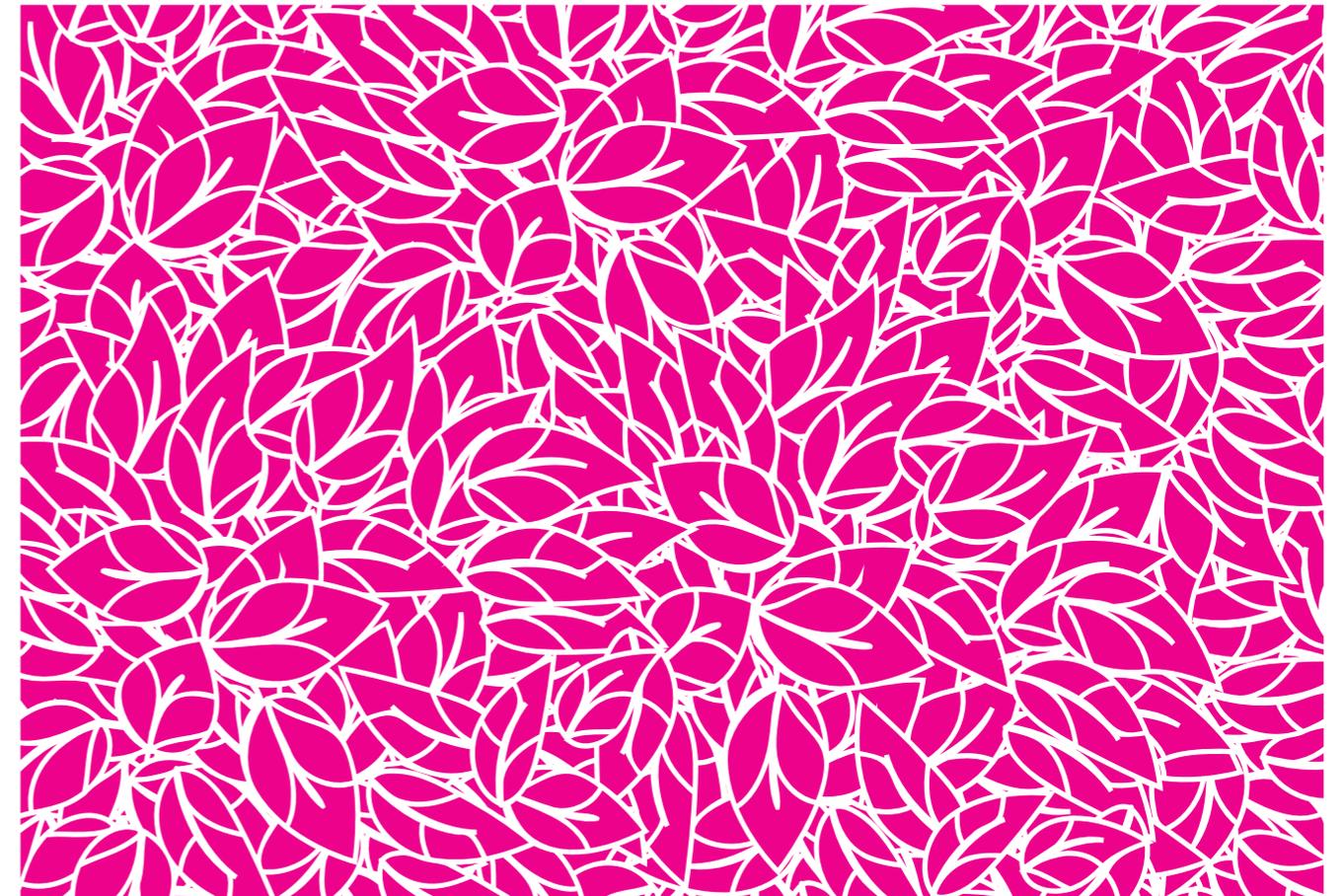


mode d'emploi en vidéo disponible à cette adresse : <https://jouable.fr/videos>

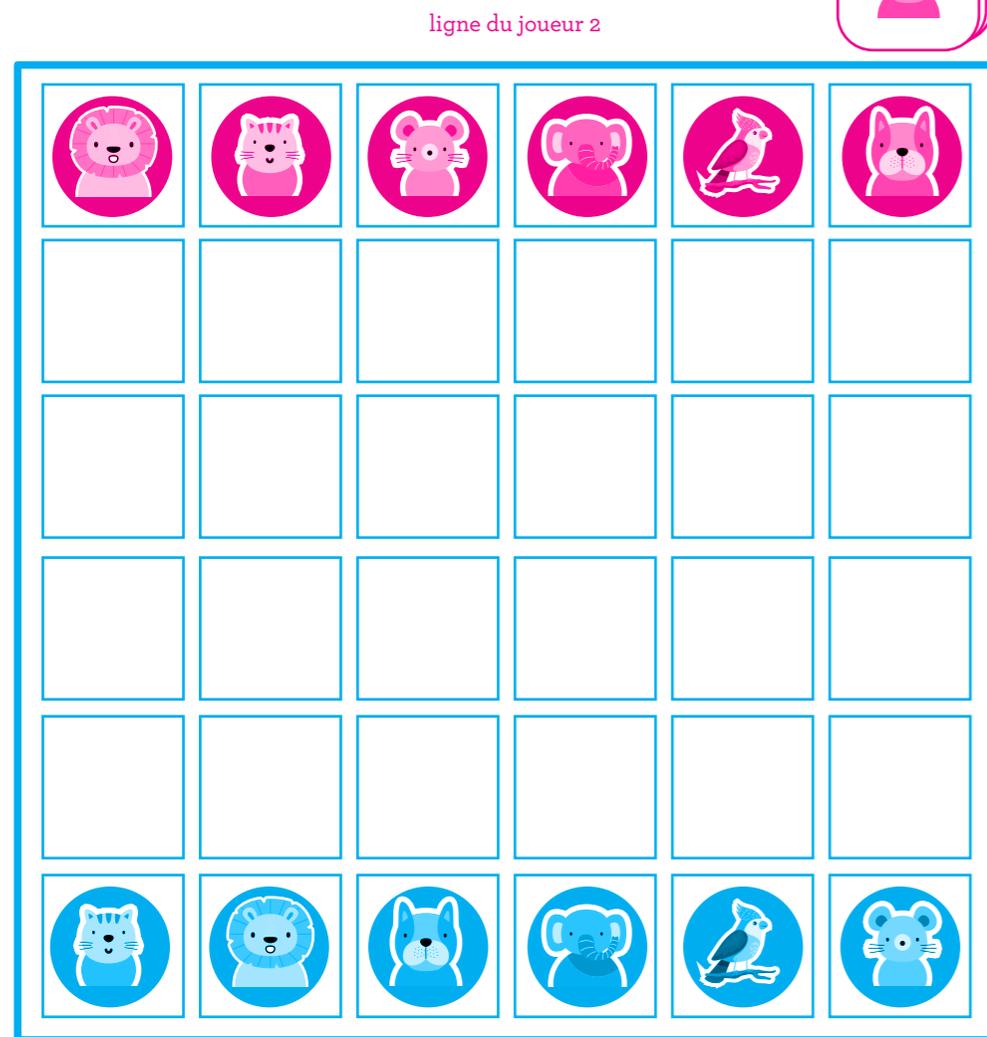
bataille dans la forêt

Ce jeu est composé de papier à plier soi-même. Le montage se fait sans colle.



collection jouable

mise en place



ligne du joueur 1

règles du jeu

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) : L'éléphant fait fuir le lion, qui fait fuir le loup, qui fait fuir le chat, qui fait fuir l'oiseau qui fait fuir la souris et la souris fait fuir l'éléphant.

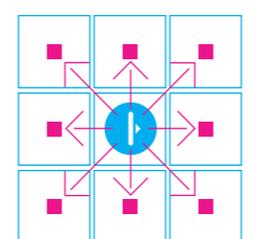
Pour gagner, il faut :
Faire fuir l'éléphant ou la souris adverse.

Mise en place
Les deux joueurs placent leurs buissons avec les animaux face cachée sur leur ligne arrière du plateau dans l'ordre de leurs choix. L'adversaire ne doit pas connaître l'animal caché dans le buisson.

Les joueurs vont déplacer un buisson/animal de leur camp chacun leur tour.

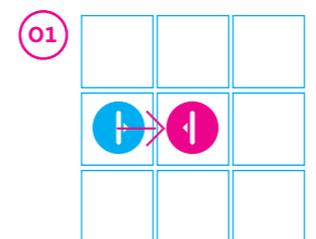
Dès qu'un joueur attaque ou se fait attaquer, il doit dévoiler son animal caché dans le buisson et donc retourner son buisson vers son adversaire afin de comparer la force de leurs animaux (voir le paragraphe concernant l'attaque d'un animal).

déplacements des animaux



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

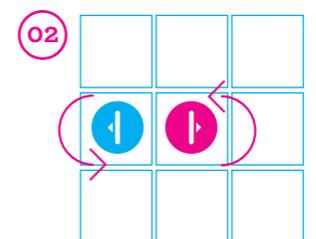
attaque d'un animal



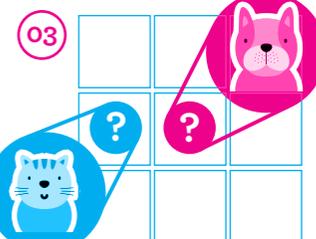
L'animal bleu attaque le rouge.



Si l'animal découvert est un oiseau (uniquement la première fois), il décolle et se pose sur la case libre de son choix, par la suite il se comporte comme les autres animaux.



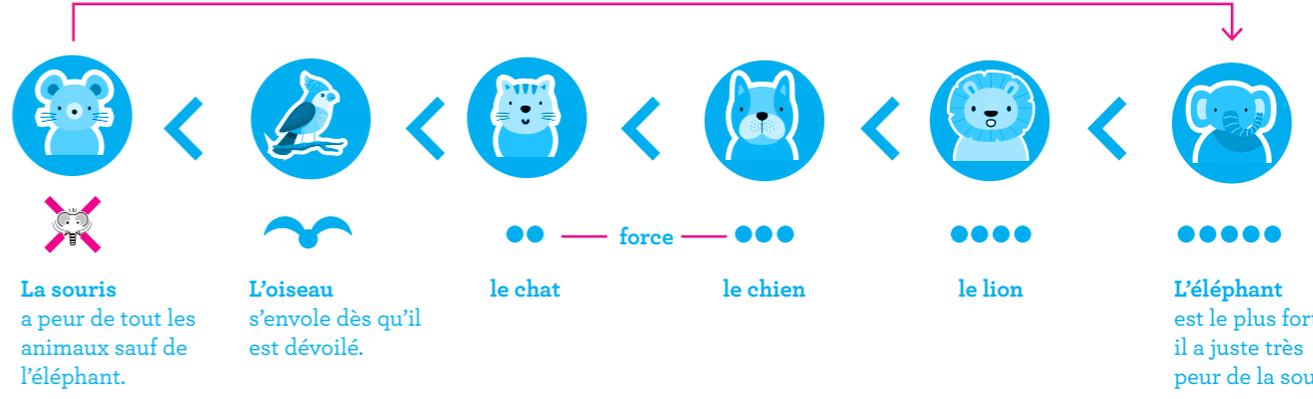
Si ce n'est pas déjà fait, les deux joueurs doivent dévoiler l'animal caché dans leur buisson. Une fois dévoilés, les animaux restent visibles pour l'adversaire.



Les joueurs comparent la force de leurs animaux. L'animal le moins fort doit fuir du plateau.

- Si l'attaquant est le plus fort, il se déplace sur la case de son adversaire.
- Si l'attaquant est le moins fort, il reste sur sa case.
- En cas d'égalité, il ne se passe rien, les deux animaux dévoilés restent sur leur case.

la souris doit faire peur à l'éléphant



La souris a peur de tout les animaux sauf de l'éléphant.

L'oiseau s'envole dès qu'il est dévoilé.

le chat **le chien**

le lion **L'éléphant** est le plus fort, il a juste très peur de la souris.