

~ JEU ~



Un jeu poétique pour
réconcilier les Hommes
et les animaux de la
forêt.

Jeu réalisé par



Julienledoux.fr



Préparation/Installation

Préparation :



Imprimez les pages 4 (recto), 5 et 6 (recto/verso), 7 et 8 (recto/verso), 9 et 10 (recto/verso), 11 et 12 (recto/verso) (si possible, imprimez sur du papier un peu épais)



Découpez toutes cartes formées par les pages 5, 7, 9 et 11.



Fabriquez vos pions en dessinant des visages sur des cailloux que vous aurez ramassés. Exemple ci-dessous :



Installation :

Placez le plateau (page 4) sur une table. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case « Départ ».

Tout autour du plateau sont placées les cartes mises en tas par catégories.





Règles du jeu

Nombre de joueurs :

De 2 à 5

Déroulement d'une partie :

Le joueur le plus proche de 11 ans commence. Il doit mémoriser les deux phrases suivantes et les restituer sans se tromper : « *Le courage dans la peur tu dois trouver. La récompense, du travail doit découler.* »

S'il y parvient, il peut placer son pion sur la case suivante où l'on voit le doyen montrer le chemin aux enfants. C'est alors au tour du joueur suivant.

S'il n'y parvient pas, il devra recommencer lors de son prochain tour.

À chaque tour et pour chaque joueur, le but est d'atteindre la case suivante sur le trajet de Koné. Pour avoir le droit de placer son pion sur ces cases, il faut relever quelques défis. Voici ces défis en fonctions des cases :



Pour pouvoir placer son pion sur la case *serpenvier*, le joueur doit piocher une carte *Serpenvier*, prendre connaissance des 2 animaux mentionnés et dessiner un seul animal « hybride » composé de ces deux animaux. Les autres joueurs doivent essayer de deviner quels étaient ces deux animaux. Ils n'ont qu'un seul essai chacun. Si l'un d'entre eux réussit à deviner, le joueur dont c'est le tour pourra placer son pion sur la case. Sinon, il devra recommencer lors de son prochain tour après avoir pioché une nouvelle carte.

Pour atteindre la case *Chimpagné*, le joueur dont c'est le tour pioche une carte *Chimpagné*. Il doit relever et réussir le défi décrit sur sa carte.



Pour atteindre la carte *Caméliion*, un adversaire du joueur dont c'est le tour pioche une carte *Caméliion*, prend connaissance de l'animal et doit faire deviner cet animal en n'utilisant qu'un seul mot. C'est le joueur dont c'est le tour qui choisit son adversaire. Exemple, pour faire deviner *éléphant*, il pourra dire « trompe ». Le joueur dont c'est le tour a, quant à lui, droit à deux essais.

Pour atteindre cette case, il faut piocher une *carte de fin*, observer l'animal hybride et tenter de le faire deviner aux autres joueurs simplement en mimant et en 30 secondes. Le nom doit être exactement le même.

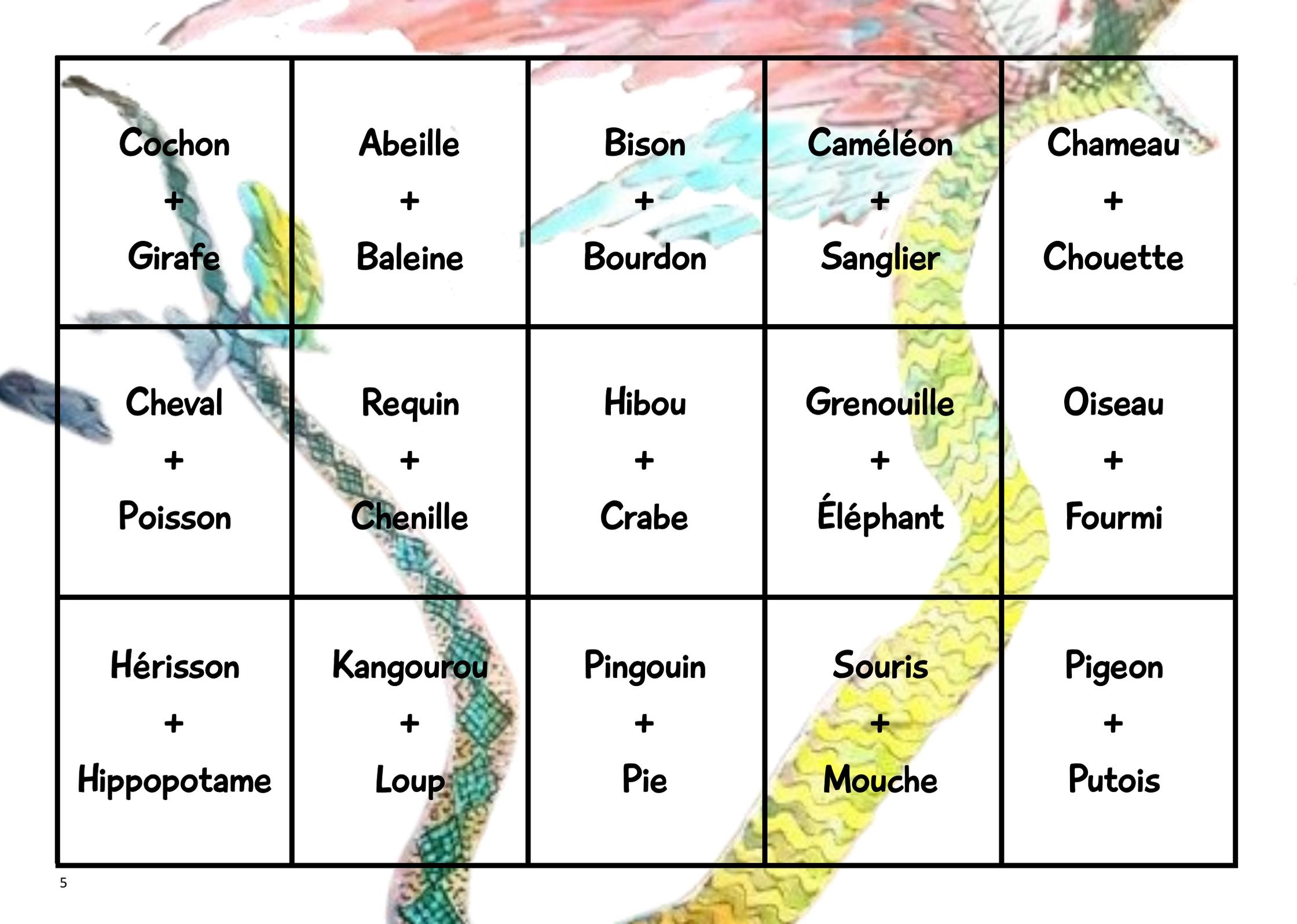


Fin de la partie :

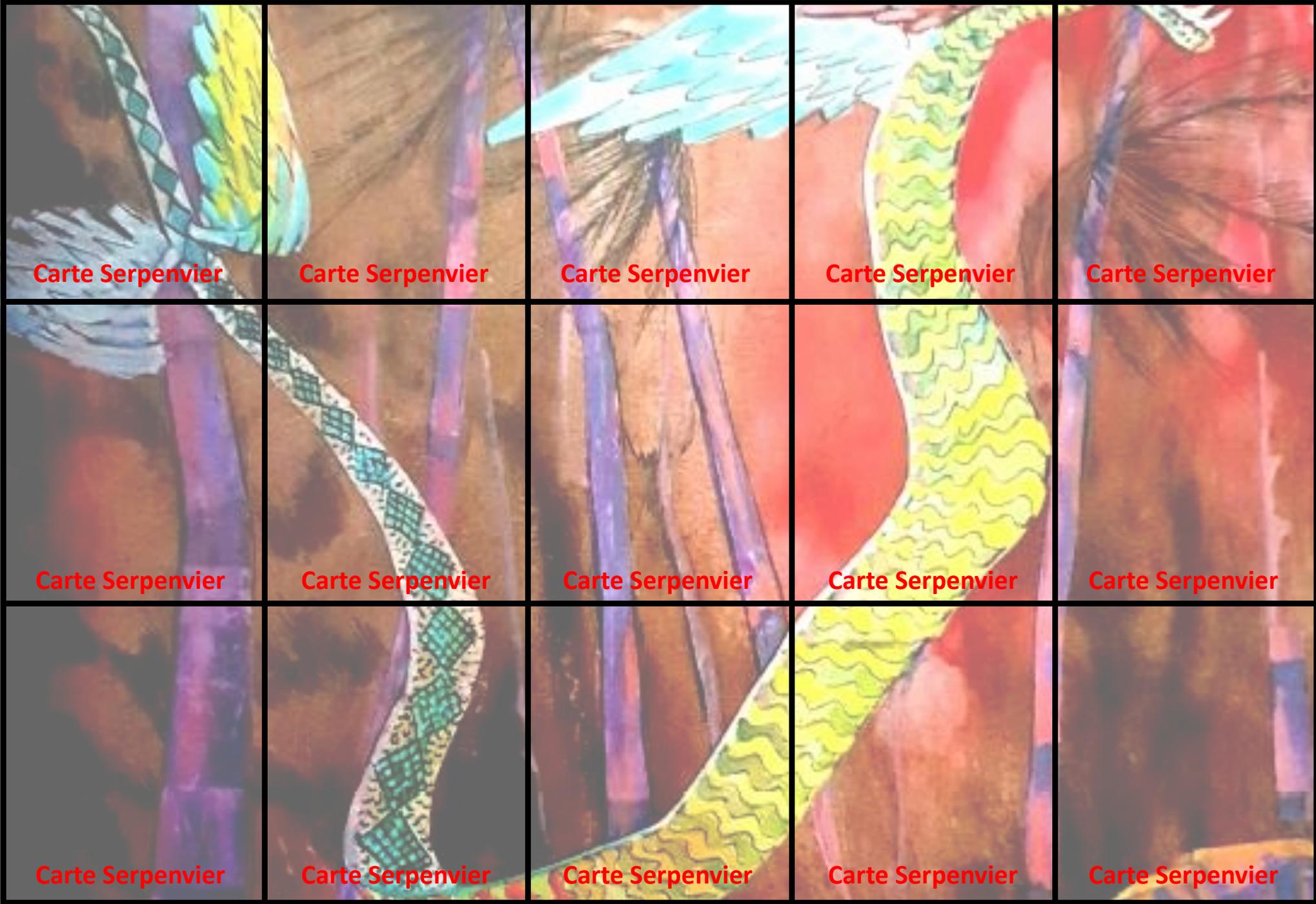
Le joueur qui arrive le premier sur la dernière case et en possession des 4 jetons gagne.



DÉPART



<p>Cochon + Girafe</p>	<p>Abeille + Baleine</p>	<p>Bison + Bourdon</p>	<p>Caméléon + Sanglier</p>	<p>Chameau + Chouette</p>
<p>Cheval + Poisson</p>	<p>Requin + Chenille</p>	<p>Hibou + Crabe</p>	<p>Grenouille + Éléphant</p>	<p>Oiseau + Fourmi</p>
<p>Hérisson + Hippopotame</p>	<p>Kangourou + Loup</p>	<p>Pingouin + Pie</p>	<p>Souris + Mouche</p>	<p>Pigeon + Putois</p>





<p>Reste en équilibre sur un pied pendant 1 minute</p>	<p>Saute 50 fois à cloche-pied</p>	<p>Reste en équilibre sur un pied et en fermant les yeux pendant 20 secondes</p>	<p>Fais 20 sauts pieds joints</p>	<p>Fais 10 sauts pieds joints en reculant</p>
<p>Fais 10 sauts pieds joints en te déplaçant comme un crabe, sur le côté</p>	<p>Mets-toi accroupi(e) et relève-toi en sautant, 5 fois</p>	<p>Déplace-toi comme un crocodile sur 10 mètres</p>	<p>Fais semblant de boxer pendant 30 secondes</p>	<p>Debout, jambes écartées, fais semblant de t'asseoir 10 fois</p>
<p>Cours sur place en montant tes genoux 10 fois</p>	<p>Cours sur place en faisant talons/fesses, 5 fois chaque talon.</p>	<p>Allonge-toi sur le dos et pédale avec tes pieds pendant 30 secondes</p>	<p>Fais 3 pompes</p>	<p>Fais 3 sauts en faisant demi-tour</p>



Carte Chimpagné



Carte Chimpagné



Carte Chimpagné



Carte Chimpagné



Carte Chimpagné



Carte Chimpagné



Carte Chimpagné



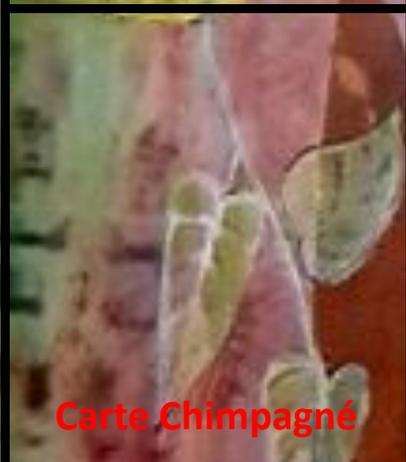
Carte Chimpagné



Carte Chimpagné



Carte Chimpagné



Carte Chimpagné



Carte Chimpagné



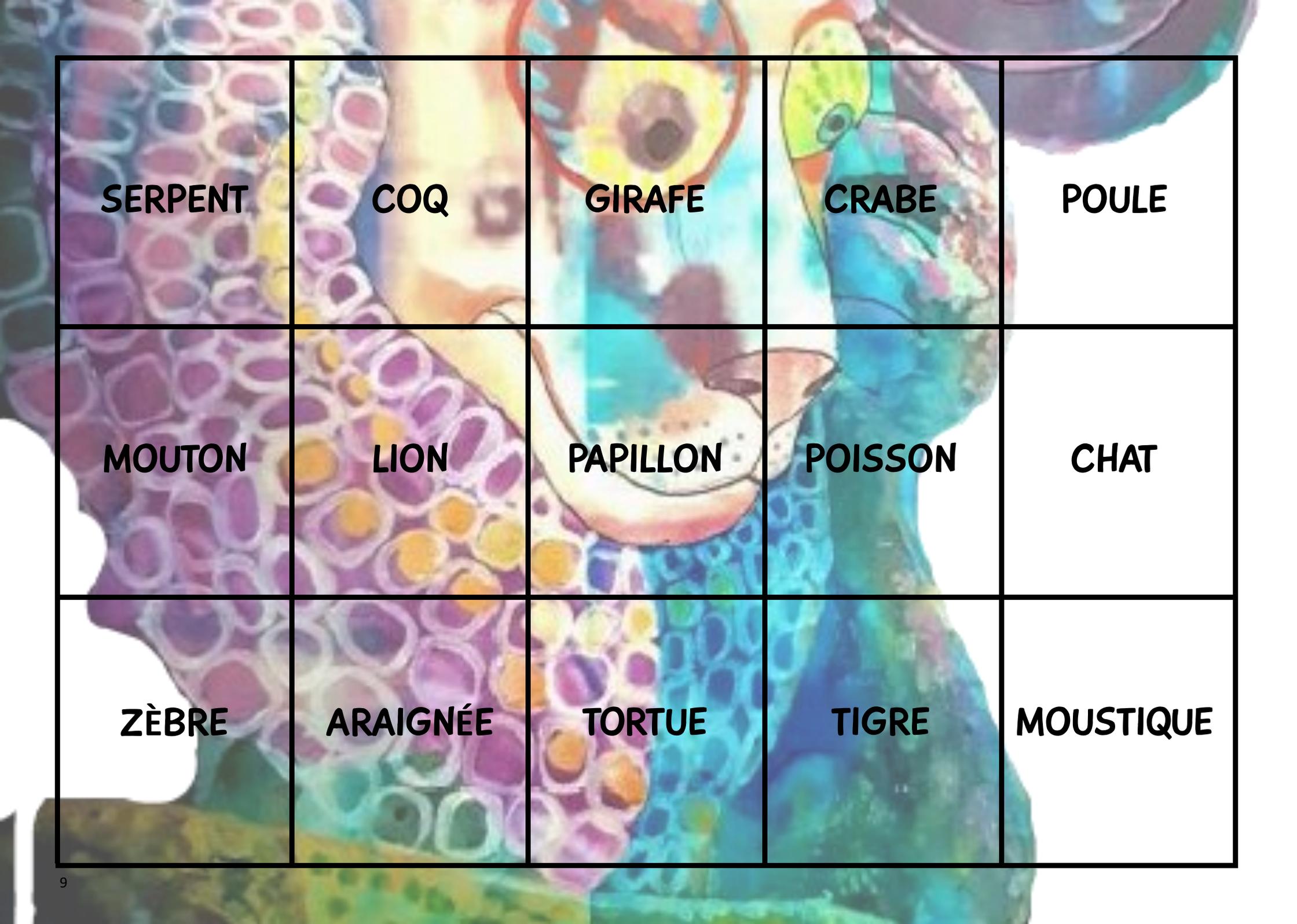
Carte Chimpagné



Carte Chimpagné



Carte Chimpagné



SERPENT

COQ

GIRAFE

CRABE

POULE

MOUTON

LION

PAPILLON

POISSON

CHAT

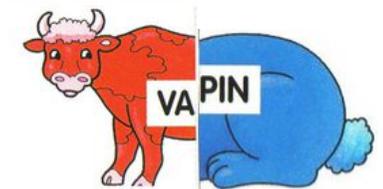
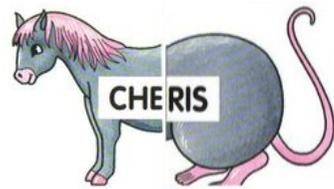
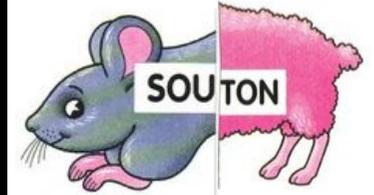
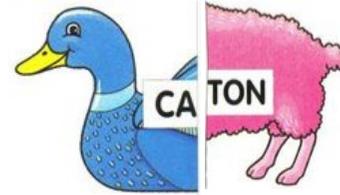
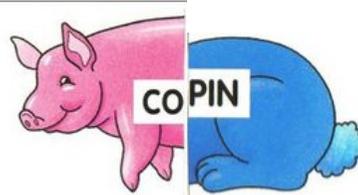
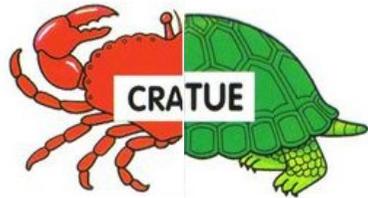
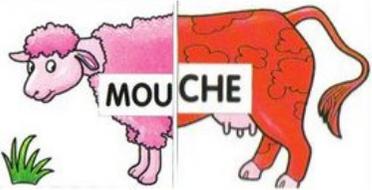
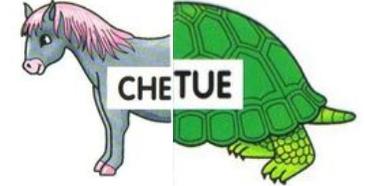
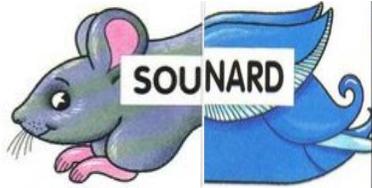
ZÈBRE

ARAIGNÉE

TORTUE

TIGRE

MOUSTIQUE





Carte de fin



Carte de fin



Carte de fin



Carte de fin



Carte de fin



Carte de fin



Carte de fin



Carte de fin



Carte de fin



Carte de fin



Carte de fin



Carte de fin



Carte de fin



Carte de fin



Carte de fin

