

RÈGLES DU JEU

- 1** Mise en place du jeu : Choisissez un défi dans le livret de défis. Le défi présente une mise en place du plan de jeu vue du dessus.
Placez les NEUF pièces circulaires « Sapin » à l'intérieur du plan de jeu. Prêtez attention au placement de chaque pièce. Celle-ci doit être rigoureusement positionnée et orientée tel qu'indiqué dans le défi. Un mauvais placement initial entraînera l'impossibilité de résoudre le défi.

Prenez maintenant l'un des deux personnages et/ou les différents animaux présentés de profil en bas du défi. Ces pièces sont en jeu, écartez les autres, vous n'en aurez pas besoin. Placez les figurines en jeu dans les ouvertures ovales pratiquées dans les pièces circulaires en vous aidant du code couleur de chacune d'elle.

- 2** But du jeu : Vous aurez résolu un défi de « Parc'Ours en forêt » lorsque chaque figurine aura rejoint sa destination finale. Vous déplacez les figurines en faisant tourner les sapins, petits et grands. Ainsi chacune d'entre elle passera de sapin en sapin dans la forêt.

A) La destination finale de chacun est déterminée par l'emplacement, sur le pourtour du plan de jeu, de l'objet ou du parent qui lui est associé :

- La petite fille orange rejoint sa tente
- Le castor beige foncé rejoint sa compagne dans l'eau
- Le bucheron rouge rejoint son tas de rondins
- Le faon beige clair rejoint le cerf
- L'ourson marron rejoint l'ourse
- La lapine grise rejoint son compagnon lapin

Règle mise en ligne par



B) Afin de déplacer les figurines, tournez les sapins sans forcer dans un sens ou dans l'autre en les prenant par leur pointe :

- Les pièces « Sapin » peuvent se bloquer les unes les autres. Ceci fait partie intégrante du jeu. Vous devrez donc les déverrouiller en faisant tourner celles qui sont proches ou plus éloignées...
- Lorsque vous tournez un sapin, vous remarquerez qu'il peut se caler dans les quatre positions cardinales afin de parfaitement s'aligner sur les ouvertures des autres pièces.
- Vous ne devez JAMAIS soulever un sapin ni une figurine afin de le déplacer vers un autre endroit du plan de jeu. Seuls les déplacements réglementaires décrits ci-dessus sont autorisés.

C) Gare à l'ourse ! : Lorsque vous déplacez une figurine, sachez que celle qui sera mue DEVANT l'ourse sera immédiatement BLOQUÉE, vous n'arriverez plus à faire tourner le sapin, et la partie prendra donc fin, sauf bien entendu s'il s'agit de l'ourson rejoignant sa mère. En revanche, cette pièce sera quoi qu'il en soit bloquée. Vous devrez alors terminer le défi sans plus utiliser CE sapin. Prenez donc soin de ne pas déplacer l'ourson trop tôt devant l'ourse...

- 3** Vous aurez trouvé la solution lorsque TOUTES les figurines du défi seront situées devant leur destination finale. La solution la plus courte à chaque défi est donnée à la fin du livret de défis.