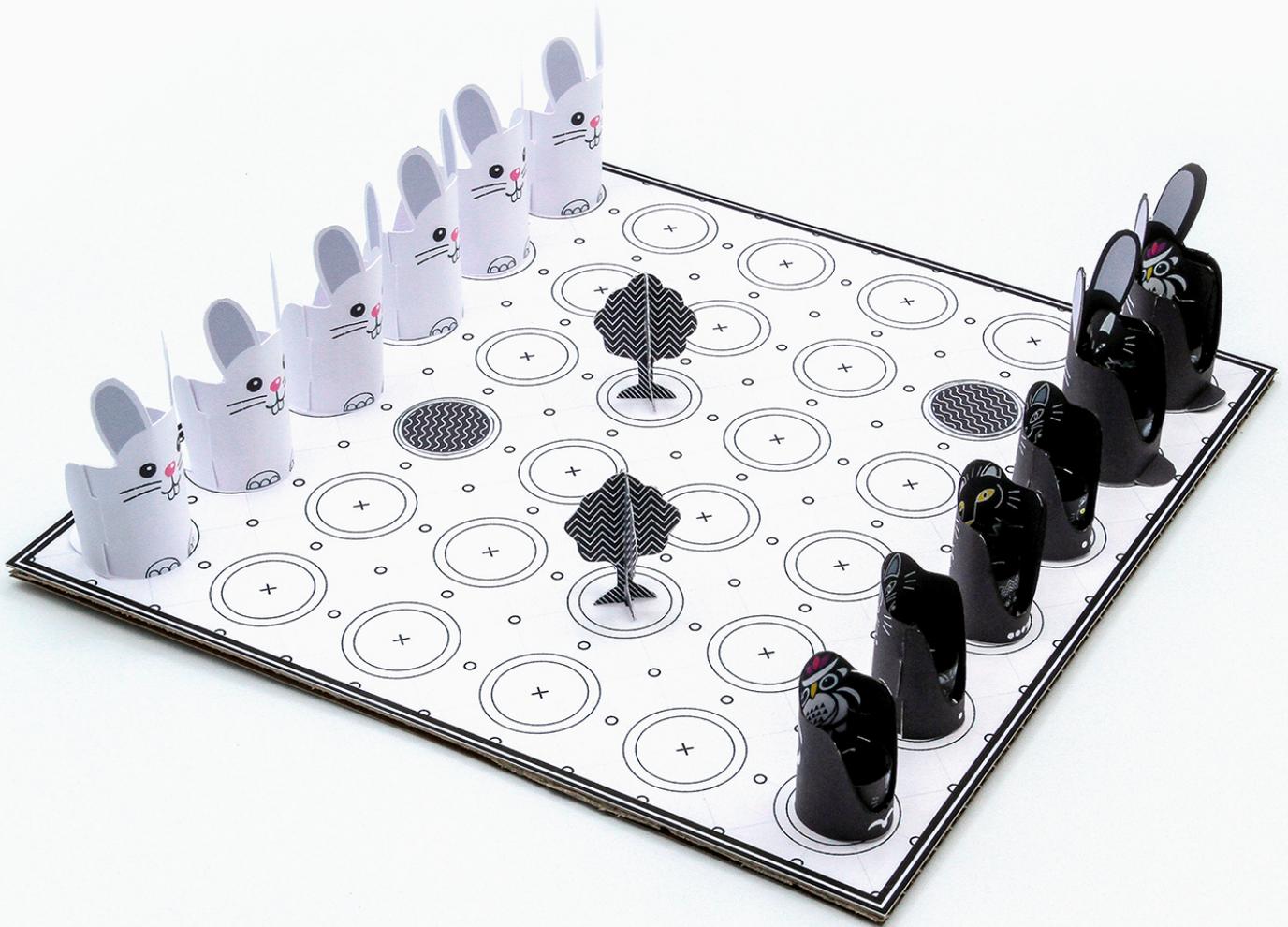


Lapins gigognes

Ce jeu est composé de papier à imprimer et à plier soi-même.

Ce jeu est inspiré du jeu *L'attaque* de Hermance Edan (en 1909).

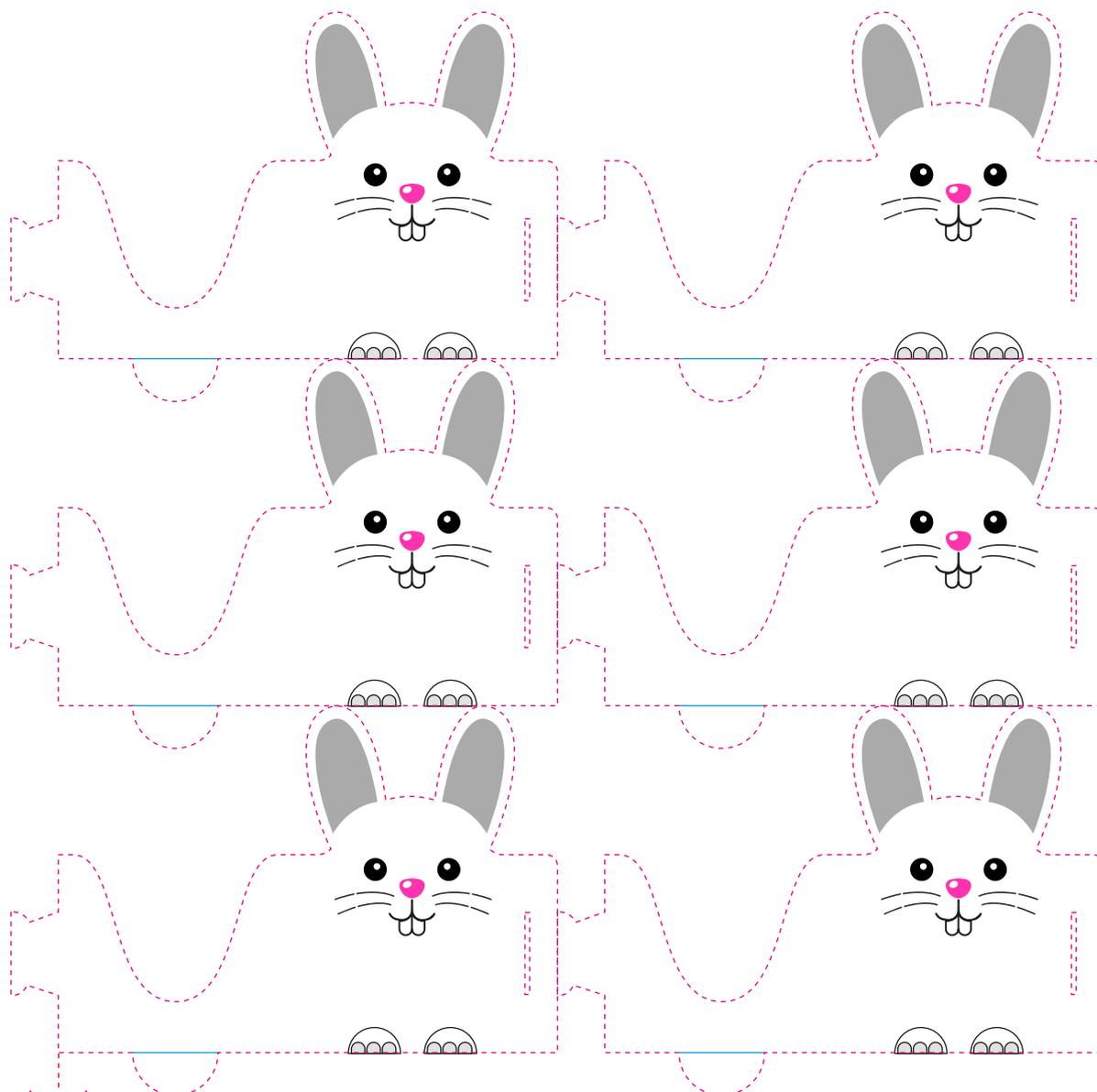
Attention :
Temps de fabrication : 1h



Pions en papier à découper et plier : Lapins RECTO

— pliage

- - - découpe

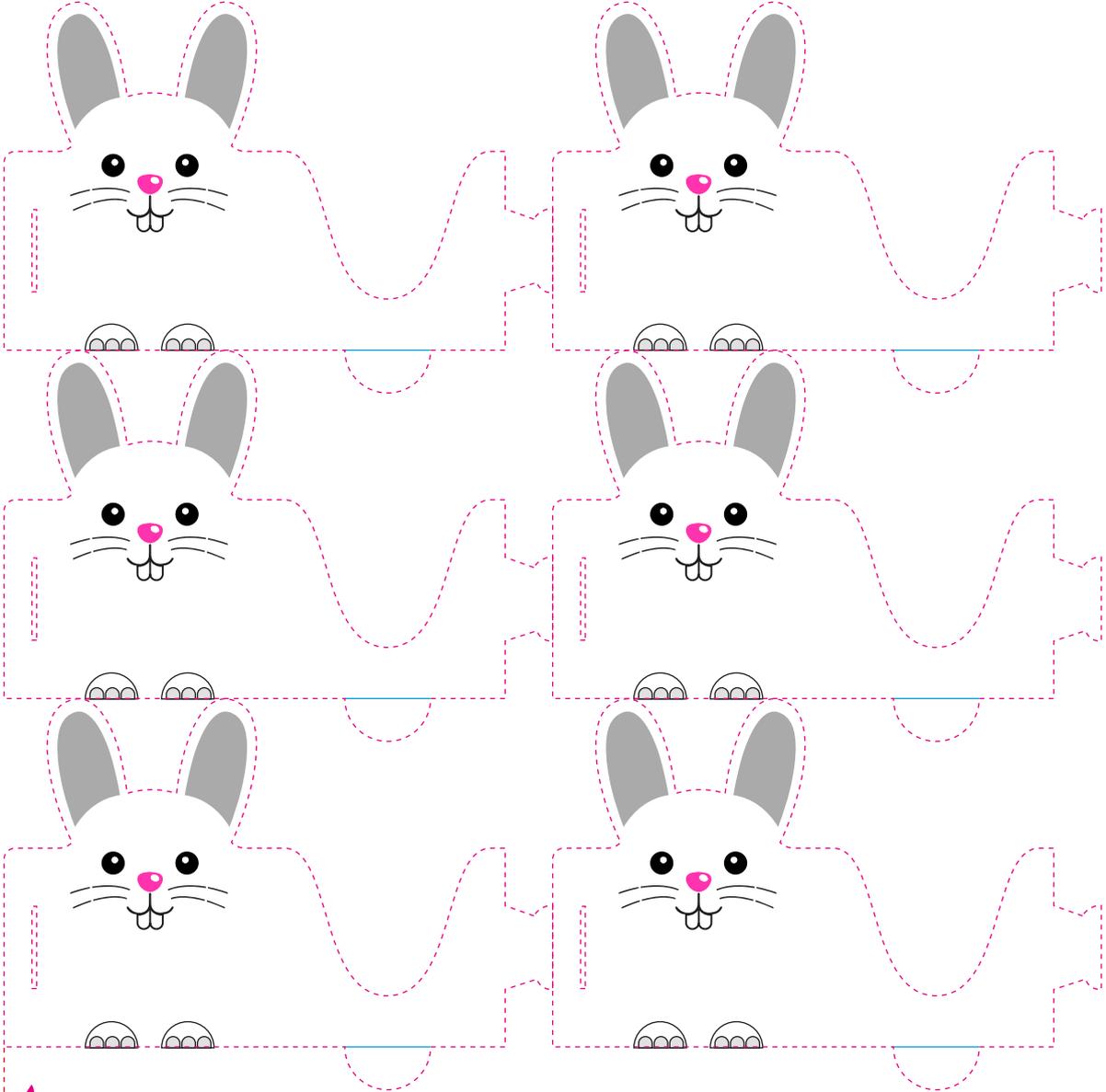


Imprimer cette page et la suivante en recto verso si possible, découper suivant les pointillés puis plier ces formes pour créer les animaux.

Pions en papier à découper et plier : Lapins VERSO

— pliage

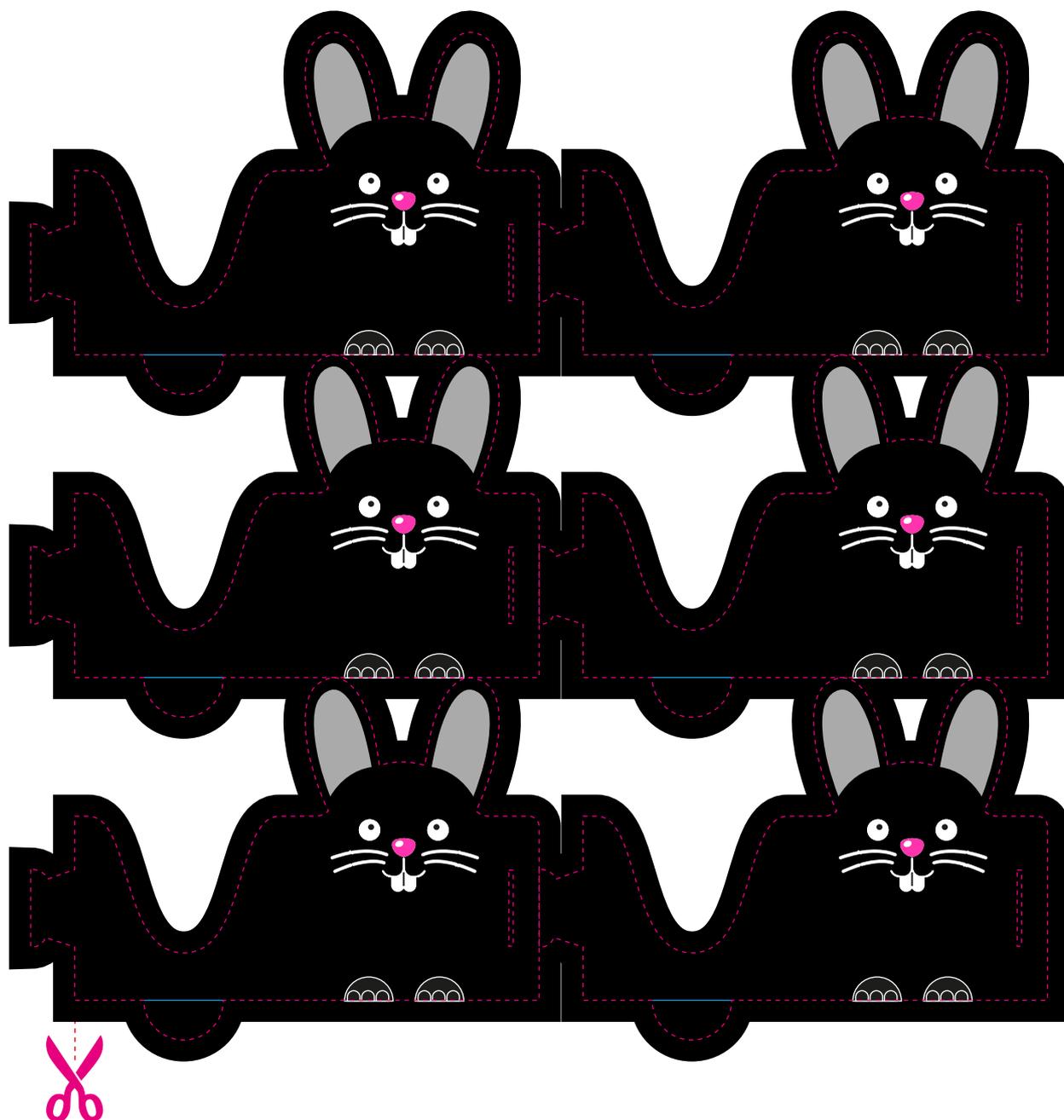
- - - découpe



Pions en papier à découper et plier : Lapins RECTO

— pliage

- - - découpe

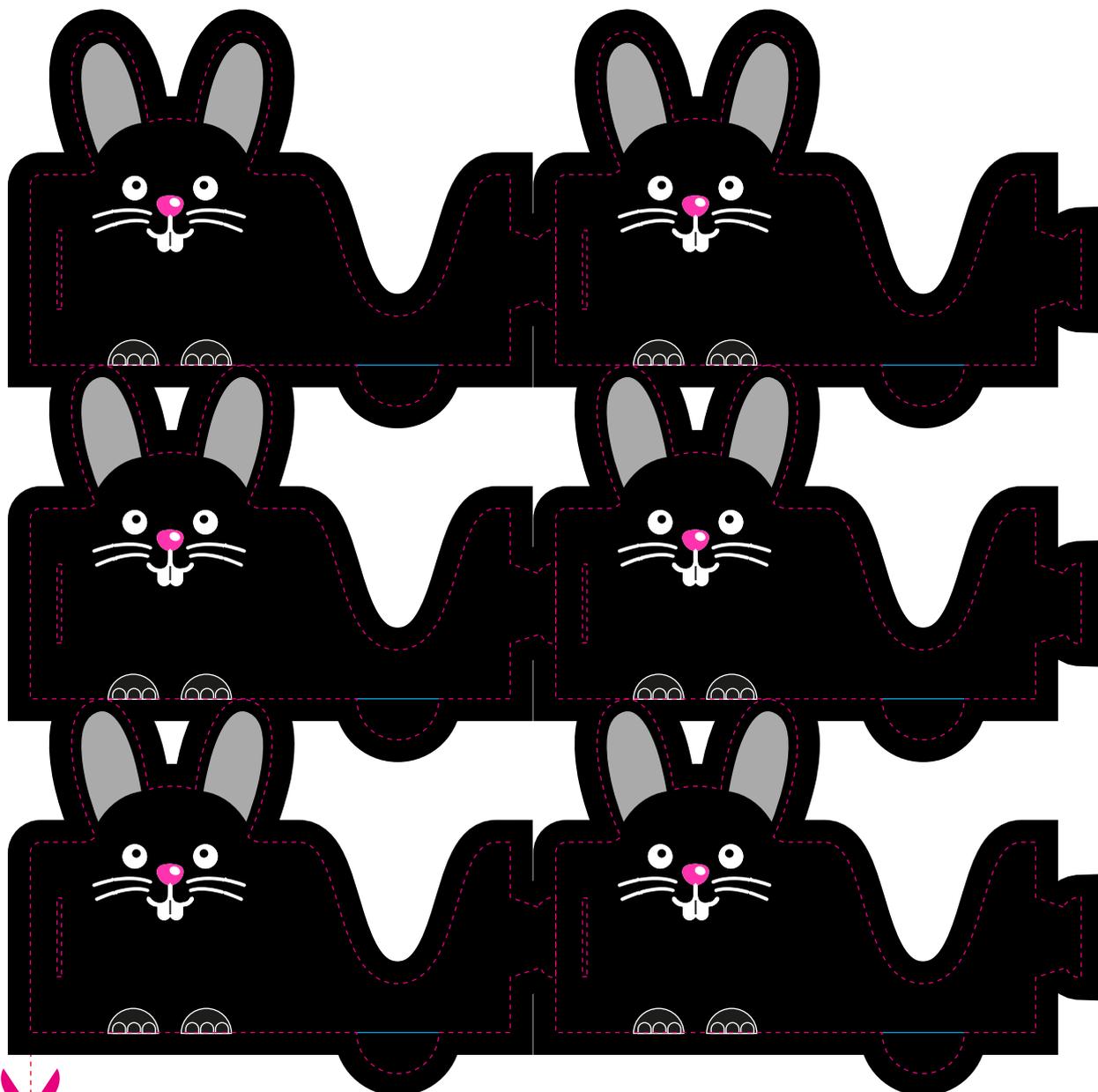


Imprimer cette page et la suivante en recto verso si possible, découper suivant les pointillés puis plier ces formes pour créer les animaux.

Pions en papier à découper et plier : Lapins VERSO

— pliage

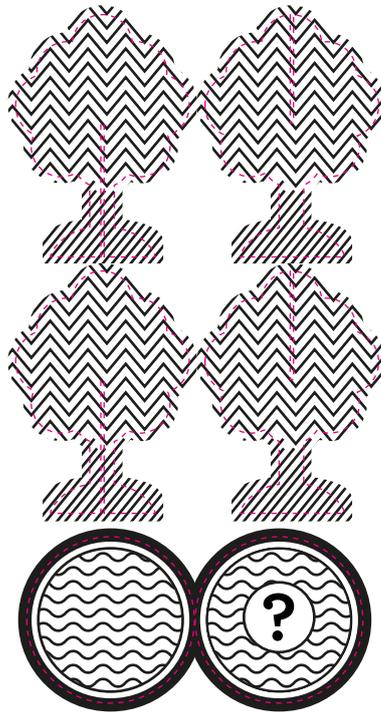
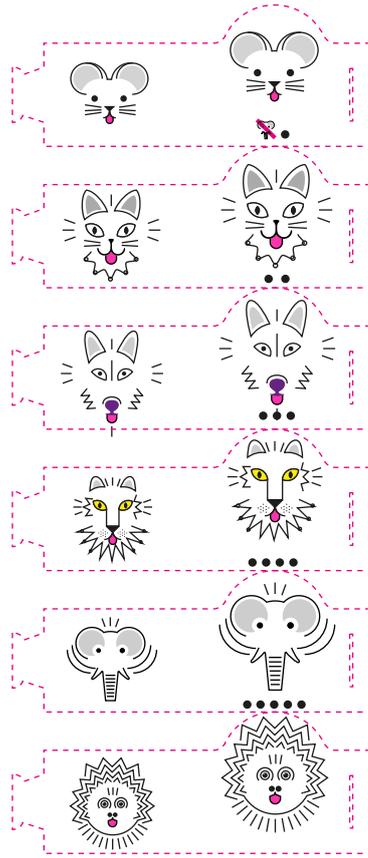
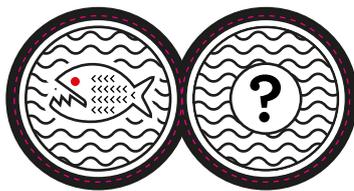
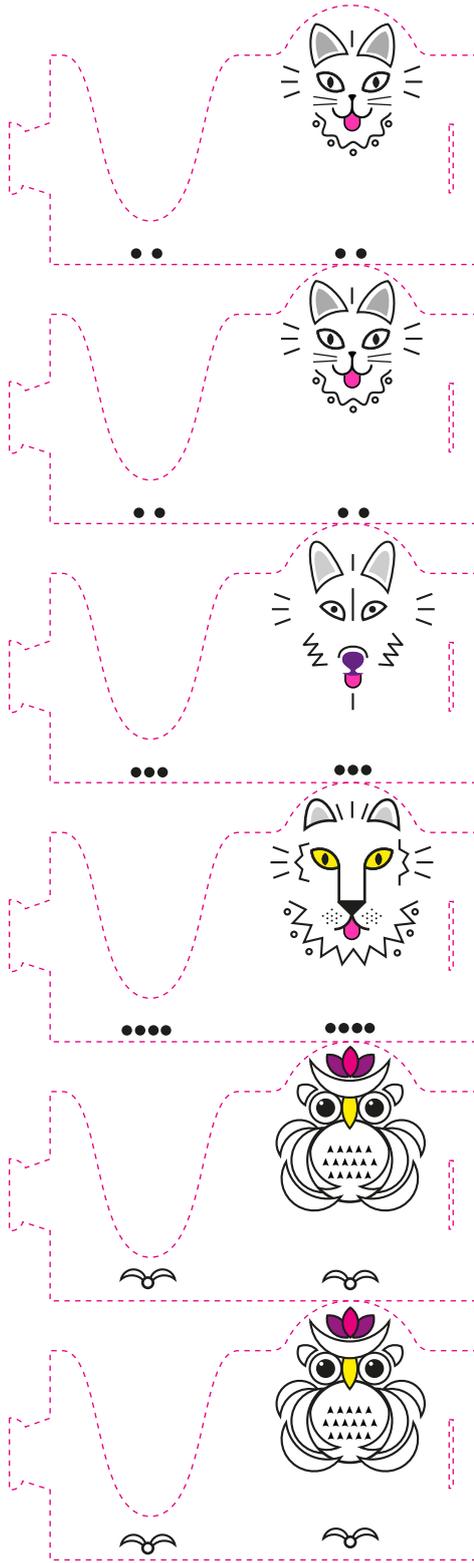
- - - découpe



Pions en papier à découper et plier : animaux RECTO

— pliage

- - - découpe

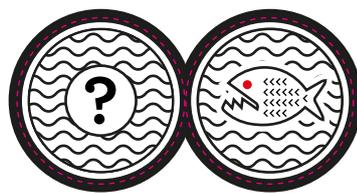
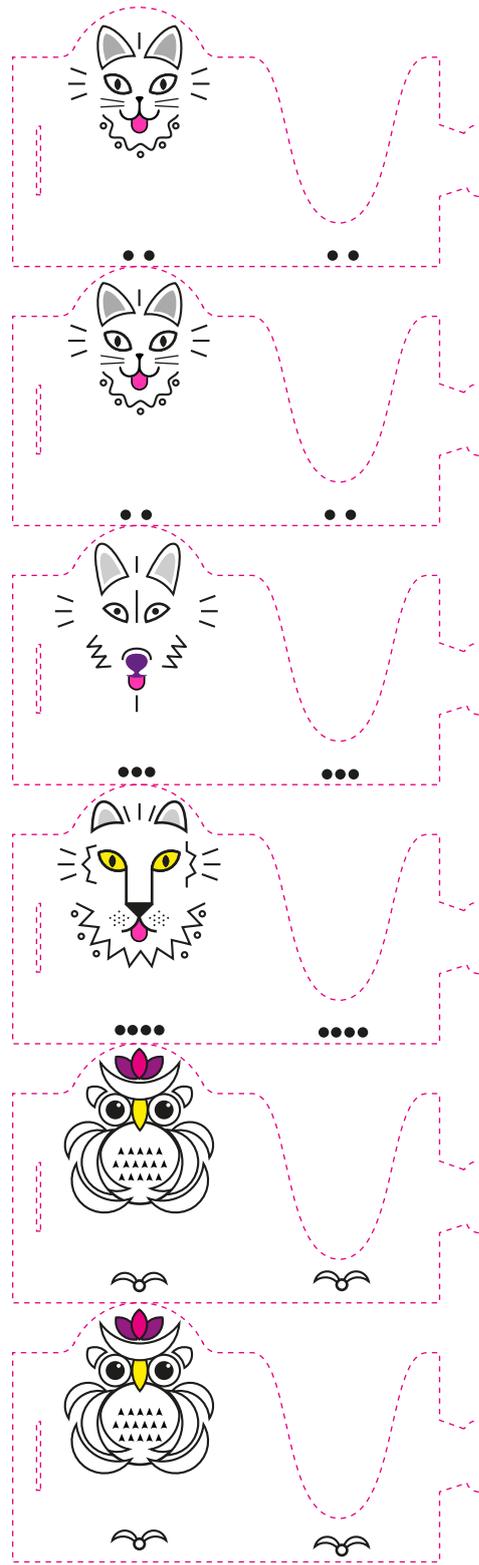
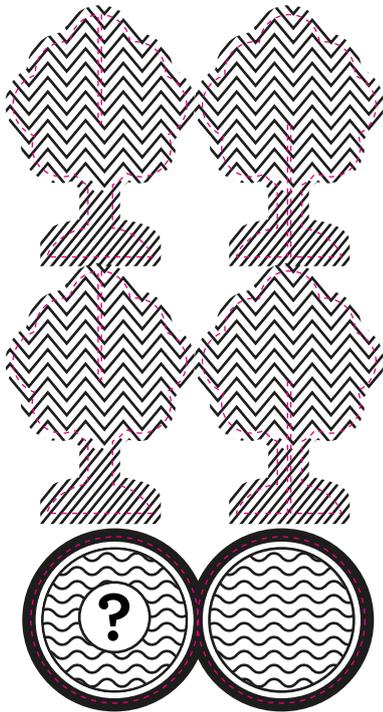
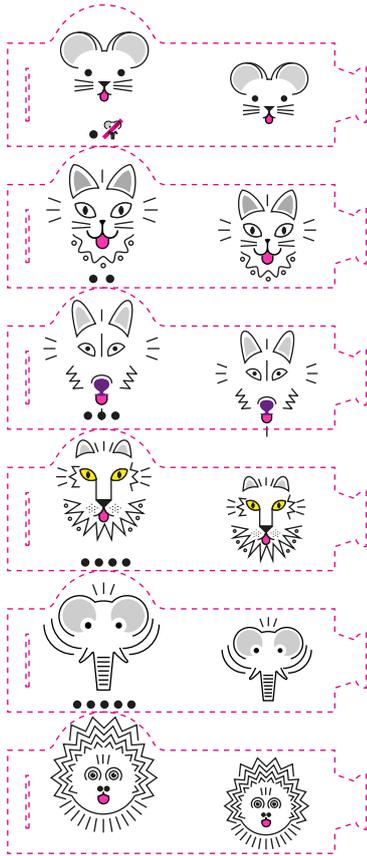


Imprimer cette page et la suivante en recto verso si possible, découper suivant les pointillés puis plier ces formes pour créer les animaux.

Pions en papier à découper et plier : animaux VERSO

— pliage

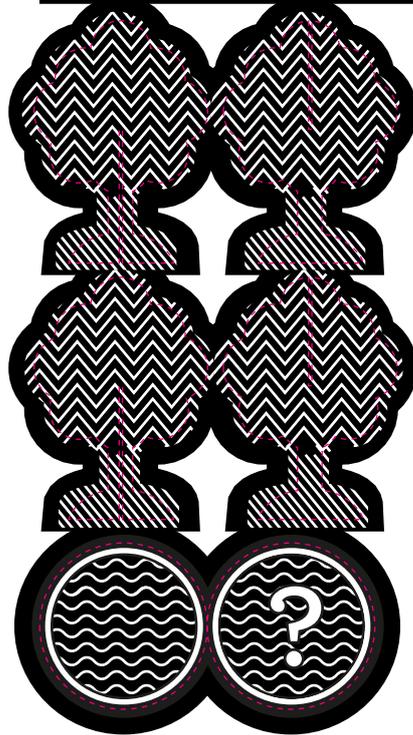
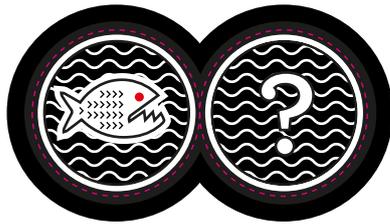
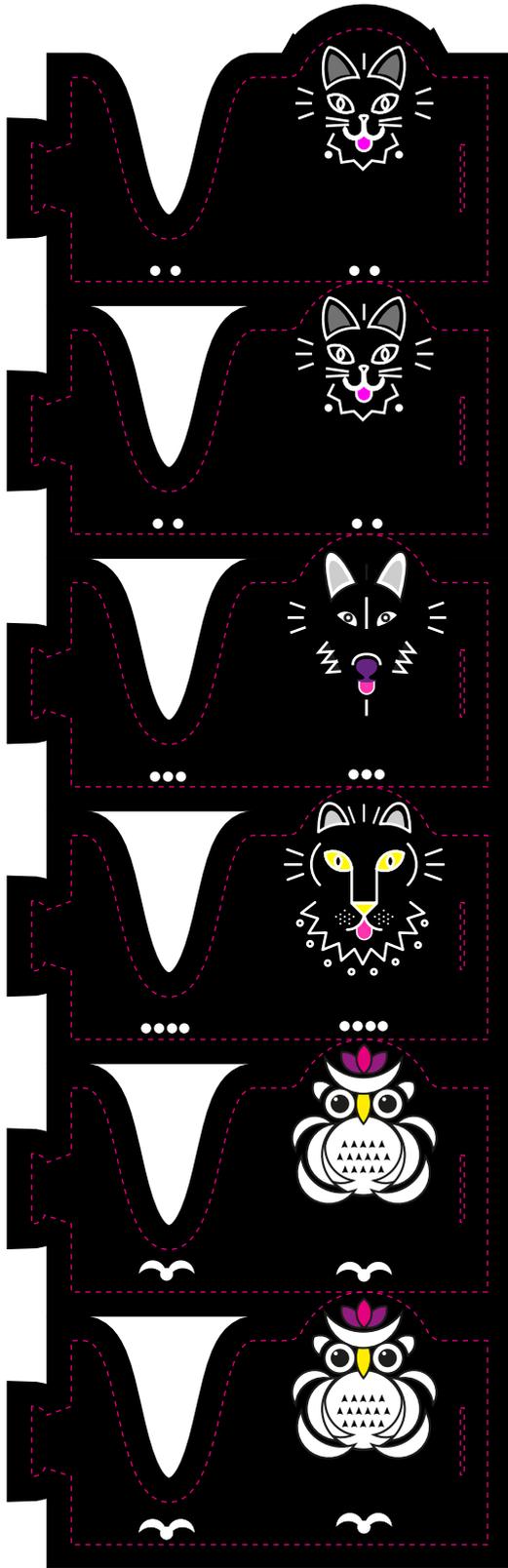
- - - découpe



Pions en papier à découper et plier : animaux RECTO

— pliage

- - - découpe

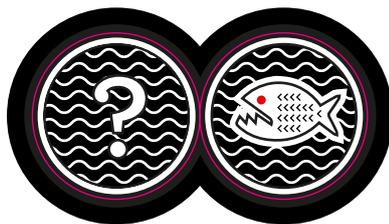
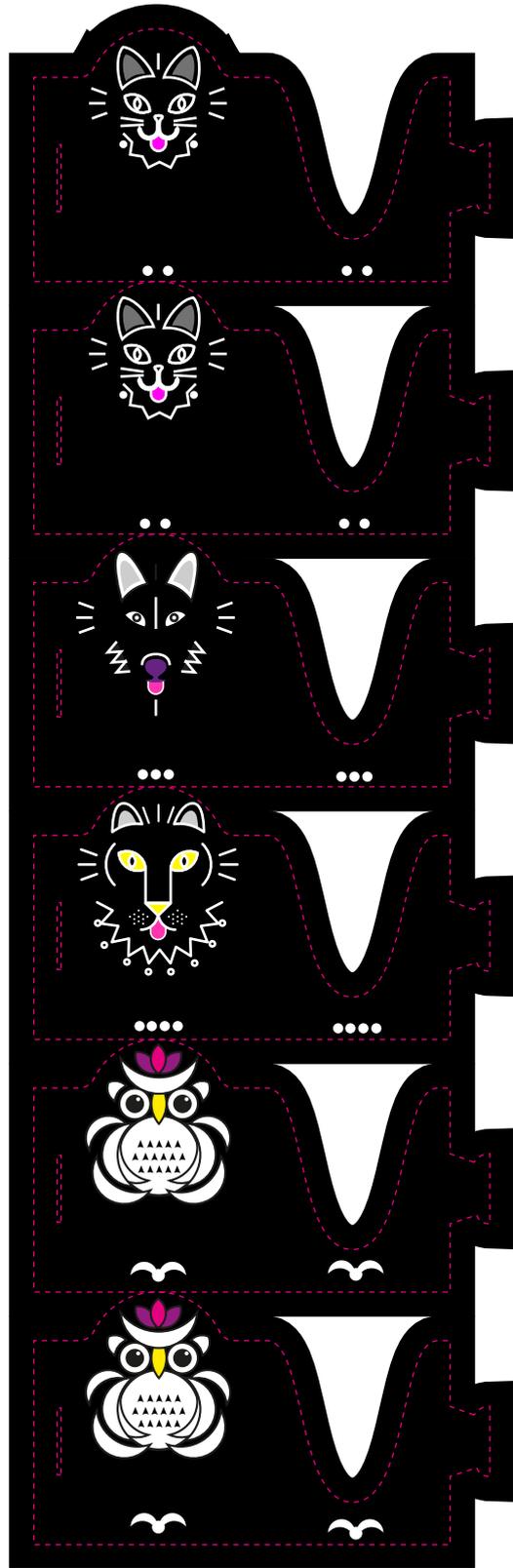
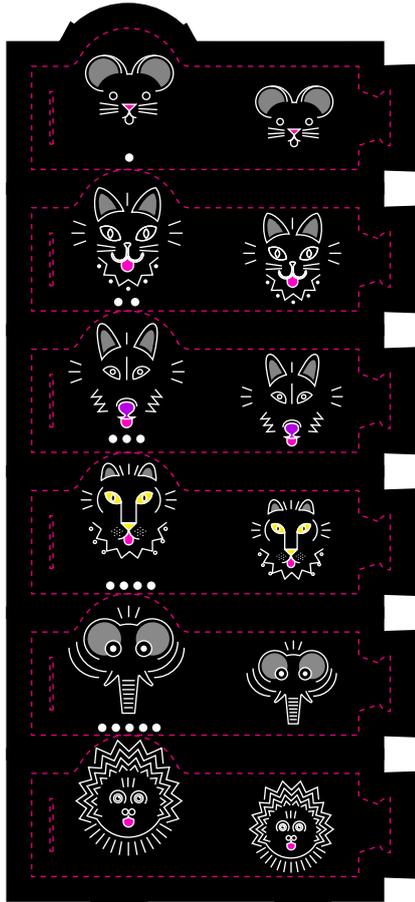


Imprimer cette page et la suivante en recto verso si possible, découper suivant les pointillés puis plier ces formes pour créer les animaux.

Pions en papier à découper et plier : animaux VERSO

— pliage

- - - découpe

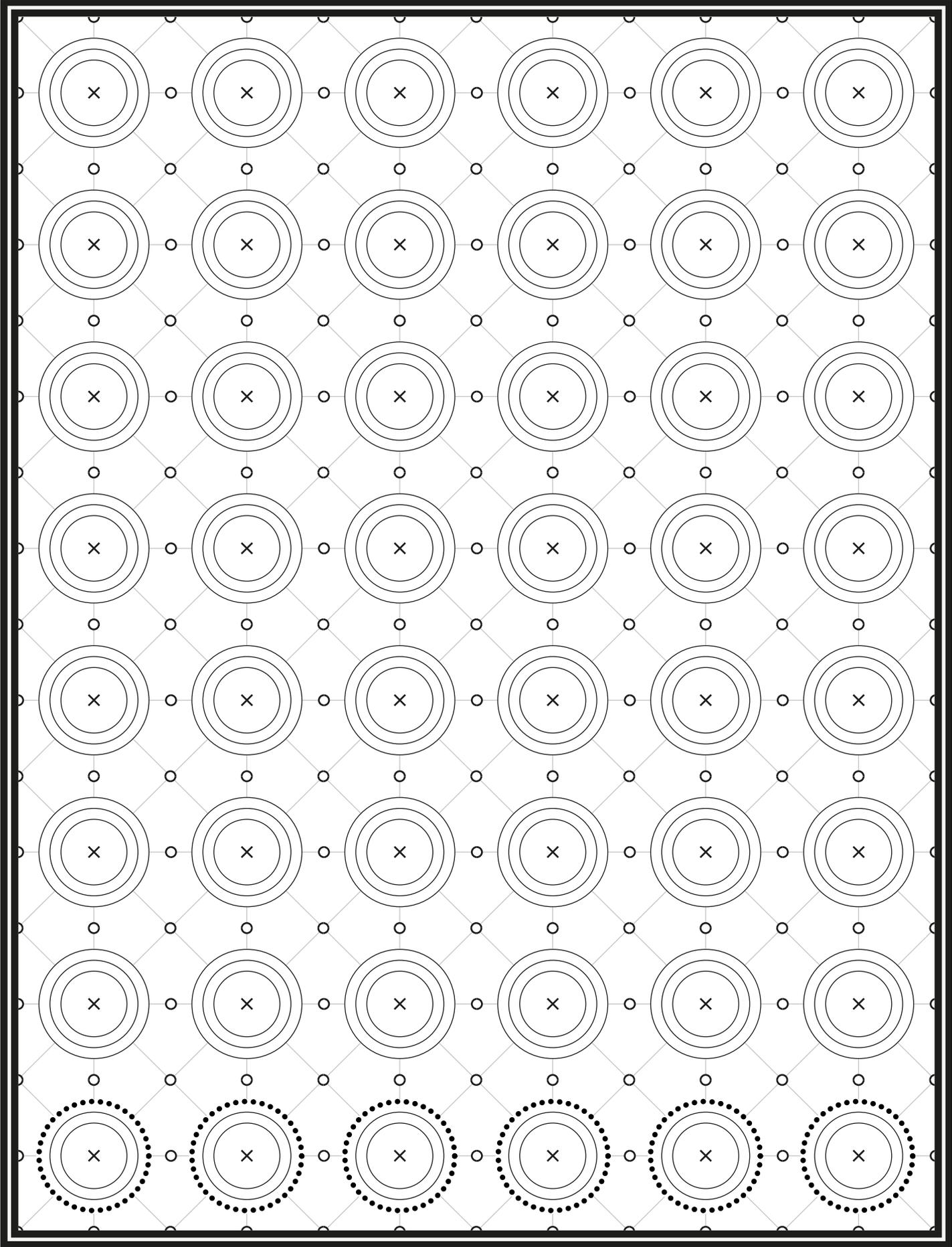


Aide de jeu pouvant servir de cache au début du jeu

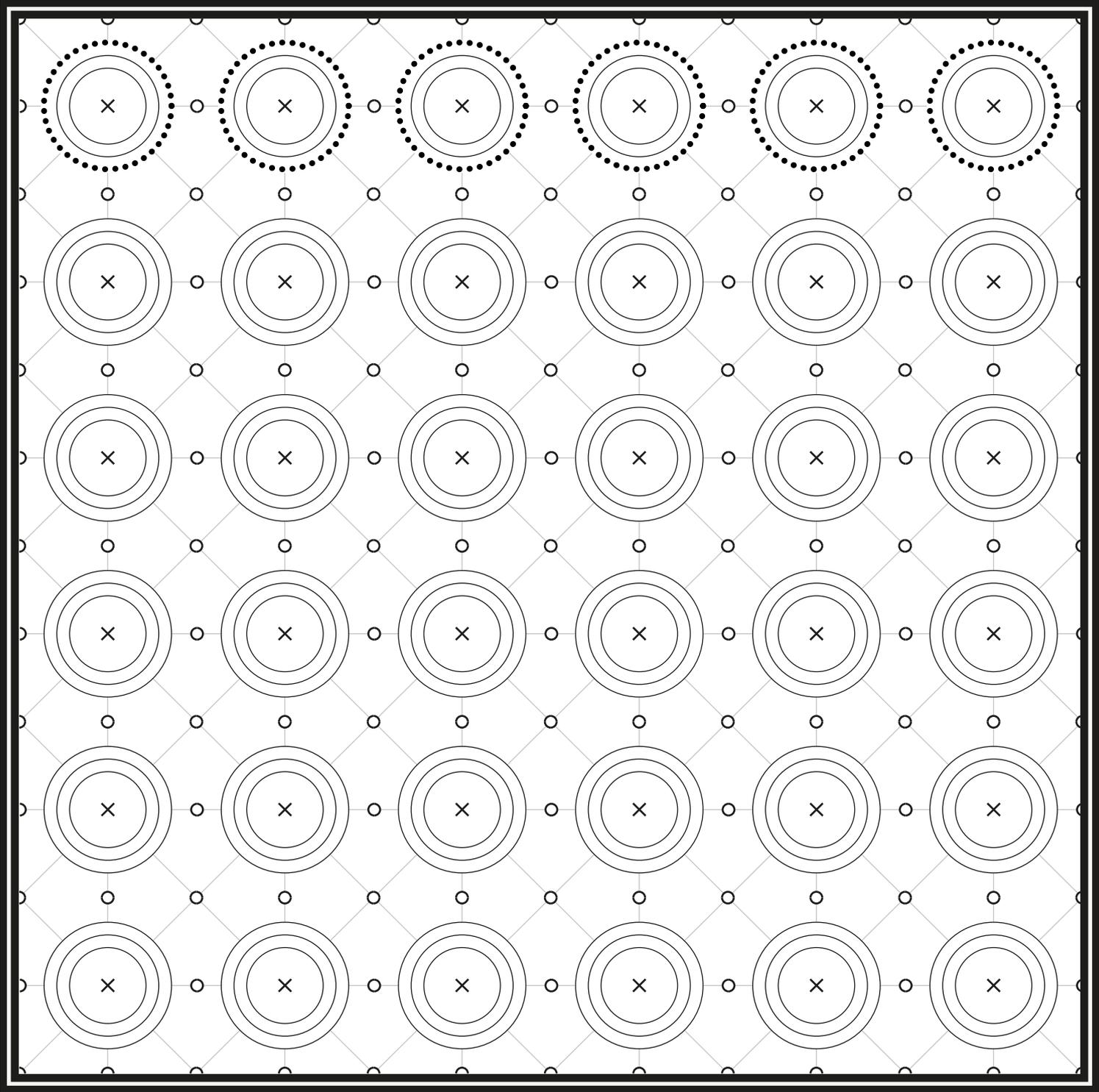
	 *		 		 		 		 *		 *	niveau 3
	 		 		 		 		 	 	niveau 2	
	 										niveau 1	

niveau 1	
niveau 2	
niveau 3	 *

le plateau de jeu à imprimer (grande version)



le plateau de jeu à imprimer (petite version)



déplacements possibles des pions

Le but du jeu est de s'approprier la forêt tant convoitée face aux animaux de votre adversaire. Il faut donc effrayer les autres animaux afin de les faire fuir de la forêt. Chaque animal peut effrayer un autre (suivant sa *force*), par exemple le lion fait peur au loup, qui lui-même fait peur au chat...

Pour gagner, il faut soit :

- Faire peur et faire fuir l'éléphant adverse avec sa souris (car tout le monde sait que les éléphants ont peur des souris).
- Faire fuir tous les autres animaux adverses de la forêt.

Mise en place

Les joueurs vont glisser dans les lapins les autres animaux afin de les cacher (il faut emboîter les animaux suivant leurs tailles).

Les deux joueurs placent les lapins sur la ligne arrière du plateau dans l'ordre de leurs choix.

Déplacement

Tous les animaux se déplacent d'une case (sauf l'oiseau) de manière orthogonale ou en diagonale, avant et arrière.

Attaque

Quand un animal « attaque » un autre, les deux animaux doivent se dévoiler (si ce n'est pas déjà fait) et comparer leurs forces respectives.

1 | L'attaquant est le plus fort, alors l'attaqué doit fuir et enlever son masque de papier qui se retrouve hors jeu, l'animal caché dessous doit reculer d'une case en arrière au choix de l'attaqué (si c'est possible, sinon, il ne bouge pas).

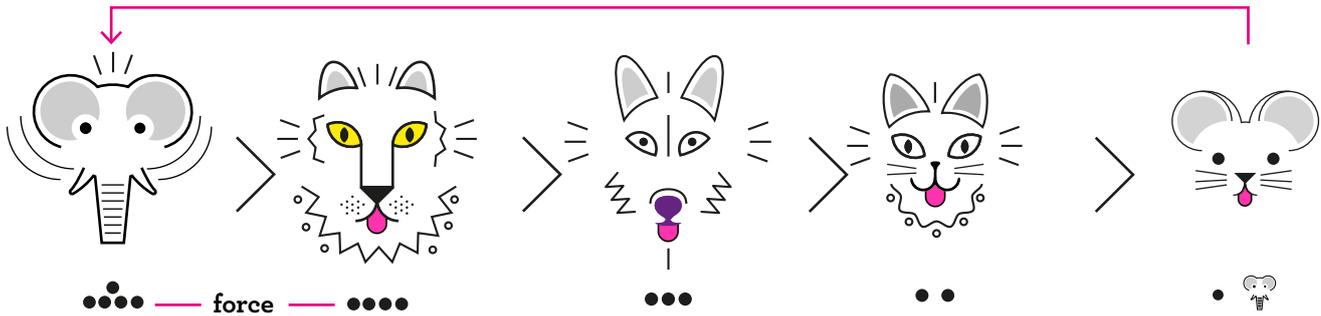
Si l'animal devant se dévoiler ne cachait plus aucun animal, alors il est hors jeu (il fuit de la forêt).

2 | L'attaquant dévoilé est le moins fort (uniquement possible entre les lapins), alors aucun animal ne bouge.

3 | L'attaquant est de force égale, les deux animaux sont effrayés, ils doivent donc dévoiler si possible leurs animaux cachés. Les animaux dévoilés ne bougent pas.

4 | L'attaquant est moins fort, il est impossible pour un animal moins fort d'attaquer un animal plus fort.

la souris doit faire peur à l'éléphant



l'éléphant

Il n'a peur de rien, sauf des souris.

le lion

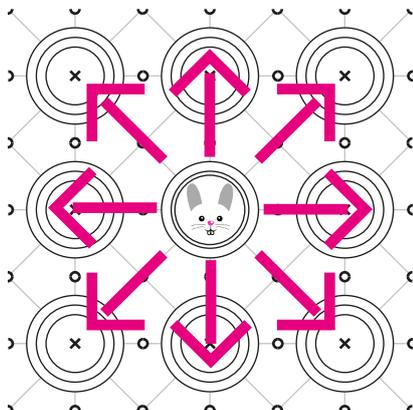
le loup

le chat

la souris

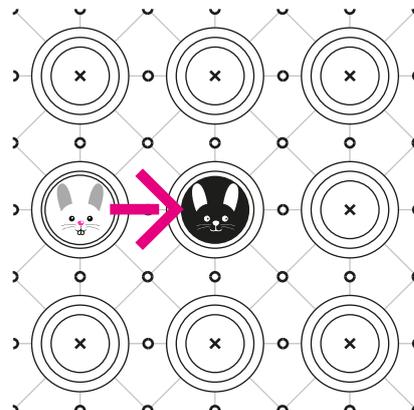
Elle a peur de tout le monde sauf des éléphants.

déplacements

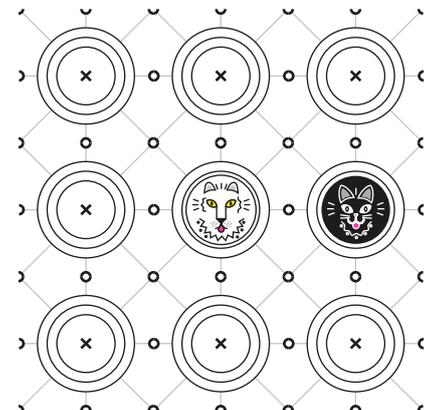


Les déplacements possibles des animaux.

Attaque entre lapins

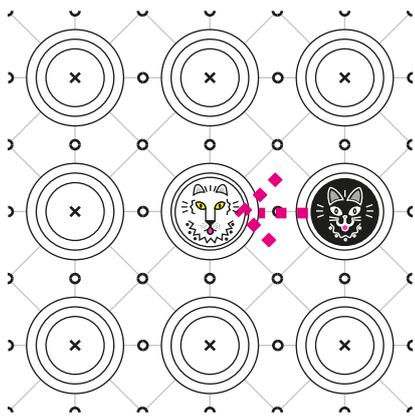


Le lapin blanc attaque le noir, les deux doivent se dévoiler afin de comparer les forces de leurs animaux cachés.



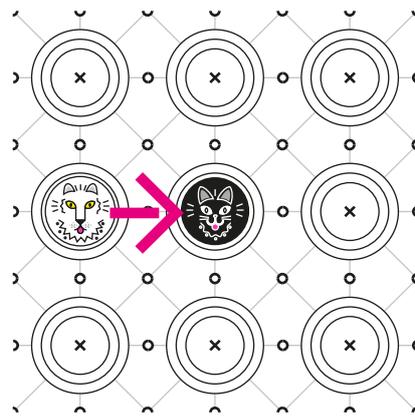
Le blanc étant un lion (force 4) il est plus fort que le chat (force 2). Le lion prend la place du chat qui doit reculer.

Attaque par un animal moins fort



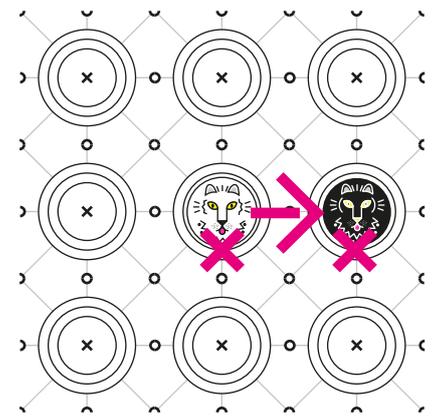
Un pion moins fort ne peut attaquer un pion plus fort (car il est effrayé).

Attaque par un animal plus fort



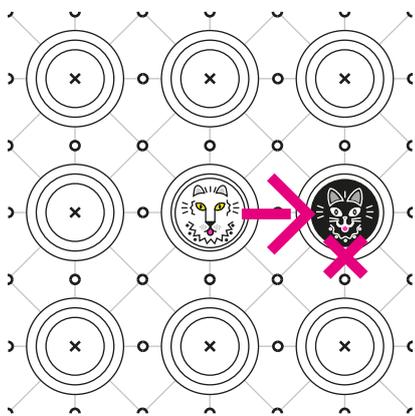
Le lion blanc attaque le chat noir. Le chat noir doit dévoiler son animal caché.

Attaque par un animal de force égale

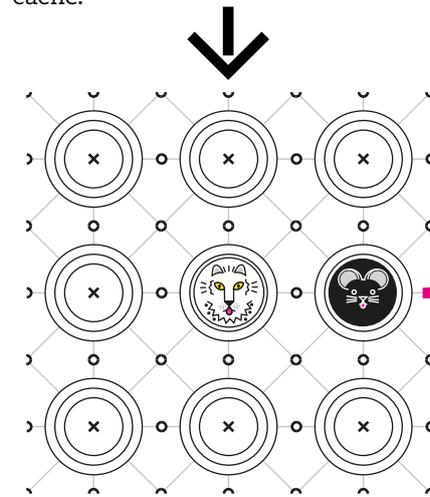


Si un pion de même force attaque un autre, les deux animaux disparaissent et leurs animaux dessous ne bougent pas.

Attaque d'un animal sans masque



Si un pion effrayé n'a plus d'animal à dévoiler, il doit être retiré du jeu. Par exemple, le lion attaque le chat (qui n'a plus d'animal à cacher), alors le chat disparaît de la forêt.



C'est par exemple une souris, elle recule (vers une case libre et adjacente de son choix) et le lion blanc avance sur sa case.


hors jeu de l'animal effrayé



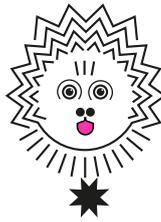
le lapin

Il disparaît dès qu'il est attaqué. Il ne peut attaquer aucun autre animal que d'autres lapins.



l'oiseau

Dès qu'il est dévoilé, il s'envole et transporte son animal caché sur n'importe quelle case vide du plateau puis il disparaît. Il dévoile ainsi son animal caché.



le hérisson

Une fois dévoilé, il fait se dévoiler tous les animaux autour de lui (même ses amis), puis il disparaît du plateau.

mode expert



arbre

chaque joueur peut placer un arbre où il veut dans la forêt. Les arbres bloquent le déplacement des animaux.



lac

En début de partie les joueurs posent un lac (face cachée) où ils veulent dans la forêt. Quand un animal tente de passer sur un lac, on le retourne, s'il y a un piranha, l'animal est effrayé et doit donc enlever son masque, sinon tout va bien les animaux peuvent passer dessus.