

FORÊT MIXTE

Un jeu de cartes créé par Kosch pour 2 à 5 joueurs
âgés de 10 ans et plus. Durée d'une partie : 60 minutes.

Principe du jeu

À quelques pas d'ici, la forêt est pleine de vie. Les animaux arpentent les clairières en quête de plantes ou d'insectes à se mettre sous la dent. Certains aiment se percher au sommet de l'épais couvert forestier, tandis que d'autres préfèrent se tapir dans le sous-bois luxuriant.

Préparez-vous à créer un écosystème où faune et flore cohabitent en harmonie. Jouez des cartes Arbre de votre main, puis ajoutez-y différents animaux, plantes et champignons. Pensez à respecter leurs préférences pour marquer un maximum de points ! Certaines espèces ne prospèrent qu'en présence de leurs congénères, tandis que d'autres requièrent des habitats ou des sources de nourriture spécifiques.

À la fin de la partie, la victoire reviendra au joueur ayant accumulé le plus de points.

Matériel

180 cartes :



66 Arbres



48 cartes divisées
entre haut et bas



44 cartes divisées
entre gauche et droite



3 cartes Hiver



dos



1 plateau Clairière



14 cartes de référence



5 Grottes



1 bloc de score

Mise en place

1 Placez la **Clairière** (le plateau) au centre de la zone de jeu et les 14 **cartes de référence** à proximité, à portée de main de tous les joueurs.



2 Prenez 1 **carte Grotte** chacun et posez-la devant vous.

3 Mettez les 3 **cartes Hiver** de côté. Mélangez le reste des cartes, puis rangez-en un certain nombre dans la boîte, **sans les regarder**, selon le nombre de joueurs :

2 joueurs → 30 cartes

3 joueurs → 20 cartes

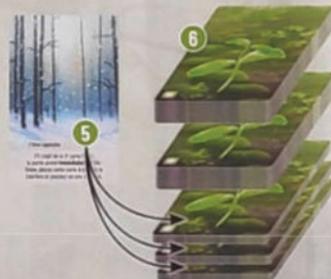
4 joueurs → 10 cartes

5 joueurs → aucune, vous jouez avec toutes les cartes.

4 Divisez le reste des cartes en **trois piles** d'environ le même nombre de cartes, face cachée.

5 Mélangez **deux** cartes Hiver dans **une** des piles et placez la **troisième** carte Hiver **au sommet** de cette pile.

6 Placez les deux autres piles au-dessus de celle contenant les cartes Hiver. Enfin, placez le paquet ainsi formé à gauche de la Clairière.



7 Chaque joueur pioche **6 cartes** qui constituent sa main. Si vous n'avez aucun Arbre dans vos 6 cartes, vous avez droit à une seconde chance : remettez vos 6 cartes dans la boîte du jeu, puis piochez 6 nouvelles cartes du paquet pour remplacer les vôtres. Chaque joueur n'a droit qu'à **une seule seconde chance**.

8 Le dernier joueur à s'être promené en forêt commence la partie.



Déroulement de la partie

Vous jouez l'un après l'autre, dans le sens horaire. À votre tour, vous devez effectuer une des deux actions possibles :

A) Piocher deux cartes

Vous pouvez prendre chaque carte soit dans le paquet, soit dans la Clairière.

OU

B) Jouer une carte et vérifier la Clairière

Payez le coût indiqué pour jouer la carte, puis placez-la dans votre forêt et appliquez ses effets et/ou bonus, le cas échéant. Vérifiez ensuite s'il faut vider la Clairière.

A) Piocher deux cartes

Lorsque vous effectuez cette action, **piochez deux cartes, l'une après l'autre**, et ajoutez-les à votre main. Pour chaque carte que vous piochez avec cette action, vous avez le choix de prendre soit une carte **face cachée** du sommet du **paquet**, soit une des cartes **face visible** qui se trouvent dans la **Clairière** (au début de la partie, la Clairière est vide).

Attention : vous ne pouvez jamais avoir plus de 10 cartes en main. Si vous en avez 9 en main, vous ne pouvez en piocher qu'une.



Cartes Hiver

Le dernier tiers du paquet de cartes contient **3 cartes Hiver**. Lorsque vous piochez une carte Hiver, vous devez la placer face visible à côté de la **Clairière**, puis piocher une autre carte du paquet pour la remplacer. Lorsque la troisième carte Hiver est piochée, la partie prend **immédiatement fin**.

B) Jouer une carte et vérifier la Clairière

Il y a deux types de cartes, qui représentent soit un Arbre, soit deux spécimens (faune ou flore).

- Les **cartes Arbre** représentent toujours un seul type d'Arbre. Elles forment le squelette de votre forêt. Vous pouvez placer des animaux, des plantes et des champignons en haut, en bas, à gauche et à droite de chacune de vos cartes Arbre.
- Toutes les autres cartes sont **divisées en deux parties**. Les cartes divisées horizontalement représentent une espèce en bas et une en haut. Celles divisées verticalement en représentent une à droite et une à gauche.

Toutes les cartes contiennent ces indications :



Jouer une carte

Pour jouer une carte de votre main, vous devez d'abord en payer le **coût** en plaçant le nombre indiqué d'autres cartes **de votre main face visible dans la Clairière**. Lorsque vous jouez une carte divisée en deux parties, choisissez la **moitié** que vous souhaitez jouer et ne payez que le coût de celle-ci.

Généralement, les cartes que vous défaussez pour payer une carte n'ont aucune importance. Certaines espèces vous accordent cependant un bonus si vous en payez le coût avec des cartes spécifiques (voir « Bonus », page 6).

Placez la carte jouée **face visible** devant vous. Les cartes divisées en deux parties doivent toujours être placées à côté d'un Arbre. L'ensemble des cartes que vous avez jouées constituent votre **forêt**.

Arbres

Les Arbres vous octroient **4 emplacements** pour jouer des cartes divisées en deux (au-dessus, en dessous, à gauche et à droite). Tant qu'un emplacement ne contient aucune carte, il est **vide**. Un Arbre est **entièrement occupé** s'il contient au moins une carte sur chacun de ses quatre emplacements.

Une fois jouées dans un emplacement, les cartes sont qualifiées de « **attachées** » à un Arbre.

Chaque fois que vous jouez un Arbre, vous devez également **piocher la carte du sommet** du paquet et la placer **face visible** dans la Clairière. Une icône sur la Clairière  vous rappelle cette règle tout au long de la partie.

Remarque : une carte Hiver peut donc être révélée **à ce moment**. Dans ce cas, procédez comme indiqué page 3.



Exemple :

- 1 Vous jouez un Érable avec un coût de 2.
- 2 Pour payer, vous placez deux cartes de votre main face visible dans la Clairière.
- 3 Comme vous avez joué un Arbre, vous placez également la carte du dessus du paquet face visible dans la Clairière.



Pousses d'arbre

Au lieu de jouer un Arbre, vous pouvez jouer **n'importe quelle** carte de votre main **face cachée** en tant que **pousse d'arbre**. Considérez la pousse d'arbre **comme un Arbre** : elle fournit 4 emplacements pour jouer des cartes autour d'elle. La pousse n'appartient cependant à aucune des huit espèces d'Arbres du jeu, il n'y a pas d'espèce « pousse d'arbre ».

Animaux, plantes et champignons

Les cartes divisées en deux parties représentent différentes espèces animales, végétales et fongiques qui peuplent la forêt.

Lorsque vous jouez une carte divisée en deux parties, placez-la sur un **emplacement vide** du **bon côté** d'un Arbre de votre forêt. Pour placer l'espèce de gauche d'une carte, glissez la partie droite de cette carte sous l'Arbre, à gauche de celui-ci. Procédez de façon similaire pour placer l'espèce de droite, du haut ou du bas d'une carte.

Remarque : une fois la carte placée, seule l'espèce encore visible compte comme appartenant à votre forêt. Ignorez la partie cachée de la carte lors de la suite de la partie et lors du décompte des points.



Exemple : vous venez d'ajouter ce Marcassin à votre forêt en glissant la partie droite de sa carte sous l'Érable.

Remarque : une carte divisée en deux parties ne peut être jouée que s'il y a un emplacement vide, disponible pour accueillir cette carte, du bon côté d'un de vos Arbres.

Effets et bonus

Si la carte que vous venez de jouer possède un **effet** ou un **bonus** (ou les deux), vous pouvez maintenant les appliquer. Si vous souhaitez les appliquer tous les deux, appliquez d'abord l'effet, **puis** le bonus. Vous pouvez choisir de ne pas appliquer les effets et/ou les bonus.

Chaque effet et bonus est détaillé (texte court ou icônes) sur la carte. Vous trouverez le récapitulatif des icônes sur la dernière page de ce livret de règles. En cas de doute, n'hésitez pas à consulter les cartes de référence.

Effets

Il y a deux types d'effets :

- la plupart des cartes vous octroient un **effet instantané** que vous ne pouvez utiliser qu'une **seule fois**, juste après avoir joué la carte ;
- cependant, les Champignons vous octroient un **effet permanent** que vous pourrez utiliser dès votre prochain tour et jusqu'à la fin de la partie.



Champignons

Les effets des Champignons se déclenchent lorsque vous jouez certaines cartes dans votre forêt (*par ex.*, lorsque vous en placez en dessous d'un Arbre). Appliquez un effet de ce type immédiatement après avoir joué dans votre forêt une carte qui le déclenche.

chaque fois que vous jouez une carte en dessous d'un Arbre : 1

Exemple : vous venez de jouer une Coulemelle. À partir de votre prochain tour, chaque fois que vous jouerez une carte dans un emplacement situé en dessous d'un Arbre, vous pourrez prendre la carte du dessus du paquet.

Bonus

Vous trouverez sur certaines espèces une flèche colorée ornée de l'icône . Ces cartes vous octroient un **bonus** si vous payez leur coût avec des **cartes de la même couleur**. Pour obtenir le bonus, **toutes les cartes** que vous défaussez pour payer le coût indiqué doivent être de la **même couleur** (c'est-à-dire présenter la même icône d'Arbre) que la carte que vous jouez. Lorsque vous défaussez une carte divisée en deux parties pour payer le coût d'une carte, n'importe quelle moitié de la carte peut contenir l'icône indiquée.



Exemple : vous jouez un Chevreuil dans votre forêt.

- 1 Pour activer son bonus, vous payez le Chevreuil avec un Geai des chênes et un Bouleau. Les deux cartes sont de la même couleur que le Chevreuil (et présentent une icône de Bouleau).
- 2 Si vous aviez défaussé un Tilleul au lieu du Bouleau pour payer le Chevreuil, vous n'auriez pas obtenu le bonus.

Vérifier la Clairière

À la fin de votre tour, si la Clairière contient **10 cartes ou plus**, elle doit être **vidée**. Retirez toutes les cartes de la Clairière et remettez-les dans la boîte de jeu.

Votre tour prend alors fin et c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire, à moins qu'un effet ou un bonus ne vous permette de jouer un tour supplémentaire.

Fin de la partie

Dès que la **3^e carte Hiver** est révélée, la **partie prend immédiatement fin**. Vous **ne pouvez pas** finir votre tour.

Il est temps de compter les points. Additionnez tous les points des cartes visibles dans votre forêt et ajoutez-y autant de points que le nombre de cartes dans votre Grotte, le cas échéant, pour obtenir votre score.

En cas de doute sur les points accordés par une carte, n'hésitez pas à consulter les cartes de référence.

Le joueur ayant obtenu le meilleur score remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Exemple de décompte des points :

L'ensemble des cartes illustrées ci-dessous permettent au joueur de gagner 85 points.



Haut/Bas

- Grande tortue 6
- Grand mars changeant 3 (3 différents)
- Tabac d'Espagne 3
- Chouette hulotte 5
- Autour des palombes 6 (2 cartes présentant)
- Fourmi rousse 6 (3 cartes en dessous d'un Arbre)
- Amanite tue-mouches 0
- Lucane 3 (3 cartes présentant)

Gauche/Droite

- Moustique 3 (3 cartes présentant)
- Chevreuil 9 (3 cartes présentant)
- Oreillard roux 5 (3 différentes)
- Murin de Bechstein 5 (3 différentes)
- Barbastelle d'Europe 5 (3 différentes)
- Lièvre d'Europe 9 (3 Lièvres d'Europe)

Grotte (vide) 0

Arbres

- Chêne 0 (seulement 5 espèces d'Arbres)
- Erable 5 (5)
- Sapin Douglas 5
- Bouleau 1
- Sapin blanc 12 (6 cartes autour de lui)

Détail des icônes

icône de type

-  Amphibien
-  Arbre
-  Cervidé
-  Champignon
-  Chauve-souris
-  Insecte
-  Oiseau
-  Ongulé
-  Papillon
-  Plante
-  Plantigrade/
digitigrade

Effet et bonus

1 / 2

Piochez le nombre de cartes indiqué **du sommet du paquet.***

1 x 

Piochez autant de cartes **du sommet du paquet** que le nombre de cartes dans votre forêt présentant l'icône indiquée (ex. : )* (ne dépassez pas le nombre maximum de cartes autorisées en main).

1 par Lièvre d'Europe

Piochez autant de cartes **du sommet du paquet** que de Lièvres d'Europe se trouvant dans votre forêt* (ne dépassez pas le nombre maximum de cartes autorisées en main).



Placez dans votre forêt un spécimen possédant l'icône de type indiquée (ex. : ). Ce spécimen doit provenir de votre main et vous n'en payez pas le coût. Vous ne pouvez utiliser ni son effet ni son bonus.



Jouez un autre tour complet après celui-ci, en choisissant entre les actions A et B, comme d'habitude.

* Remarque : cette action peut vous amener à révéler une carte Hiver. Dans ce cas, procédez comme indiqué page 3.

Icônes d'Arbres

-  Bouleau
-  Chêne
-  Hêtre
-  Marronnier commun
-  Sapin blanc
-  Sapin Douglas
-  Tilleul
-  Érable

Crédits :

Auteur : Kosch
Illustrations : Toni Llobet, Judit Piella
Direction artistique : Klomens Franz | atelier198
R&D : Maren Holderbaum
Consultant forestier : Felix Behnke

Les remerciements de Kosch : Caro, ce sont tes idées qui ont inspiré ce jeu et permis sa création. Tu sais voir le bon côté des choses quoi qu'il advienne et je t'en suis très reconnaissant. Merci aussi à ma sœur Tanja qui est toujours à l'écoute et dont la bonté n'a pas d'égale. Merci à Leder, Lars, Max, Corinna, Gitte et Kai, vous n'êtes pas seulement de bons amis, vous êtes ma famille ! Enfin, un grand merci à mon groupe de jeu du lundi de Kiex à Greifswald. Vous êtes les meilleurs, merci pour votre patience et votre soutien !

Adaptation française : Edge Studio
Traduction : Thais Aulnette
Relecture : Thomas Demongin
Supervision de la traduction : Pauline Marcel
Mise en page : Luis E. Sánchez



© 2023 Lookout GmbH

Publié par :
Lookout Games
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Allemagne

Distribué en France par :
Asmodee France
18, rue Jacqueline Auriol
Quartier Villaroy – BP 40119
78041 Guyancourt Cedex – France

Distribué au / Distributed in Canada
par/by : Asmodee Canada
31 rue de la Cooperative
Rigaud, QC, Canada J0P 1P0

Photos non contractuelles. Fabriqué en Allemagne.

Asmodee-experts.fr



DONNEZ
OU
RECYCLEZ



Adresses sur quelafremdesedochets.fr



ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE +
LIVRET

