

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# Zauberwald

## Règle du jeu

Ceci n'est pas une traduction officielle mais permet aux francophones, je l'espère, de jouer au jeu conçu par l'auteur et jamais édité en français.

## But du jeu

Être le premier Kobold à récupérer 7 joyaux.

## Matériel

- Un plan de jeu constitué d'une base placée dans la boîte et d'une forêt formée de 37 troncs.
- 37 arbres placés sur les troncs et « flottant » autour d'eux
- 4 Kobolds
- 1 Géant Rudi
- 1 dé spécial : Diamant, Diamant, 2, 3, 4, 5
- 1 règle en allemand ou en anglais selon le cas

## Mise en place

On dispose le carton jaune dans la boîte, pour former un socle. On dispose au-dessus le plan de jeu avec ses 37 troncs. Sur chaque tronc, on place un arbre. Chacun choisit un Kobold. On désigne un joueur par tirage au sort. Il reçoit le Géant qu'il pose sur une case de son choix. Les autres joueurs posent leur Kobold sur la case de leur choix. Le premier joueur est celui qui suit le Géant dans le sens de jeu.

## Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle.

Un joueur Kobold lance le dé.

- Si le dé indique un diamant, il gagne un joyau et ne bouge pas. Son tour est terminé.
- Si le dé indique des points, il avance librement de ce nombre de cases en passant entre les arbres (le Kobold est svelte) et sans pouvoir passer par une case occupée. Un Kobold qui termine sur une case Diamant gagne un joyau.

Le joueur Géant, à son tour de jeu, ne lance pas le dé. Il avance librement d'autant de cases qu'il le souhaite, en passant entre les arbres, pour essayer d'attraper un Kobold.

- S'il attrape un Kobold, le joueur attrapé devient Géant à son tour : il retire son Kobold du jeu ; l'ancien Géant redevient Kobold : il place sa figurine sur la case de son choix. C'est ensuite au tour du joueur qui suit le nouveau Géant de jouer.
- S'il est coincé entre deux arbres avant d'avoir pu attraper un Kobold, son tour est terminé : il restera Géant encore quelque temps.

## Fin de la partie

Quand un Kobold a gagné son septième joyau, il remporte la partie.

## Variante pour deux joueurs

Chacun contrôle deux Kobolds. Un joueur tiré au sort commence avec le Géant. Il doit attraper les deux Kobolds de son adversaire pour devenir Kobold à son tour, mais il ne peut en attraper qu'un seul à chaque fois. Le but du jeu est de réunir 13 joyaux.



## Variantes Jeux Soc

Les vingt-cinq joyaux étant de cinq sortes, on peut imaginer de varier le but du jeu. Par exemple, au lieu de trouver sept joyaux, il faut en trouver trois identiques ou cinq différents. À vous de voir. Dans un cas comme dans l'autre, il faut limiter à cinq joyaux la main des joueurs. Quand on se fixe comme objectif de réunir trois joyaux identiques, il peut être amusant de garder ses découvertes secrètes.

Il est également possible de jouer à cinq joueurs. Dans ce cas, il y a toujours quatre Kobolds qui cherchent les joyaux et la couleur de chaque joueur n'est pas fixée pour la durée de la partie. Le but du jeu est de réunir cinq joyaux.

Les deux variantes peuvent bien sûr être combinées.