ou raté.

Pour recevoir ce bonus, chaque joueur doit cocher sur la page bonus (la dernière page de ce livret) **1 ingrédient** dont il possède encore **au moins un exemplaire** dans son **sac à dos**. Dans une **partie à 2 joueurs**, chaque joueur peut cocher **jusqu'à 2 ingrédients**. Cochez le ou les ingrédients choisis dans n'importe quel paragraphe de la page bonus. Lorsque tous les ingrédients d'un paragraphe ont été cochés, vous pouvez ouvrir une enveloppe bonus. Ouvrez d'abord l'enveloppe bonus 1, puis la 2 et enfin la 3, même si l'ordre des paragraphes cochés ne correspond pas à cela.

Un joueur qui n'a plus d'ingrédients dans son sac à dos ne peut pas cocher d'ingrédient(s).

Un joueur qui ne possède que des ingrédients déjà cochés ne peut pas cocher d'ingrédient(s) non plus.

Que vous rapporte le bonus ?

Voici l'emplacement dédié
au contenu de l'enveloppe 1.

Voici l'emplacement dédié
au contenu de l'enveloppe 2.

Voici l'emplacement dédié
au contenu de l'enveloppe 3.

PRÉPARER UN NOUVEAU CHAPITRE

Vous avez décidé de poursuivre immédiatement la partie. S'il en reste, retirez toutes les cartes Forêt qui se trouvent encore dans les boîtes Forêt et placez-les sur la défausse. Récupérez-les et mélangez-les face lune visible, de sorte qu'elles soient prêtes à être réparties entre les joueurs.

Remplacez tous les jetons Ingrédient dans la réserve. N'emportez **aucune carte Forêt** ou **ingrédient collecté** au chapitre suivant.

Effectuez ensuite, selon l'issue du chapitre précédent, la mise en place du nouveau ou du même chapitre en suivant les instructions de la *mise en place par chapitre* (page 4).

POURSUIVRE UNE PROCHAINE FOIS

Si vous souhaitez poursuivre une prochaine fois, sauvegardez votre avancée de sorte à vous rappeler le chapitre à jouer.

Prenez le marque-page et placez-le en haut de la page du chapitre que vous venez de jouer. Si vous l'avez réussi, placez le marque-page face  visible, et si vous l'avez raté, placez-le face .

La **prochaine fois**, vous saurez donc où poursuivre :

- Si le marque-page est **vert**, tournez la page et jouez le chapitre suivant.
- Si le marque-page est **rouge**, rejouez le chapitre qui se trouve sous vos yeux. Pour ce faire, lisez et suivez les instructions du paragraphe qui porte un  au bas de la page de droite.



Vous pouvez à présent démarrer le jeu ! Vous lirez le reste de ce livret plus tard, lorsque les instructions du livret d'aventure vous indiqueront de le faire.

**C'est parti,
tous en forêt !**



Règles complémentaires



IMPORTANT : Ne lisez ces pages que si le livret d'aventure vous le demande.

Vous trouverez ici les règles nécessaires aux différents chapitres. Consultez-les uniquement lorsqu'un bandeau orange est présent en haut de la page de gauche de votre chapitre, dans le livret d'aventure.

1. Règles complémentaires pour le chapitre en cours et tous les chapitres suivants (pages 12-15)

2. Règles complémentaires qui concernent un chapitre uniquement (pages 16-19)

1. RÈGLES COMPLÉMENTAIRES POUR LE CHAPITRE EN COURS ET TOUS LES CHAPITRES SUIVANTS



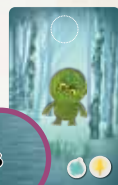
IMPORTANT : Une fois que ces règles apparaissent, elles s'appliquent jusqu'à la fin du jeu.



Les cartes Forêt

À l'étape 5 de la *mise en place par chapitre* (page 4), il sera toujours indiqué les cartes que vous devez utiliser pour jouer le chapitre choisi. Si de nouvelles cartes Forêt s'ajoutent à la sélection du chapitre précédent, mélangez toutes ces cartes et remplissez vos boîtes Forêt avec **toutes** les cartes indiquées.

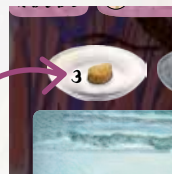
Pour vous faciliter le tri, une lettre figure en bas à gauche du verso des cartes Forêt.



Les Gouttes magiques

À partir du chapitre 2, placez, à l'étape 6 de la *mise en place par chapitre*, autant de Gouttes magiques sur la case correspondante qu'indiqué par le chapitre choisi.

Les Gouttes magiques sont des éléments très spéciaux qui vous permettent de vous protéger contre les Esprits de la forêt.

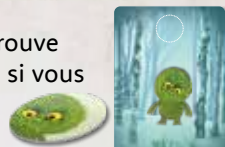


Les Esprits de la forêt

Les Esprits de la forêt apparaissent à partir du **chapitre 2**. À partir de là, vous devez observer attentivement vos boîtes avant d'en sortir une carte et récolter un ingrédient, car un Esprit pourrait s'y cacher.

Les Esprits de la forêt sont représentés aussi bien au recto qu'au verso des cartes Forêt.

Si vous tirez de vos boîtes une carte Forêt sur laquelle se trouve un Esprit, vous devez le **repousser**. Cela n'est possible que si vous êtes en possession de l'**Amulette de protection** adaptée.



IMPORTANT : Si tu as commencé à tirer une carte de ta boîte, tu ne peux plus changer d'avis ! Tu dois complètement sortir cette carte même si tu te rends compte qu'il y a un Esprit dessus.

Les Amulettes de protection

Lorsque de nouveaux Esprits arrivent en jeu, vous obtenez toujours les Amulettes correspondantes pour les repousser. **Si possible**, répartissez-vous **équitablement** les Amulettes de protection. Placez votre première Amulette au niveau du renforcement de votre jeton Sac à dos. Si vous possédez plus d'une Amulette, placez les autres à côté de la première, près de votre sac à dos.

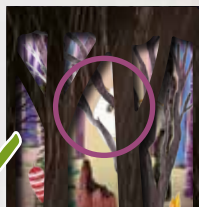


Lorsque vous possédez une Amulette, elle peut être utilisée autant de fois que nécessaire. Elle ne perd jamais son efficacité.

Avec l'Amulette de protection correspondante

Si, lors de ton tour, tu tires de ta boîte Forêt une carte sur laquelle se trouve un **Esprit** et que tu possèdes l'**Amulette de protection correspondante**, tu peux repousser cet Esprit. Tu peux ensuite collecter normalement l'un des ingrédients figurant sur la carte et le placer dans ton sac à dos.

Exemple 1 : Tu repères un Fantôme au moment d'observer la carte Forêt devant toi. Comme tu possèdes l'Amulette-Fantôme, tu peux le repousser. Tu sors donc la carte Forêt de ta boîte et la place sur la défausse. Il ne t'arrive rien. Tu peux alors collecter 1 ingrédient parmi ceux représentés sur la carte. Tu choisis un Candy de pin et le place dans ton sac à dos.



Exemple 2 : En examinant ta boîte Forêt, tu découvres une Mousse-truosité. Puisque tu ne possèdes pas l'Amulette correspondante, tu décides de ne pas tirer cette carte mais d'échanger ta boîte avec celle de Jean, qui possède l'Amulette correspondante. À son tour, Jean pourra alors repousser la Mousse-truosité et collecter un ingrédient.



Quant à toi, aucun Esprit n'apparaît sur ta nouvelle boîte Forêt. Tu peux donc en sortir la carte et collecter un ingrédient.



Sans l'Amulette de protection correspondante

Si vous tirez une carte Forêt sur laquelle se trouve un **Esprit** et que vous ne **possédez pas l'Amulette de protection correspondante**, vous ne pouvez malheureusement pas repousser cet Esprit. Vous ne pouvez donc **pas collecter d'ingrédient**. De plus, pour que cet Esprit ne s'empare pas de vous, vous devez déplacer **1 Goutte magique** sur la case . S'il n'y a plus de Gouttes magiques dans la réserve, ce dernier s'empare de vous. Suivez alors les instructions concernant les chapitres ratés au paragraphe Fin de chapitre (page 9).

Exemple 1: Au moment d'observer ta boîte Forêt, tu ne remarques pas le Spiriflor et sors la carte. Malheureusement, tu ne possèdes pas l'Amulette de protection correspondante. Tu ne peux donc pas collecter d'ingrédient, et tu dois en plus déplacer 1 Goutte magique sur la case  pour sauver le chapitre.



APERÇU DES ESPRITS DE LA FORÊT



Glandarmé



Fantôme



Mousse-truosité



Gnomécorce



Spiriflor



Mycl'œil



Sylvâme

Magiciens experts

Bienvenue dans les chapitres consacrés aux magiciens experts.

Qu'est-ce qui change ?

Vous devez à nouveau avoir à disposition chacun des paquets de cartes. Prenez la défausse précédente et triez-en les cartes. Pour le chapitre 1 des Magiciens experts, vous ne jouez qu'avec les cartes qui portent un A. D'autres cartes viendront s'ajouter à la sélection aux chapitres suivants.

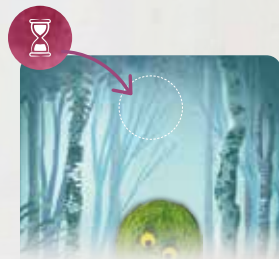
Vous devez également intégrer le **sablier** au jeu. Lisez ci-dessous le paragraphe dédié.



Le sablier

Avant la première partie avec le sablier

Si vous jouez pour la première fois avec le sablier, repérez les cartes Forêt au verso desquelles se trouve un cercle en pointillé. Il s'agit de l'emplacement prévu pour coller les autocollants Sablier fournis par le jeu. Collez 1 autocollant Sablier sur chacun de ces cercles.



Avant chaque partie avec le sablier

À la mise en place du chapitre choisi, placez le sablier sur la case Sablier du livret d'aventure (en haut de la page de droite). Lorsque vous commencez la partie, retournez le sablier.



Assurez-vous que le sable du sablier **s'écoule en continu**. Il ne doit jamais s'arrêter. Vous pouvez retourner le sablier **à tout moment** en plaçant **1 Goutte magique** sur la case . Si votre réserve de Gouttes magiques est épuisée, vous ne pouvez plus retourner le sablier, ce qui risque de précipiter votre défaite.



Dès que vous tirez une carte Forêt sur laquelle se trouve un symbole Sablier, vous devez **immédiatement** contrôler le sablier :

- Si le **sablier n'est pas écoulé**, tout va bien et il ne se passe rien.
- Si le **sablier est écoulé**, vous devez déplacer **2 Gouttes magiques** sur la case . Retournez ensuite le sablier pour relancer l'écoulement du sable. Attention la prochaine fois !

Un Esprit de la forêt a échappé à votre vigilance ? Si un Esprit contre lequel tu ne possèdes pas l'Amulette de protection est apparu quand tu as tiré ta carte, vous perdez 1 Goutte magique, selon la règle habituelle. Si un Esprit vous importune et que le sablier est écoulé, vous perdez donc 3 Gouttes magiques au total ! Gardez donc toujours le sablier bien à l'œil !

2. RÈGLES COMPLÉMENTAIRES QUI CONCERNENT UN CHAPITRE UNIQUEMENT

IMPORTANT : Les règles suivantes s'appliquent **uniquement si leur symbole apparaît** en haut de la page de gauche de votre chapitre.



Pas de sac à dos

Dans ce chapitre, vous ne possédez pas de sac à dos et ne pouvez donc **pas collecter d'ingrédients**.



Le sentier d'ingrédients

Dans ce chapitre, vous devez collecter les différents ingrédients dans l'**ordre indiqué par les flèches**, et donc suivre le sentier d'ingrédients imposé par le chapitre étape par étape.

Lorsque vous avez collecté l'ingrédient nécessaire pour avancer sur le sentier, placez-le directement sur la case correspondante. Vous devez ensuite collecter l'ingrédient suivant. Vous réussissez le chapitre lorsque vous collectez le dernier ingrédient du sentier.

Exemple : Vous avez collecté une **Coquille de bulot** et la placez sur la case suivante du sentier. Pour pouvoir poursuivre votre chemin, vous devez à présent collecter une **Herbe-en-ciel**.



Interdiction de parler

Dans ce chapitre, il est **interdit de parler**. L'interdiction s'applique dès que l'un de vous a collecté son premier ingrédient et que la première carte Forêt a été défaussée. À chaque fois qu'un mot vous échappe, déplacez **1 Goutte magique** sur la case



Le brouillard

Un épais brouillard s'est abattu sur la Forêt des Ombres. Il est matérialisé par les calques de brume fournis par le jeu. Chaque joueur prend 1 calque de brume. Rangez les calques restants dans la boîte de jeu, vous n'en aurez pas besoin.

IMPORTANT : Modification de l'étape *Préparer les boîtes Forêt* (étape 2 de la page 5).

Insérez dans vos boîtes Forêt :

- **1 calque de brume** dans le compartiment avant ;
- **3 cartes Forêt** dans le compartiment du milieu ;
- **toutes les cartes Forêt restantes** dans le compartiment arrière.



Les chouettes

Vous pouvez apercevoir des chouettes sur certaines cartes Forêt. Elles n'avaient pas d'importance jusqu'ici, mais elles en prennent dans ce chapitre. Si vous découvrez une chouette sur la carte que vous avez devant les yeux, annoncez-le à haute voix, puis sortez la carte de votre boîte. Placez-la alors **face chouette visible** devant vous, contrairement à la règle habituelle qui demande de poser les cartes face Éléments visible sur la défausse.



Pour réussir ce chapitre, **chaque joueur doit placer 1 chouette** devant lui.

Dans une partie à **2 joueurs**, chaque joueur doit placer **2 chouettes** devant lui pour que le chapitre soit réussi.



Mauvaise visibilité

Dans ce chapitre, tenez vos boîtes Forêt vers l'extérieur de sorte à n'en voir que le dos. À votre tour, les autres joueurs vous aident, car eux peuvent regarder à l'intérieur de votre boîte. Ils vous indiquent ce que vous pouvez collecter, ou vous préviennent s'ils aperçoivent un Esprit de la forêt. Les autres joueurs ne peuvent cependant pas toucher votre boîte ou vous la prendre des mains. Vous décidez si vous souhaitez collecter un ingrédient, rester sur place ou échanger votre boîte.



Le sortilège de nuque raide

Dans ce chapitre, vous **n'avez pas le droit de toucher** votre boîte Forêt. Vous ne pouvez pas la tenir entre vos mains. Posez-la devant vous, sur la table. Vous ne pouvez la toucher que si vous avez décidé de l'échanger, et seulement dans ce but.



Échange d'Amulettes de protection

Avant de débiter ce chapitre, échangez-vous toutes les Amulettes de protection.

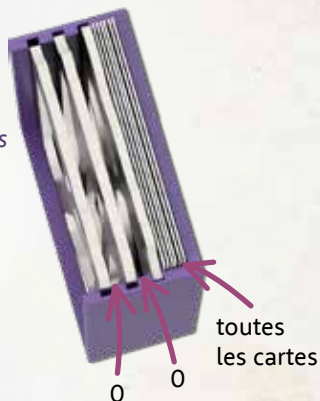


Dans la forêt profonde

IMPORTANT : Modification de l'étape *Préparer les boîtes Forêt* (étape ② de la page 5).

Insérez dans vos boîtes Forêt :

- aucune carte Forêt dans le compartiment avant ;
- aucune carte Forêt dans le compartiment du milieu ;
- toutes les cartes Forêt dans le compartiment arrière.



Le sentier des Esprits de la forêt

Dans ce chapitre, vous devez trouver différents Esprits de la forêt dans un **ordre spécifique**, et donc suivre le sentier d'Esprits imposé par le chapitre étape par étape. Vous pouvez commencer à gauche par le **Glandarmé** 🍄, ou bien à droite avec le **Spiriflor** 🌸.

Pour ce faire, jouez dans le sens horaire comme d'habitude, en tentant tout d'abord de trouver l'un de ces Esprits (Glandarmé ou Spiriflor) dans vos boîtes Forêt.

Le joueur qui sort la carte Forêt sur laquelle apparaît l'un de ces Esprits doit posséder l'Amulette de protection correspondante, faute de quoi vous devrez déplacer 1 Goutte magique sur la case . Placez la carte Forêt tirée sur la page du chapitre, sous le sentier, de sorte à suivre votre progression.

Conseil : En fonction des tours et des Amulettes de chacun, vous devrez peut-être échanger vos boîtes pour réussir à trouver les Esprits de la forêt dans le bon ordre.

Tentez ensuite de trouver l'Esprit qui vient après sur le sentier. Vous réussissez le chapitre lorsque vous avez trouvé tous les Esprits de la forêt représentés sur le sentier, dans l'ordre indiqué.

Si vous sortez une carte Forêt sur laquelle se trouve un autre Esprit que celui dont vous avez besoin, placez la carte sur la défausse, selon la règle habituelle. Cet Esprit vous échappe, mais en plus il est perdu pour compléter le sentier. Si vous **ne possédez pas** l'Amulette de protection correspondante, déplacez 1 Goutte magique sur la case .



Jeu simultané

Dans ce chapitre, vous ne jouez pas les uns après les autres, mais **tous en même temps**. Cela signifie que vous collectez des ingrédients ou que vous échangez vos boîtes Forêt tous en même temps. Vous pouvez – et devez – bien sûr continuer à communiquer.

Ajustements

Vous préférez jouer sans la contrainte du sablier ?

Vous pouvez choisir de jouer les chapitres des magiciens experts sans le sablier. Pour ce faire, placez dans la réserve 1 Goutte magique **de moins** que le nombre indiqué par le livret d'aventure au moment de la mise en place du chapitre.

Vous avez réussi tous les chapitres ?

Impressionnant ! Vous êtes donc désormais de véritables magiciens ! Vous pouvez alors choisir de rejouer les chapitres qui vous ont le plus plu ou dont vous avez adoré le challenge.

Vous pouvez également combiner des règles uniques, comme le sortilège de nuque raide ou le brouillard, avec d'autres chapitres. Mais soyez avertis : cela les rendra bien plus difficiles !

Amusez-vous bien dans votre exploration du jeu !

Mentions légales

Auteur : Florian Nadler

Agence : White Castle

Illustration : Paul Nicholls

Graphisme : Fiore GmbH

Développement : Sarah Brodbeck

Rédaction : Jasmin Wild

Édition française : LOKI

Traduction française : Laura Muller-Thoma

Relecture française : Maëva Debieu Rosas

Cheffe de projet français : Laura Bergé

Graphisme français : Cindy Roth

© 2025 Kosmos. Franckh-Kosmos Verlags-GmbH und Co. KG

© 2026 IELLO SAS pour la version française.
IELLO – 9, avenue des Érables, lot 341, 54180
Heillecourt, France. contact@loki-kids.com
Tous droits réservés. Imprimé en Chine.



Bonus

