**JEU DE STRATEGIE : LA FORÊT**

**MATERIEL POUR 2 JOUEURS :**

- **Un plan de jeu** avec la « forêt rose » d’un côté, la « forêt bleue » de l’autre. Du coté de la « forêt rose » des cases portant un numéro bleu correspondant au numéro de l’animal qu’il faudra placer dans ces cases. Du côté de la « forêt bleue » se trouvent des numéros roses pour y placer les animaux roses.

- **Des animaux de la forêt dessinés sur des carrés**. Ils ont chacun une valeur différente en rapport avec leur force : écureuil : 1 ; belette : 2 ; chevreuil : 3 ; chouette : 4 ; renard : 5 ; blaireau : 6 ; sanglier : 7 ; cerf : 8. Il y a une série d’animaux sur fond rose et une autre sur fond bleu.

**DEROULEMENT DU JEU :**

- L’enfant qui choisit les animaux bleus les installe sur les cases bleues du côté de la « forêt rose », en faisant correspondre la constellation de points de l’animal avec le chiffre écrit sur la case… Et inversement pour celui qui choisit les animaux roses.

Les animaux de même valeur se  font vis-à-vis. Ils seront en sécurité quand ils arriveront dans la forêt de leur couleur.

Les pièces animaux de la forêt se déplacent d’une case à chaque fois, vers la droite, la gauche ou en avant. Elles ne peuvent se déplacer vers l’arrière que pour prendre une carte adverse. Le déplacement des pièces se fait en anticipant les possibilités de déplacement de l’adversaire.

**REGLES DU JEU :**

Les règles sont introduites progressivement, sur plusieurs parties :

**REGLES 1 :**

- Chaque joueur doit conduire ses animaux dans la forêt de la même couleur, pour les mettre à l’abri.

- Les pièces se déplacent d’une case à la fois (cf. déroulement)

- Quand 2 pièces sont sur la même case après un mouvement, c’est la plus forte qui prend l’autre. Quand elles sont de même valeur, c’est celle qui a fait le mouvement qui élimine l’autre.

- Une pièce plus forte doit obligatoirement prendre la plus faible, sinon elle se fait souffler comme au jeu de dames.

- Le gagnant est celui qui a pris le plus de pièces à son adversaire ou (au choix) celui qui a le plus de points en additionnant les constellations sur les cartes en fin de partie.

**REGLES 2 : Prise de risques calculés**- Quand un animal est arrivé dans sa forêt, il peut retourner à son numéro de départ à n’importe quel moment et être de nouveau en jeu. Si la place est occupée par un animal adverse, celui-ci est éliminé.

- Cas particulier pour le cerf : il peut à tout moment retourner à son point de départ uniquement si la place est libre car la forêt adverse protège ses animaux.