

### BATAILLE DE LA FORÊT

Pour 2 joueurs - 8 ans et plus - durée de la partie : 15 minutes

Dans la forêt, une bataille fait rage. Du petit écureuil à l'impressionnant loup, en passant par le bruyant pivert, les animaux se disputent pour savoir qui est le plus résistant.

À toi de mener ton équipe à la victoire !

#### Matériel de jeu :

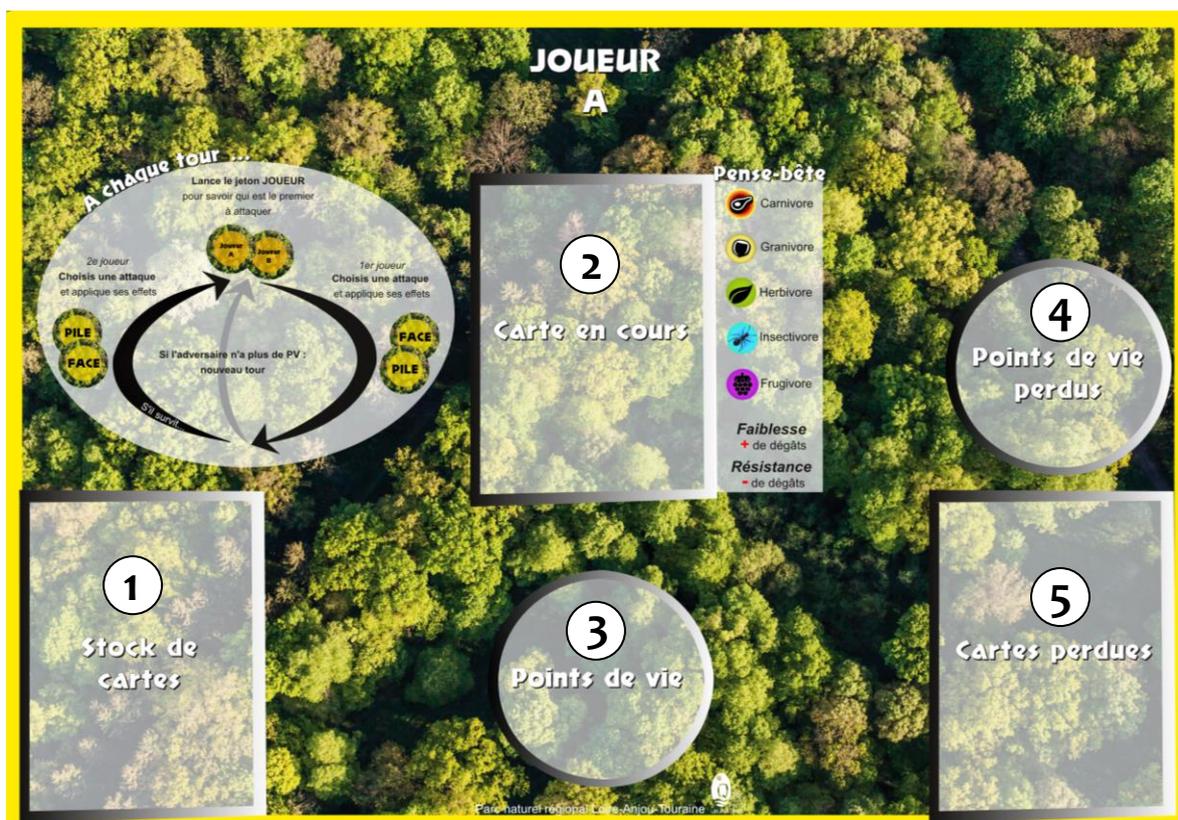
- un livret de règles
- 2 tapis de jeu
- 12 cartes « animal de la forêt »
- 22 jetons 10 PV (Points de Vie)
- 1 jeton joueur A/joueur B
- 1 jeton pile/face (pièce)

#### But du jeu :

Être le dernier joueur à avoir une carte animal « en cours » sur son tapis de jeu.

#### Mise en place de chaque tapis de jeu :

- A) Les joueurs sont placés face à face et placent leur tapis de jeu devant eux
- B) Chaque joueur reçoit 3 cartes au hasard : 2 cartes faces cachées sont placées dans le stock **1** et une carte face visible à l'emplacement « carte en cours » **2**
- C) Les jetons « 10 PV » sont distribués selon les PV de l'animal de la carte en cours (exemple : 90 PV = 9 jetons de 10 PV) et placés sur l'emplacement « Points de vie » **3**
- D) Les emplacements « Points de vie perdus » **4** et « Cartes perdues » **5** serviront en cours de partie, pour défausser les PV perdus et les cartes animaux vaincus.



## Composition d'une carte « animal de la forêt » :

Nom de l'espèce → **GEAI** Nv 11

Points de vie → **PV 90**

Régime alimentaire → **Oiseau omnivore**

Régime alimentaire-taille-poids → **Taille : 36 cm Poids : 190 g**

Empreinte (et autre indice de présence) → **Patte** (5,5 cm) **Plume** (6 cm)

Faiblesse = dégâts en plus → **+20**

Résistance = dégâts en moins → **-20**

Attaque et points de dégâts → **30+**

Effet → **Lance une pièce. Si c'est pile, cette attaque inflige 10 dégâts supplémentaires.**

Info insolite → *Le geai fait des provisions de glands en les cachant. Mais bien souvent, il oublie ses cachettes : les glands germent alors pour faire de nouveaux chênes !*

2018 Parc naturel régional Loire-Anjou-Touraine

### TOUR DE JEU :

Le jeu se divise en tours comportant trois étapes :

- 1) **Ordre de jeu** : lancer le jeton JOUEUR pour déterminer quel joueur sera le premier à attaquer.
- 2) **Attaque** : l'un après l'autre (selon l'ordre défini dans l'étape 1), les joueurs choisissent l'attaque qu'ils souhaitent lancer et attaquent : leur adversaire retire alors les points de vie de son animal (ATTENTION : bien faire attention aux signes de son animal, il peut être plus résistant ou avoir une faiblesse face au signe de l'adversaire, ce qui retire ou ajoute des dégâts à l'attaque lancée !).
- 3) **Effet** : selon l'attaque, un effet peut être appliqué : lancer le jeton pile/face (pièce) pour infliger des dégâts supplémentaires ou faire passer un tour à l'adversaire, ou encore restaurer des PV.

*NB : à chaque tour, chaque joueur n'attaque qu'une fois.*

### FIN DU TOUR :

Lorsque les deux joueurs ont attaqué (hors *cas particuliers* où seul le premier joueur attaque), on recommence un nouveau tour.

**Cas particuliers :**

**A) Lorsqu'un animal n'a plus de PV, il est vaincu :**

- Sa carte est placée à l'emplacement « Cartes perdues » **5**
- Un nouveau tour de jeu commence avec sa nouvelle « carte en cours », prise dans le « stock de cartes » **1**. L'adversaire garde sa carte avec son nombre de PV restants.

**B) Lorsqu'un joueur passe un tour :** le joueur qui a lancé l'attaque rejoue, tout simplement. Puis les joueurs commencent un nouveau tour de jeu.

**FIN DU JEU :**

La partie se termine lorsque la dernière carte animal de l'un des deux joueurs est vaincue. Celui dont la carte animal reste a gagné !