

*La forêt est en feu ! Les flammes gagnent du terrain, les arbres s'effondrent, les animaux paniquent... tout semble perdu. Soudain, une silhouette lumineuse émerge des cendres : **Forest**, l'**Esprit de la Forêt**, s'est réveillé. Il est leur dernier espoir, leur guide à travers ce labyrinthe de flammes.*

Pour les sauver, l'organisation prime.

***Forest** dirige les animaux et ruse avec les déplacements pour éviter les pièges de feu. En les plaçant en rang (ligne, colonne ou diagonale), il ouvre un chemin sûr pour les évacuer de la forêt. Incarnez **Forest**, et que chacun de vos choix trace un chemin vers la sortie !*

MATÉRIEL

21 tuiles ***Animaux*** (7 familles), 1 tuile ***Forest*** (*Esprit de la forêt*), 1 figurine ***Forest*** (à coller sur la tuile *Forest*), 28 tuiles ***Flammes*** (avec 1 à 3 animaux au verso), et le présent ***Livret de règles***.

Note : *L'animal caché derrière un buisson ou perdu au milieu des flammes sur une tuile, indique l'animal figurant au verso de cette tuile.*



BUT DU JEU

En incarnant ***Forest***, sauvez autant d'animaux que possible. Chaque tuile ***Animaux*** sauvée rapporte autant de points que d'animaux représentés. À la fin, **celui ou celle qui totalise le plus de points l'emporte**.

MISE EN PLACE

Formez une grille de **5 x 5 tuiles** (25 cases) en commençant par placer la tuile ***Forest*** en haut à gauche (en ***A1***, première case de la première ligne et de la première colonne). Puis, placez une tuile ***Flammes*** aux 3 autres coins (***A5***, ***E1*** et ***E5***). Enfin, placez aléatoirement les 21 tuiles ***Animaux*** sur les cases vides restantes.

Note : *Lors de cette mise en place, évitez d'aligner 3 tuiles **Animaux** de la même famille (en ligne, colonne ou diagonale).*



Pour finir, mélangez les tuiles ***Flammes*** et formez une ***Pioche*** que vous placez à côté de la grille de tuiles. (Faces ***Flammes*** visibles).

DÉPLACEMENT

Durant la partie, vous allez déplacer des tuiles dans le but d'aligner 3 tuiles ***Animaux***, ou plus. Quand vous déplacez une tuile, elle progresse case par case jusqu'à sa destination, en échangeant sa place avec chaque tuile rencontrée sur son chemin.

Exemple *(cf. Mise en place)* **:** Mon ***Lapin*** est en ***A2*** et je le déplace en ***C3*** en passant sur les cases ***B2*** et ***C2***. La tuile située sur la case ***B2*** se déplace en ***A2***, celle située en ***C2*** se déplace en ***B2*** et celle située en ***C3*** se déplace en ***C2***. Les tuiles ***Flammes*** se comportent exactement comme les tuiles ***Animaux***.

Sachez toutefois que chaque famille d'animaux se déplace d'une façon qui lui est propre :



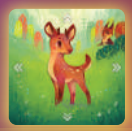
Forest se déplace de 1 à 2 cases, orthogonalement (haut, bas, gauche, droite).



Les **Lapins** se déplacent de 1 à 3 cases orthogonalement.



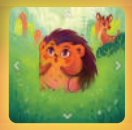
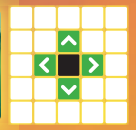
Les **Écureuils** se déplacent de 1 à 2 cases, orthogonalement ou en diagonale.



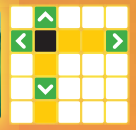

Les **Cerfs** se déplacent de 1 à 2 cases orthogonalement.




Les **Taupes** se déplacent de 1 case orthogonalement ou en diagonale.

Les **Hérissons** se déplacent de 1 case orthogonalement.

Les **Grenouilles** se déplacent en sautant orthogonalement par-dessus une ou plusieurs tuiles *Animaux* et échangent leur place avec la tuile située sur la case d'arrivée.




Les **Chouettes** se déplacent n'importe où en volant et échangent leur place avec la tuile située sur la case d'arrivée.

DÉROULEMENT

Bravo, vous avez le courage de lire les règles ! C'est donc **à vous de jouer** en premier (ça leur apprendra).

À votre tour, faites **2 actions** parmi les 3 suivantes (vous pouvez faire deux fois la même action) :

1 Déplacer la tuile *Forest*.

2 Déplacer une tuile *Animaux* adjacente à *Forest*, selon son mode de déplacement (voir section *Déplacement*).

3 Retourner toutes les tuiles d'une même famille si l'une d'elles est adjacente à *Forest*.

À tout moment, si 3 tuiles *Flammes* ou plus sont alignées, retournez-les pour révéler les animaux cachés.



À la fin de votre tour, vérifiez si vous avez formé un ou plusieurs alignements de **3**, **4** ou **5** tuiles *Animaux* d'une même famille (en ligne, en colonne ou en diagonale).

Pour chaque alignement, vous gagnez respectivement **1**, **2** ou **3** tuiles, selon sa taille.



Choisissez librement les tuiles que vous souhaitez récupérer dans chaque alignement et placez-les devant vous.

Elles sont immédiatement remplacées par des tuiles *Flammes* de la pioche, face *Flamme* visible.

Les autres tuiles de l'alignement sont retournées. Si ce retournement crée un nouvel alignement, retournez la tuile centrale de ce nouvel alignement pour le briser.

Puis c'est au joueur ou à la joueuse à votre gauche de jouer (on tourne dans le sens horaire).

FIN DE PARTIE

Quand la dernière tuile *Flammes* est piochée, la fin de partie est déclenchée. Tous les joueurs terminent le *Tour* en cours pour que chacun ait joué le même nombre de *Tours*. Puis, on compte les points. Chaque animal représenté sur une tuile rapporte 1 point.

Le joueur **totalisant le plus de points** remporte la partie.