

FOREST ADVENTURE

P



A partir dos 6 anos.



De 2 a 4 jogadores.



Conteúdo: 8 cartas *Partida e Chegada*, 45 cartas *Oficina* e 3 cartas *Bónus*.



Partida / Chegada



Oficina



Bónus



Objetivo do jogo: Obter o máximo de pontos.



Preparação do jogo: Cada jogador coloca à sua frente uma carta *Partida* e uma carta *Chegada*.

- Com 4 jogadores, são utilizadas todas as cartas *Oficina* e *Bónus*.
- Com 3 jogadores, as cartas *Oficina* coelhos (verso das cartas) e a carta *Bónus* +1 são retiradas do jogo.
- Com 2 jogadores, as cartas *Oficina* raposas e coelhos (verso das cartas), bem como a carta *Bónus* +1 e +2 são retiradas do jogo.

A(s) carta(s) *Bónus* é/são colocada(s) de lado e será/serão utilizada(s) no fim da partida. As cartas *Oficina* são baralhadas e colocadas num monte, com as faces escondidas, ao centro, entre os jogadores. As duas primeiras cartas do monte são viradas ao lado, com as faces visíveis.

A partida desenrola-se em 2 fases: a fase de ir ao monte durante a qual os jogadores vão buscar cartas *Oficina* e, depois, a fase de construção, durante a qual os jogadores vão construir o seu percurso de arborismo.

I / Fase de ir ao monte

Começa a jogar o jogador mais novo, jogando-se, depois, no sentido dos ponteiros do relógio. Ele tira uma das 2 cartas *Oficina* com as faces visíveis as quais coloca à sua frente com a face escondida. Substitui a carta que tirou por uma nova carta do monte. Depois, é a vez do jogador seguinte escolher uma carta *Oficina*... e assim por diante, até que reste apenas uma carta. Esta é, então, afastada do jogo e a segunda fase do jogo pode começar.

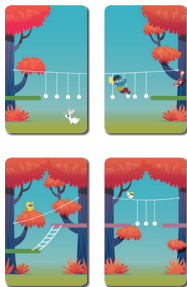
N.B.: Durante esta fase, os jogadores não podem ver as cartas.

2/ Fase de construção

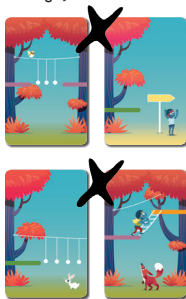
Durante esta fase, todos os jogadores jogam ao mesmo tempo. Ao sinal de partida, os jogadores viram as cartas recolhidas durante a primeira fase e tentam criar o mais longo percurso de arborismo possível colocando as suas cartas umas junto das outras.

- O percurso deve começar com uma carta de **partida** e termina com uma carta de **chegada**.
- As cartas **oficina** devem ser colocadas lado a lado respeitando a cor das plataformas ou juntando duas metades de uma oficina do mesmo nível.
- Não é possível juntar duas meias-plataformas de cores diferentes nem colocar uma meia-oficina sem que a outra metade seja colocada ao lado.

Ligações corretas



Ligações incorretas



Um jogo de Liesbeth e Pierre-Yves Lebeau

Pode acontecer que um jogador não consiga utilizar todas as cartas que recolheu, devendo estas ser retiradas do jogo.

Assim que um jogador acabar de construir o seu percurso, anuncia “Terminei!” e tira a carta **Bónus** com o maior valor. A partida do jogo termina para ele e este não pode alterar o seu percurso. Os outros jogadores continuam a construir e anunciam “Terminei!”, assim que terminarem o seu percurso. Se ainda restarem, tiram a carta **Bónus** com o valor mais alto.

Fim da partida: Quando todos os jogadores tiverem terminado os seus percursos, estes são verificados e contam-se os pontos: 1 ponto por cada carta jogada. Acrescenta-se a este total o(s) ponto(s) da carta **Bónus**, se for o caso. O jogador com o maior número de pontos ganha a partida. Em caso de empate, é vencedor o jogador que tiver o maior bónus.

N.B.: Um percurso incorreto não atribui qualquer ponto!