

*Prolonge la lecture de ton roman « Drôles d'arbres » en jouant au **Jeu du Forestier** imaginé spécialement pour ce récit !*

Le jeu comporte 52 cartes, soit :

12 x arbre, 6 x soleil, 6 x l'air, 6 x l'eau, 6 x la terre, 2 x Joker avec les 4 éléments, 2 x une hache, 2 x le feu, 2 x la pluie, 2 x un insecte parasite (scolyte), 2 x un oiseau (pic noir), 2 x un cerf et 2 x un loup.

Règles du jeu (2 à 4 joueurs)

Un joueur mélange les cartes et distribue 5 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes constituent le sabot (au centre de la table). Les joueurs peuvent regarder leurs cartes. Le plus jeune joueur commence la partie. Il pioche une carte dans le sabot puis dépose, si possible, un arbre devant lui. Sinon, il rejette une carte au centre.

Chaque joueur est un forestier qui fait croître ses arbres grâce aux 4 éléments (air, terre, soleil et eau). Un arbre paré des 4 éléments devient l'arbre Roi de la Forêt et fait gagner la partie à son forestier. Les 4 éléments sont à déposer au-dessus de l'arbre, verticalement (pour le faire grandir). Un joker vaut pour n'importe lequel des 4 éléments. À chaque tour, le joueur pioche une carte et dépose une carte (devant lui, chez un adversaire ou la rejette au centre). Une seule carte peut être déposée par tour de jeu.

Pour empêcher la croissance des arbres des adversaires, les autres joueurs déposent des entraves sur les arbres de ceux-ci. Le joueur attaqué doit alors essayer de contrer les attaques avec les parades correspondantes. Les parades doivent être déposées dès que c'est le tour du joueur attaqué ou au tour suivant maximum. Après c'est trop tard, l'arbre meurt... Quand un arbre est mort, le forestier concerné retourne toutes les cartes de l'arbre face contre table.

À tout moment de la partie (mais pendant son tour uniquement) le joueur peut planter des arbres supplémentaires, juste après avoir pioché dans le sabot.

Attaques contre les arbres

Hache

Feu de forêt

Insectes parasites (scolytes)

Cerf (mange les jeunes arbres*)

Parades

Aucune parade (l'arbre meurt)

Pluie (éteint le feu)

Oiseaux (ex. pic noir mange les insectes)

Loup (dévore le cerf)

* Attention pour cette dernière attaque, les cerfs ne mangent que les jeunes arbres, donc seulement les arbres qui n'ont aucun des 4 éléments. Dès qu'un arbre est paré d'un élément, il ne peut plus être attaqué par un cerf.

Quand le sabot est épuisé, les joueurs poursuivent le jeu sans piocher. Ils restent obligés de déposer une carte ou d'en rejeter une au centre jusqu'à ce que ce ne soit plus possible.

Le jeu s'arrête soit dès qu'un forestier possède un arbre Roi de la Forêt, soit quand tous les joueurs ont déposé toutes les cartes qu'ils pouvaient après la fin du sabot.

Comment compter les points ?

1 point par arbre vivant à la fin du jeu

2 points par élément supplémentaire de l'arbre (air, terre, soleil et eau) déposé sur un arbre en vie à la fin du jeu.

12 points attribués pour tout arbre « Roi de la Forêt » (4 éléments), la partie s'arrête d'office là dans ce cas. Les autres arbres éventuels du gagnant sont à compter aussi en plus des 12 points.

Les perdants comptent également les points de leurs arbres et éléments déposés. Les cartes Joker, attaques ou parades ne rapportent aucun point.

Le gagnant est celui qui totalise le plus de points à la fin de toutes les parties.

Bon jeu... et bonnes plantations !