

Roundforest

Règles

Une aventure passionnante!
De 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans
Auteur: Pierrot

Pars à l'aventure dans la Forêt Ronde. Ton but: récolter trois pommes d'or pour les remettre à l'esprit de la forêt. En échange, tu recevras l'anneau d'émeraude légendaire qui confère à son porteur le pouvoir de la forêt. La quête n'est pas simple car la forêt enchantée est vivante : où que tu ailles, le sol se déplace sous tes pieds et complique tes mouvements. Tu rencontreras d'étranges créatures, qui ne sont pas toujours bien intentionnées, qui te demanderont quelques offrandes pour t'aider dans ta quête...

Es-tu prêt pour l'aventure?
Alors c'est parti!

MATÉRIEL DE JEU

32 tuiles-forêts octogonales, dont 4 comportant un puit.
4 tuiles-sacs à dos avec leur emplacement pour les objets, les pièces de monnaie et les pommes d'or
4 pions
4 cartes-guides
8 jetons-boussoles
1 sac noir
1 sac bleu
52 puces colorés : 24 bleues / 12 rouges / 16 jaunes
1 plateau-fée
12 cartes-personnages
12 jetons-pommes d'or
12 jetons-personnages
39 jetons-objets
24 pièces en cuivre
12 pièces en argent
1 jeton-anneau d'émeraude
1 règle du jeu

BUT DU JEU

Sois le premier à apporter 3 pommes d'or à l'esprit de la forêt, en t'étant acquitté de toutes tes dettes envers les créatures.

PRÉPARATION DU JEU

- Avant la première partie, détache soigneusement toutes les pièces du carton.
- Selon le nombre de joueurs, dispose les tuiles-forêts sur la table comme indiqué sur le schéma, elles représentent la forêt ronde (cf. préparation de jeu pour 3 à 4 joueurs et celle pour 2 joueurs).

Lors de la préparation, il faut s'assurer que :

- les 4 puits sont aux places indiquées sur le schéma
 - il y a assez de place entre les tuiles-forêts pour les déplacer librement
 - les tuiles sont placées de sorte que les paires d'octogones sur les tuiles soient alignées horizontalement et verticalement, non en diagonale.
- Chaque joueur choisit une couleur, place le sac à dos correspondant dans un coin de la forêt, et pose dessus le pion de sa couleur. Chaque joueur reçoit aussi 2 jetons-boussoles et 1 carte-guide qu'il place à côté de son sac.

- Mélange toutes les puces de couleur dans le sac noir et dépose les ensuite au hasard au milieu des tuiles-forêts (1 puce par tuile). Les 4 puits restent libres.
- Mets tous les jetons-objets dans le sac bleu. Remarque : pour un jeu plus difficile, tu peux trier tous les jetons comportant une pièce d'argent et les retirer de la partie.
- Place le plateau-fée à côté de la Forêt Ronde et remplis ses emplacements de jetons-objets tirés au hasard du sac bleu.
- Mélange les 12 cartes-personnages et forme une pioche face cachée à la lisière du bois. Place à côté les jetons-personnages face visible.
- Les pièces de cuivre et d'argent, les pommes d'or et l'anneau d'émeraude sont regroupés ensemble à côté de la forêt.



Préparation de jeu pour 3 ou 4 joueurs



DÉROULEMENT DU JEU

On désigne le joueur qui commence. Ensuite on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

La règle décrit ici le déroulement de ton tour de jeu

Lorsque c'est à ton tour, tu peux décider de réaliser l'une des deux actions suivantes :

- Déplacer ton pion, ou bien
- Faire une pause et rester sur la tuile-forêt.

a. Déplacer ton pion

Lors du premier tour, tous les joueurs commencent avec leur pion au niveau de leur sac à dos et peuvent les déplacer sur l'une des deux tuiles de la forêt qui bordent leur position. Dans la suite du jeu, on ne pourra plus revenir sur l'emplacement du sac.

Préparation du jeu pour 2 joueurs



Sur chaque tuile-forêt il y a huit symboles en forme d'octogone, regroupés en paire dans chacune des 4 directions. Ils indiquent la distance que ton pion peut parcourir dans cette direction. Tu ne peux déplacer ton pion que de deux tuiles au maximum et pas au-delà de la limite de la forêt. Le symbole intérieur correspond à la tuile voisine à celle où ton pion se trouve et le symbole extérieur à celle qui suit cette tuile dans la même direction. Si un symbole est en blanc, tu peux aller sur la tuile correspondante. Si le symbole est vide (pas blanc), tu ne peux pas déplacer ton pion sur cette tuile. Si le symbole intérieur est vide, la tuile correspondante peut être sautée. Il ne peut y avoir qu'un seul pion sur chaque tuile.



Exception : La boussole. En échange d'un jeton-boussole, tu pourras déplacer ton pion sur une tuile correspondant à un symbole vide. Retire ensuite la boussole du jeu. Tu n'as cette possibilité que 2 fois durant la partie.



b. Faire une pause

Laisse ton pion là où il se trouve. Un joueur doit également faire une pause lorsque, durant le tour, son pion se trouve sur une tuile dont il ne peut pas partir.

Ensuite, réalise les étapes suivantes:

1. Tourner la tuile-forêt



Que tu aies réalisé l'action **a.** ou l'action **b.**, tu dois tourner la tuile sur laquelle ton pion se trouve de 90°. Les deux flèches présentes sur la tuile donnent la direction dans laquelle elle doit être tournée. Les nouvelles directions des paires d'octogones indiquent ainsi les déplacements possibles pour le **prochain tour**. **Si tu as décidé de**

faire une pause, ton tour se termine ici et c'est au tour du joueur suivant.

2. Garnir la tuile que tu viens de quitter

Tire au hasard une puce de couleur du sac noir et place-la sur la tuile que ton pion vient de quitter, à moins qu'il n'y ait déjà un **jeton-objet** ou **personnage**.

3. Exécuter une action

En fonction de ce qui se trouve sur la tuile sur laquelle ton pion est arrivé, tu as les possibilités suivantes:

Puce bleue : tirer un objet puis le garder, l'échanger ou le laisser :

S'il y a une puce bleue sur ta tuile, place-la à côté de la zone de jeu. Prends le sac bleu et tire un objet.

Durant ton voyage dans la forêt, tu peux collecter des objets **légers** et des objets **lourds**.



Les objets lourds se reconnaissent car leur dos est orange. Parmi les objets lourds, on compte l'enclume, le tonneau, la selle, le coffre au trésor et la pierre. Chaque joueur peut porter **un objet lourd au maximum dans son sac à dos**. Les objets lourds

peuvent également être posés pour empêcher que la tuile-forêt puisse être tournée (cf. *blocage et enlèvement*)

On compte parmi les **objets légers** le casque, le fer à cheval, le chapeau, le fromage, la bouilloire, la croix, la cruche, la cuillère, le mortier, la pièce de monnaie, le champignon, la bouteille, la clé, l'épée, les bottes et la potion magique.

Lorsqu'un objet est marqué d'un point d'exclamation rouge, c'est qu'il pourra t'être utile lorsqu'il te faudra remplir une mission donnée par un personnage (cf. *Les Personnages*)

Une fois que tu as pioché un objet, choisis l'une de ces 3 options:

- Tu gardes l'objet. Place-le sur un espace vide dans ton sac.
- Tu peux ne pas garder l'objet. Place le jeton-objet sous ton pion, sur la tuile-forêt. L'objet reste sur cette tuile jusqu'à ce qu'un autre joueur le ramasse.
- Tu fais du troc avec la fée des bois. Sur le tableau des fées se trouvent trois rangées d'objets. Pour pouvoir échanger, remplace le jeton-objet que tu viens de piocher dans le sac bleu et prends un objet sur une des trois rangées du plateau. La rangée sur laquelle tu prends l'objet détermine combien de pièces de cuivre tu dois donner à la fée pour cet échange :



sur la rangée inférieure, tu reçois l'objet sans dépense supplémentaire ;
sur la rangée du milieu tu dois dépenser une pièce de cuivre ;
sur la rangée supérieure tu dois dépenser deux pièces de cuivre.

Les pièces dépensées retournent dans le stock.

Remarque : si tu n'as pas de pièce de cuivre, donne à la fée une pièce d'argent mais elle ne te rend pas la monnaie!

Place ensuite le jeton-objet que tu as échangé dans ton sac. Retire ensuite les jetons-objets restants de la rangée utilisée et place-les à côté du plateau-fée. Les objets des rangs supérieurs prennent leurs places et de nouveaux objets sont piochés du sac pour compléter le rang du haut. Les jetons-objets mis de côté retournent ensuite dans le sac bleu.

Remarque : Si l'un des jetons indique une pièce de monnaie, tu peux tout de suite le remplacer par une pièce de monnaie correspondante du stock. Remets ensuite le jeton dans le sac bleu.




Attention : tu n'as la place que pour seulement 3 objets dans ton sac, dont 1 objet lourd au maximum!

Puce jaune : tirer un objet et le placer sur une autre tuile

S'il y a une puce jaune sur ta tuile, place-la à côté de la zone de jeu. Prends ensuite le sac bleu et tire un objet. Tu ne peux pas garder l'objet, mais au contraire le placer sur la tuile de ton choix où se trouve une autre puce jaune. Retire cette puce jaune de la zone de jeu. L'objet reste sur la tuile jusqu'à ce qu'un joueur décide de le ramasser. S'il n'y a aucune puce jaune sur les tuiles-forêts, place l'objet sur la tuile-forêt comportant une puce bleue de ton choix. La puce bleue rejoint les autres puces de couleur, à côté de la zone de jeu.

Puce rouge : tirer une carte-personnage

S'il y a une puce rouge sur ta tuile, pose-la à côté de la zone de jeu. Tire au hasard une carte-personnage face cachée de la pioche. Il existe trois types différents de personnages qui sont indiqués par un symbole présent sur la carte :


-  **les personnages amicaux** comme le forgeron, l'aubergiste ou le sculpteur
-  **les personnages hostiles** comme la sorcière, le bandit ou le démon
-  **les personnages altruistes** comme le prince, la licorne, le marchand ambulancier, le mendiant, le lutin ou bien l'esprit de la forêt.



Les **personnages amicaux et hostiles** donnent des missions à accomplir que tu peux normalement remplir avec des objets (marqués d'un point d'exclamation rouge) et/ou des pièces de monnaie. Tu peux choisir entre la mission du haut ou du bas. Si cependant tu ne réussis pas à valider ta mission ou que tu ne souhaites pas la faire, place la carte-personnage que tu as tirée à côté de ton sac à dos. Cherche ensuite le jeton-personnage correspondant et place-le sur la tuile-forêt, sous ton pion. Ainsi, les autres joueurs pourront rencontrer le personnage et accomplir la mission à ta place.

Attention : Si un joueur a une carte de personnage amical ou hostile en sa possession, il a une dette envers ce personnage car il n'a pas rempli la mission que ce personnage lui a confiée. Tant qu'un joueur a des dettes envers un ou plusieurs personnages, l'esprit de la forêt ne lui donnera pas l'anneau d'émeraude même si le joueur a récolté 3 pommes d'or.

Tu as 3 possibilités pour t'acquitter de ta dette:

-  Pour valider ta mission, tu collectes les objets ou les pièces nécessaires, et tu retournes jusqu'à la tuile-forêt avec ce jeton-personnage pour les lui remettre (tu peux décider à quel moment y retourner et ainsi choisir quelle mission tu veux accomplir).



🍷 Tu sacrifies une pomme d'or et te libères ainsi de ta dette. Remets la pomme dans le stock. Si tu ne peux ou ne veux pas sacrifier tout de suite une pomme d'or mais te laisser la possibilité de te racheter plus tard dans le jeu, tu devras alors retourner jusqu'à la tuile-forêt avec ce jeton-personnage pour lui donner.

🍷 Un autre joueur collecte les objets ou les pièces nécessaires et valide la mission. Pour cela, il doit faire avancer son pion jusqu'à la tuile-forêt avec ce jeton-personnage pour lui remettre les objets ou les pièces.

Si la mission du haut d'une carte-personnage est accomplie, ta dette est levée et tu es libre. Si la mission du bas de la carte est accomplie, tu reçois alors une pomme d'or — soit comme récompense d'un personnage amical, soit car tu as réussi à tromper un personnage hostile.

Dès qu'une mission est accomplie, la carte-personnage qui lui correspond retourne dans la pioche (mélangée de nouveau) et le jeton personnage associé rejoint le côté de la zone de jeu. Les objets utilisés pour valider la mission retournent également dans le sac bleu et les pièces dans le stock général.

Les personnages altruistes offrent certaines capacités auxquelles on peut faire appel. Si tu souhaites les utiliser, réalise celle qui est indiquée sur la carte-personnage puis mélange de nouveau cette dernière avec la pioche. Si tu n'as pas besoin de la capacité ou si tu ne souhaites pas l'utiliser, place la carte-personnage que tu as tirée face visible à côté du tableau des fées. Cherche ensuite le jeton-personnage correspondant et place-le sous ton pion sur la tuile-forêt où tu te trouves. Ainsi, les autres joueurs pourront rencontrer le personnage et faire appel à sa capacité. Tous les joueurs devront tout d'abord atteindre le jeton-personnage en faisant avancer leur pion sur la tuile-forêt où il est. Parmi les personnages altruistes, il y a *l'esprit de la forêt*. (cf. *Rencontrer l'esprit de la forêt*)

Une description précise de chaque personnage se trouve à la fin de la règle.

Une fois que toutes les puces de couleur ont été piochées du sac, remets toutes celles mises de côté dedans.

Les puits magiques

4 puits magiques sont cachés dans les profondeurs de la forêt, servant à changer les objets en pièces et les pièces en pommes d'or. Si tu tombes sur une tuile avec un puit, tu as le choix entre les possibilités suivantes:



Donner **2 objets de ton choix** de ton sac à dos et les échanger contre **2 pièces de cuivre** que tu places dans ton sac.

Donner **3 pièces de cuivre** de ton sac à dos et les échanger contre **1 pièce d'argent** que tu places dans ton sac.

Donner **1 pièce d'argent** de ton sac à dos et l'échanger contre **1 pomme d'or** que tu places dans ton sac.

Les objets échangés retournent dans le sac bleu et les pièces échangées retournent dans le stock. Il n'est pas possible d'échanger les pièces d'argent ou de cuivre directement depuis le stock, il faut être sur un puit et suivre les règles d'échange décrites.

Ne rien faire: si tu ne peux ou ne veux rien échanger, renonces-y simplement.

Attention : Durant ton tour, tu ne peux réaliser qu'une seule des actions proposées et seulement quand tu arrives sur une tuile avec un puit. Un échange doit se dérouler exactement comme décrit sur la carte-guide. Tu ne peux par exemple pas récupérer une pièce de cuivre pour un objet, ni deux pommes d'or pour deux pièces d'argent. Si tu fais une pause sur une tuile-puit, lors du tour suivant tu fais tourner la tuile mais tu ne peux pas faire un nouvel échange, et c'est ensuite au tour du joueur suivant (pour pouvoir refaire un échange sur ce puit, tu dois quitter cette tuile et y revenir).

Les jetons-objets

Lorsque tu atteins une tuile sur laquelle se trouve déjà un objet, tu peux le prendre et le placer dans ton sac ou bien l'échanger avec un objet du plateau-fée, comme décrit auparavant. Ces deux choix sont possibles seulement si tu as assez de place dans ton sac à dos (maximum 3 objets, dont maximum 1 lourd !). Si tu n'as plus de place dans ton sac, tu ne peux réaliser aucune de ces actions, le jeton-objet reste sur la tuile et c'est au tour du joueur suivant.

Les jetons-personnages

Lorsqu'il y a un jeton-personnage sur une tuile, tu ne peux aller dessus que pour solliciter la capacité du personnage ou bien accomplir la mission. Cela ne dépend pas du joueur qui a déposé le jeton-personnage sur la tuile. Si un joueur rachète la dette d'un adversaire, cet adversaire mélange la carte-personnage en question dans la pioche. Il a eu de la chance ! Il est libéré de sa dette, mais ne reçoit aucune récompense. Cette dernière est offerte au joueur qui a accompli la mission. Le jeton-personnage retourne alors à côté de la pioche de cartes-personnages.

Blocage et enlèvement (optionnel!)

Tu peux déposer des objets lourds pour empêcher les tuiles-forêts de tourner. Pour cela, dépose un objet lourd de ton sac dans un espace libre entre les tuiles-forêts. Toutes les tuiles-forêts voisines de cet objet sont ainsi bloquées et ne peuvent pas être tournées jusqu'à ce que l'objet lourd soit enlevé. **Tu peux une seule fois par tour soit déposer soit enlever un objet lourd, soit au début soit à la fin du tour, et uniquement à côté de la tuile-forêt où tu te trouves.**



Attention: les objets lourds qui sont sur une tuile-forêt ne sont pas des blocages et n'empêchent pas la tuile de tourner. A ne pas oublier: on ne peut avoir qu'1 seul objet lourd dans son sac à dos!

Rencontrer l'esprit de la forêt

Pour pouvoir rencontrer l'esprit de la forêt, tu dois t'être acquitté de toutes tes dettes auprès des personnages et tu dois avoir récolté 3 pommes d'or. Il y a 4 possibilités pour parvenir aux pommes d'or si convoitées:

👉 En échangeant une pièce d'argent dans un puits magique (cf. *Les puits magiques*)



👉 En récompense après avoir validé une mission auprès d'un personnage amical (cf. *Les puces rouges — tirer une carte-personnage*).

👉 En leurrant les personnages hostiles (cf. *Les puces rouges — tirer une carte-personnage*)

👉 En associant le **coffre au trésor** et la **clé**. Si tu parviens à collecter les jetons-objets du coffre au trésor et de la clé

dans ton sac, tu peux ouvrir le coffre avec la clé et y trouver une pomme d'or. Prends la pomme du stock et place-la dans ton sac, et replace les deux jetons-objets dans le sac bleu.

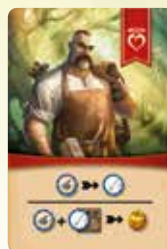
Si tu réunis toutes les conditions pour terminer le jeu mais que le jeton de l'esprit de la forêt n'est pas en jeu, il faut lui laisser le temps d'apparaître. Pour cela, le joueur à ta gauche cherche le jeton de l'esprit de la forêt et le place où il le souhaite sur une tuile-forêt où se trouve une puce rouge. S'il n'y a pas de puce rouge en jeu, il le place alors sur une tuile où se trouve une puce bleue. La puce est mise de côté hors de la zone de jeu.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin lorsqu'un joueur a récolté 3 pommes d'or, qu'il s'est acquitté de toutes les dettes envers les personnages et qu'il a atteint la tuile où se trouve le jeton de l'esprit de la forêt. En échange des 3 pommes d'or, l'esprit lui remet l'anneau d'émeraude légendaire et le joueur gagne la partie.

LES PERSONNAGES

Les personnages amicaux :



Le **forgeron** a besoin de son **enclume** (un objet lourd !) pour finir de forger son chef d'œuvre. Celui qui lui donne une enclume reçoit en récompense une **épée**. Ce joueur peut chercher le jeton correspondant dans le sac bleu. Si le jeton n'y est plus, il manque de chance et ne reçoit rien. Celui qui rapporte une **enclume** au forgeron **mais qui a déjà une épée dans son sac à dos** reçoit une **pomme d'or** du stock. L'enclume retourne dans le sac bleu.



L'**aubergiste** a besoin d'un **tonneau de bière** (un objet lourd !) pour ses hôtes assoiffés. Celui qui lui donne un tonneau reçoit en récompense une **potion magique**. Ce joueur peut chercher le jeton correspondant dans le sac bleu. Si le jeton n'y est plus, il manque de chance et ne reçoit rien. Celui qui rapporte un **tonneau** à l'aubergiste **mais qui a déjà une potion magique dans son sac à dos** reçoit une **pomme d'or** du stock. Le tonneau retourne dans le sac bleu.



Le **sculpteur** a besoin de la **Pierre** (un objet lourd !) pour travailler ses sculptures. Celui qui lui donne de la pierre reçoit en récompense une **croix**. Ce joueur peut chercher le jeton correspondant dans le sac bleu. Si le jeton n'y est plus, il manque de chance et ne reçoit rien. Celui qui rapporte de la **Pierre** au sculpteur **mais qui a déjà une croix dans son sac à dos** reçoit une **pomme d'or** du stock. La pierre retourne dans le sac bleu.

Les personnages hostiles :



La **sorcière** redoute la **croix**. Celui qui possède une croix peut s'en servir pour vaincre la sorcière. Celui qui, en outre, possède une **croix** et une **potion magique** peut leurrer la sorcière et cela la surprend tant dans sa fuite que, de terreur, elle laisse tomber une **pomme d'or**. Les deux objets — la croix et la potion magique — retournent dans le sac bleu et le joueur peut prendre une pomme d'or du stock.



Le **bandit** demande **deux pièces de cuivre** comme rançon. Celui qui lui donne chasse ainsi ce gaillard aux mauvaises intentions. Celui qui, en plus des **deux pièces de cuivre** est en possession d'une **épée** a trompé le bandit et cela le surprend tant dans sa fuite que, de terreur, il perd une **pomme d'or**. Les pièces de cuivre retournent dans le stock et l'épée dans le sac bleu. Le joueur peut prendre une pomme d'or du stock.



Le **démon** propose au joueur un marché : une **pièce d'argent** contre son âme. Celui qui lui donne alors une pièce d'argent chasse ce trompeur maudit et retrouve son âme. Celui qui a, en plus de la **pièce d'argent** une **croix** a leurré le démon et s'en libère pour toujours. Il peut alors prendre une pomme d'or du stock.

Les personnages altruistes :



Le **prince** récompense le courage du joueur qu'il rencontre. Ce dernier peut tirer trois objets du sac bleu, en choisir un et le placer dans son sac à dos. Les deux autres objets retournent dans le sac bleu. Cette capacité ne peut être utilisée que si le joueur a assez de place dans son sac.



La **licorne** retrouve sans peine son chemin à travers la forêt et amène le joueur bien plus vite au lieu qu'il souhaite. Le joueur peut ainsi placer son pion sur la **tuile de son choix** et la tourner de 90°. Son tour prend alors fin. Si le joueur possède une **selle** dans son sac, il peut alors poursuivre son tour en réalisant une action sur cette tuile grâce au jeton qui s'y trouve. Le jeton de la selle retourne dans le sac bleu.



Le **marchand ambulant** propose une boutique attrayante : il achète au joueur **jusqu'à 3 objets** en échange d'une **pièce de cuivre** chacun. Les jetons-objets retournent dans le sac bleu et les pièces de cuivre dans le sac à dos. Comme autre option, le marchand ambulant fait une offre unique au joueur : lui vendre une **pomme d'or** pour une pièce d'argent. Le joueur peut prendre la pomme du stock et la placer dans son sac à dos et la pièce d'argent retourne dans le stock de pièces. Le joueur peut choisir entre ces deux options mais il ne peut pas réaliser les deux! *Remarque : le marchand ambulant n'est pas une banque et n'échange pas les pièces de bronze contre des pièces d'argent !*



Le **lutin** trouve l'objet que le joueur souhaite avoir. Ce dernier peut choisir l'**objet de son choix** dans le sac bleu et l'échanger avec un objet de sa possession. Le lutin ne rapporte cependant pas de jetons-pièces ! Il faut faire attention à ce que, après cet échange, il n'y ait qu'un objet lourd dans le sac à dos.



Le **mendiant** voyage beaucoup et connaît tout un chacun. Pour une **pièce de cuivre**, il guide le joueur au personnage de son choix. Pour cela, le joueur cherche une **carte-personnage de son choix** de la pioche et mélange la carte du mendiant de nouveau avec la pioche face cachée. Si le joueur s'est décidé sur un personnage altruiste, la capacité de ce personnage peut être utilisée tout de suite. S'il s'est décidé sur un personnage amical ou hostile, la dette peut être réglée tout de suite. Sinon, le tour continue comme décrit précédemment.



L'**esprit de la forêt** possède l'anneau d'émeraude légendaire. Celui qui n'a plus de dette envers les personnages et qui apporte 3 pommes d'or à l'esprit de la forêt reçoit le puissant anneau et gagne la partie.

importé par Wilson Jeux (PMWD SARL)
97 avenue Emile Zola, 75015 Paris
e-mail : contact@wilsonjeux.fr



suivez-nous sur les réseaux sociaux !
www.facebook.com/PiatnikJeux

Attention ! Déconseillé aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Risques d'étouffement. Conserver la notice pour référence future.