

3+



20

SAGALAND

LA PETITE FORÊT



Un jeu de dé enchanter pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans.

Il était une fois un roi qui vivait dans un magnifique château. Ce château dominait la Forêt Enchantée de Sagaland. Au milieu de celle-ci étaient cachés de nombreux objets fabuleux. Le roi apprit qu'un méchant sorcier en avait entendu parler. Et il était en route vers la Forêt Enchantée pour les voler. Le roi fit alors l'annonce suivante :

« Enfants de Sagaland, aidez-nous à protéger du sorcier les trésors de la Forêt Enchantée ! Apportez-moi trois de ces objets au château. Le sorcier perdra alors ses pouvoirs et il ne pourra plus jamais causer de malheurs. »

Les enfants les plus courageux se rendirent alors dans la forêt. Réussirez-vous à ramener 3 objets magiques à temps au château ?

Contenu : 1 plateau de jeu

9 sapins

1 dé en bois

4 pions Enfant

1 pion Sorcier



Avant la première partie

Détachez soigneusement les sapins des planches pré découpées, puis assemblez le plateau.

Commencez par observer attentivement le plateau tous ensemble. Sur le chemin autour de la forêt, vous voyez 7 objets magiques. Les reconnaissiez-vous tous ?



L'édredon
de Dame Hiver



L'Oie d'or



Le Chat Botté



Le pain d'épices
de la maison de la
sorcière dans
Hansel et Gretel



Un des
Sept Nains



La chaussure
de Cendrillon



Le Roi Grenouille

Ravensburger

Mise en place

Placez le sorcier sur sa grande case violette de départ. Choisissez ensemble un pion Enfant et placez-le sur la case de départ du village. Retournez les sapins, de manière à cacher tous les objets, mélangez-les, puis étalez-les dans la forêt sur le plateau.



Le but du jeu consiste à retrouver ensemble 3 objets fabuleux avant que le sorcier n'atteigne le château.

Déroulement de la partie

Le plus jeune d'entre vous commence et lance le dé.



Il indique une couleur ? Alors avancez le pion Enfant dans le sens de la flèche jusqu'à la prochaine case de la couleur obtenue au dé.

Se trouve-t-il sur une grande case **verte** ? Suspense... Vous pouvez chercher un objet caché ! Retournez un sapin au choix. L'objet au dos est-il le même que celui représenté sur la grande case verte où s'est arrêté le pion Enfant ? Youhou ! Placez le sapin au château. Si l'objet est différent ou s'il n'y a rien au dos du sapin, retenez bien où il est, puis remettez le sapin face cachée.



Le dé indique le sorcier ? Pas de chance ! Avancez-le d'une case vers le château.

C'est ensuite au joueur assis à gauche du précédent de jouer.

Si l'objet sur lequel vous vous trouvez est déjà au château, vous pouvez tout de même retourner un des sapins restants et vérifier ce qui se cache derrière.

Fin de la partie

La partie prend fin dès que le troisième objet a été rapporté au château. Félicitations ! Les enfants ont battu tous ensemble le sorcier et les objets magiques sont sauvés ! Mais si le sorcier atteint le château avant que vous ayez rapporté trois objets au château, c'est lui qui gagne. Le mieux est de réessayer !

Variante pour les enfants plus âgés : la course entre les habitants du village

Mise en place

Installez le plateau, les sapins et le dé comme dans le jeu de base. Désormais, chacun cherche tout seul les objets magiques dans la forêt. Choisissez chacun un pion Enfant et placez-le sur la place du village. Placez le pion Sorcier au château. De là, il va cette fois aider les enfants.

Le but du jeu consiste à retrouver 2 objets avant les autres.

Déroulement de la partie

Lancez les dés et déplacez votre pion à tour de rôle. Les points de couleur fonctionnent de la même manière que dans le jeu de base, mais chaque enfant récupère les objets pour lui-même et les pose devant lui. Si le dé indique le sorcier, vous pouvez sauter directement sur une case verte du plateau et essayer de retourner le bon sapin.

Fin de la partie

Le premier d'entre vous à retrouver 2 objets gagne la partie.



Adresses sur quefaredesmesdechets.fr

Auteurs : Alex Randolph & Michael Matschoss, Wolfram Reichwein
Illustrations : Clarissa Corradin
Direction artistique : Chiara Bellavite, Steffi Hahn
Rédaction : Lena Burkhardt, Wolfram Reichwein
Développement technique : Bettina Fuchs

© 2026

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg
ravensburger.com/service