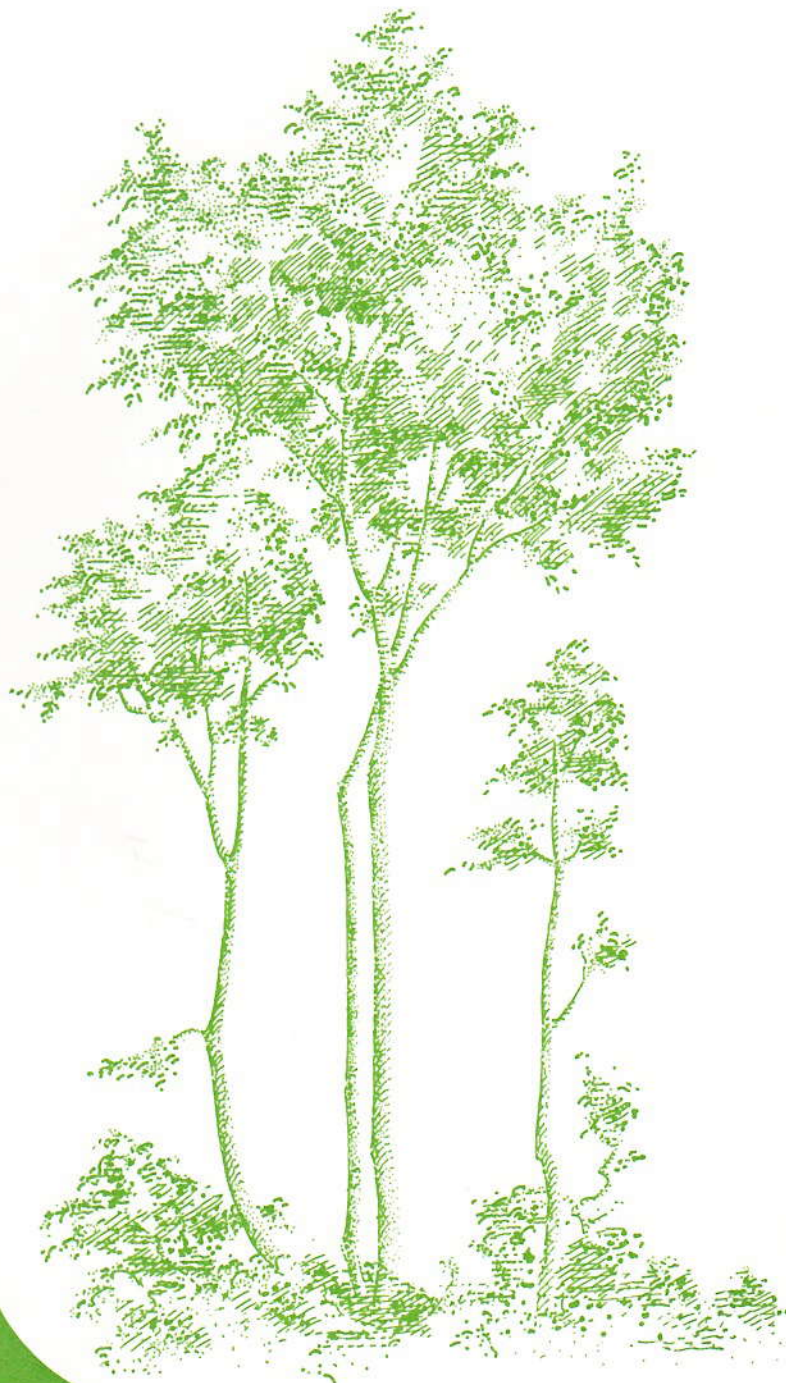


Rolf Asche
Reinhold Wittig

ARBORA



franckh

Edition Perthes

Rolf Asche et Reinhold Wittig

ARBORA

Un jeu presque utopique pour 2 à 6 joueurs

CONTENU: 1 plan de jeu, 36 cartes et 70 pions.



«Combien de temps cela dure-t-il pour inventer un jeu?» Voilà une question que tout auteur de jeux se voit constamment posée. Je répondrai que l'idée d'un jeu – car c'est cela le point décisif dans un nouveau jeu – vient souvent en l'espace d'une seconde. L'élaboration qui fera de cette idée un jeu peut durer longtemps, parfois jusqu'à un an. Cette réponse n'est pas exacte pour le jeu «La forêt vit». Il y avait déjà longtemps que j'avais l'intention de faire un jeu ayant pour sujet le dépérissement de la forêt. Je n'ai toutefois pas réussi à aller plus loin que le titre (La forêt vit) car:

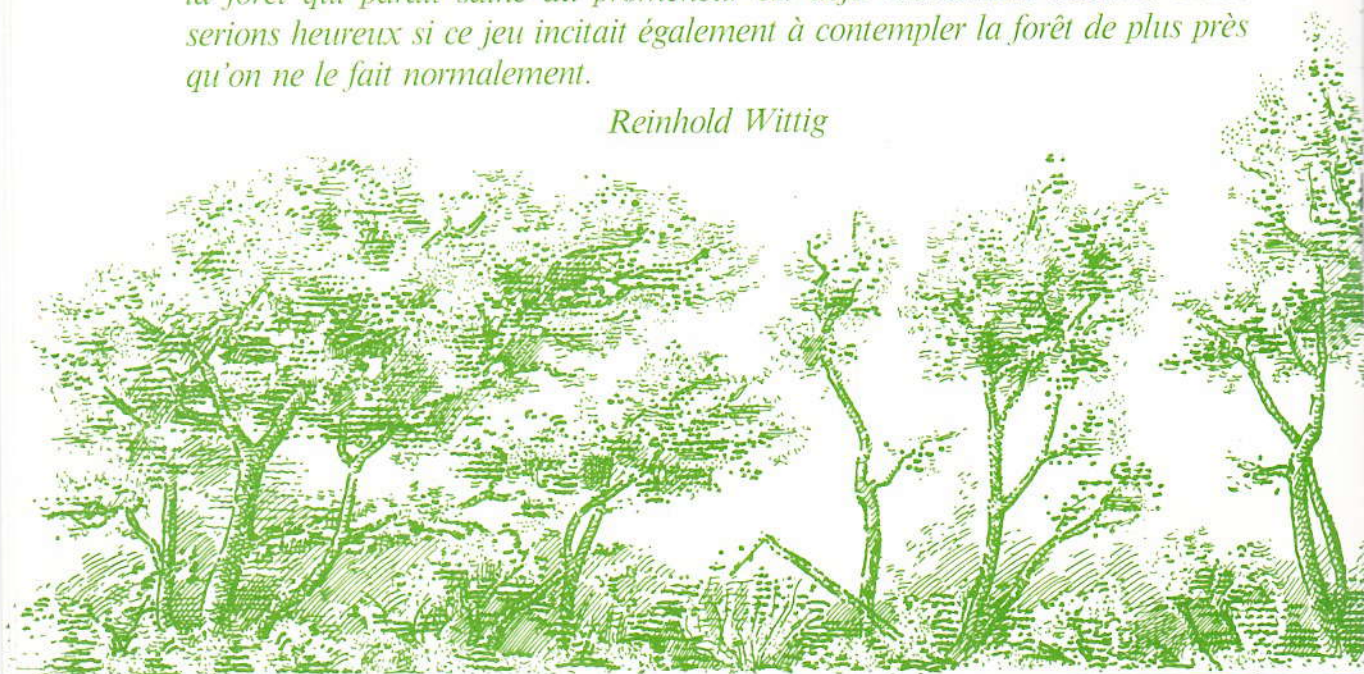
Les jeux doivent être avant tout des **jeux**; si on les utilise pour transmettre des problèmes, qu'ils soient de nature politique ou écologique, il en résulte facilement un double préjudice. Ces jeux restent souvent dans le tiroir; ils ne seront donc ni joués ni ne propageront le message voulu.

Un jeu qui a pour sujet la mort de la forêt dans toute son ampleur, et cela sans embellir les faits, ne peut plus être un jeu.

Lorsque Rolf Asche me donna l'idée de ce jeu, elle me parut être une bonne solution pour «la forêt vit». Les joueurs plantent ensemble une bonne forêt mixte (mêlée de quelques arbres exotiques). Celui qui a un peu plus de chance ou qui s'y prend très bien aura une récompense supplémentaire.

En cherchant les motifs de feuilles et de fruits, nous avons remarqué que même la forêt qui paraît saine au promeneur est déjà visiblement atteinte. Nous serions heureux si ce jeu incitait également à contempler la forêt de plus près qu'on ne le fait normalement.

Reinhold Wittig



REGLE DU JEU

PREPARATIFS AU JEU:

Poser des pions noirs sur tous les ronds verts du plan de jeu. Chaque joueur reçoit cinq pions comme capital de départ. Mettre une carte quelconque sur une case quelconque du plan de jeu; mélanger les autres, les placer à l'envers dans un tas où on se servira. On convient du joueur qui commence.

DEROULEMENT DU JEU:

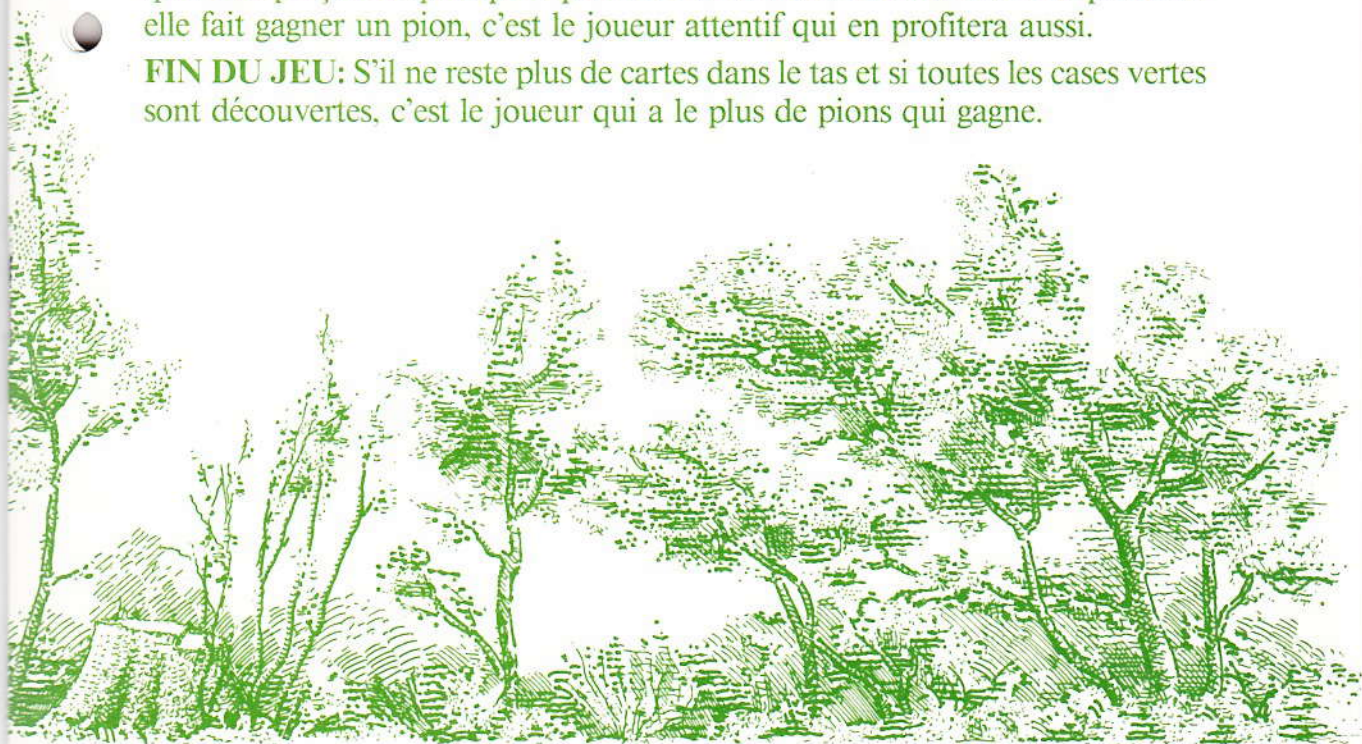
POSER LES CARTES: Tour à tour, les joueurs prennent une carte du tas. Si elle convient à une autre carte déjà là, selon le principe du jeu de dominos, il faut la poser. Si elle ne convient pas, la placer à l'endroit devant soi. Si on a déjà une ou plusieurs cartes découvertes devant soi, on peut choisir de poser soit la carte qu'on vient de prendre du tas soit une autre carte de son propre stock. Dans tous les cas, il faut, si c'est possible, poser une carte (ou également plusieurs, si on le veut). On peut s'affranchir de cette obligation en se rachetant.

RACHAT: Si on peut poser une carte, mais qu'on ne veut pas le faire pour des raisons de tactique, on peut se racheter avec un pion. On le paie à une caisse qui n'appartient à personne. Le rachat n'est valable que pour un seul tour. Donc, si on veut continuer de passer son tour, il faut payer un pion pour chaque tour supplémentaire.

GAIN DE PIONS: Si, en posant sa carte, un joueur arrive à enfermer totalement un pion, il gagne ce pion. Si un pion se trouve sur les ronds à l'extérieur de la surface de jeu proprement dite, c'est le joueur qui pose la dernière carte et qui complète ainsi la rangée de six qui le gagne. Plus le jeu arrive à sa fin, plus il y a d'occasions de gagner plusieurs pions «d'un seul coup» en posant une carte.

TAPER SUR LA TABLE: Si un joueur auquel c'est le tour ne remarque pas une possibilité de poser une carte, il paie un pion en récompense au joueur qui s'en aperçoit et qui tape le premier sur la table. La carte doit être posée. Si elle fait gagner un pion, c'est le joueur attentif qui en profitera aussi.

FIN DU JEU: S'il ne reste plus de cartes dans le tas et si toutes les cases vertes sont découvertes, c'est le joueur qui a le plus de pions qui gagne.



Idee und Text: Rolf Asche und Reinhold Wittig
Gestaltung und Grafik: Matthias Wittig
© 1986 Franckh'sche Verlagshandlung
W. Keller & Co., Stuttgart

Das Spiel einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Idea and text: Rolf Asche and Reinhold Wittig
Design and graphics by Matthias Wittig
© 1986 Franckh'sche Verlagshandlung
W. Keller & Co., Stuttgart

The game and all its parts are protected by copyright. All applications outside the strict limits of the copyright law without the permission of the publishers are forbidden and will render liable to prosecution. This applies particularly to reproduction, translation, microfilming and storage and processing in electronic systems.

Idée et texte: Rolf Asche et de Reinhold Wittig
Arrangement et graphique: Matthias Wittig
© 1986 Franckh'sche Verlagshandlung
W. Keller & Co., Stuttgart

Le jeu, y compris toutes les pièces, est protégé par les droits d'auteur. Toute utilisation au-delà de ces droits, sans autorisation de la maison d'édition, est interdite et passible de peine. Ceci est notamment valable pour les reproductions, les traductions, les adaptations sur microfilms ainsi que le traitement sur systèmes électroniques.

Idee en tekst: Rolf Asche en Reinhold Wittig
Ontwerp en grafiek: Matthias Wittig
© 1986 Franckh'sche Verlagshandlung
W. Keller & Co., Stuttgart

Dit spel inclusief alle onderdelen wordt beschermd d.m.v. copyright. Ieder gebruik buiten de strikte grenzen van de auteursrechten is zonder toestemming van de uitgever ontoelaatbaar en strafbaar. Dit geldt in het bijzonder voor vermenigvuldigingen, vertalingen, microverfilming en het opslaan en verwerken in elektronische systemen.

Idea y texto: Rolf Asche y Reinhold Wittig
Gráfico: Matthias Wittig
© 1986 Franckh'sche Verlagshandlung
W. Keller & Co., Stuttgart

El juego con todas sus piezas está protegido por los derechos del autor. Toda utilización fuera de estos derechos, sin la autorización de la editorial, está prohibida y puede ser sancionada. Esto es válido en particular para toda reproducción, traducción, adaptación para microfilm como también para la elaboración en sistemas electrónicos.