

A vibrant illustration of two red foxes sitting together in a lush green field. The fox on the right is larger and has its eyes closed, while the smaller fox on the left leans its head against its neck. The field is filled with small white and pink flowers, and a forest of tall trees is visible in the background under a blue sky with white clouds and falling leaves.

Le Renard des Bois Duo

Vous pouvez aussi apprendre à jouer
en regardant la vidéo de présentation :

www.renegade-france.fr

Le Renard des Bois: Duo

Un jeu de plis coopératif pour deux joueurs

Présentation

Le Renard des Bois: Duo est un jeu de plis pour deux coéquipiers. À chaque manche, vous pouvez collecter des gemmes en suivant le sentier forestier. Collaborez pour ramasser tous les jetons gemme avant de manquer de temps ou de vous perdre dans les bois !

Matériel

CARTES À JOUER (30)



Colombes 1-10 • Roses 1-10 • Étoiles 1-10

PLATEAU FORÊT



JETONS
GEMME
(22)



JETONS
FORÊT
(4)

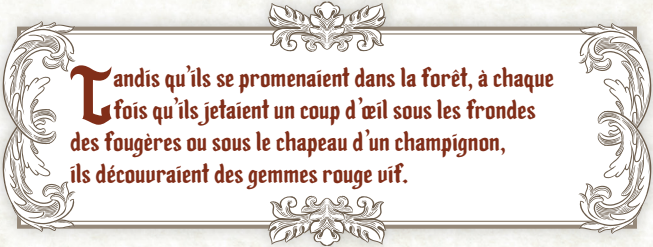


JETON
D'ÉQUIPE
(1)



CARTES DE
RÉFÉRENCE
(2)

Carte de Réf.	Fin d'une manche
1	À la fin de la manche et de la dernière manche, effectuer le décompte des gemmes.
3	ADDITION DES ÉTOILES COMME : ajouter les ÉTOILES gagnées à la manche précédente pour obtenir le total des ÉTOILES gagnées à ce point de la manche.
5	ADDITION DU JETON FORÊT : ajouter un jeton FORÊT à votre total de jetons FORÊT pour chaque terrain FORÊT que vous avez visité pendant la manche.
7	ADDITION DES ÉTOILES GEMMES : ajouter les ÉTOILES GEMMES gagnées à la manche précédente pour obtenir le total des ÉTOILES GEMMES gagnées à ce point de la manche.
9	RETOURNER LES CARTES DE LA MANCHE PRÉCÉDENTE : retourner les cartes de la manche précédente dans le tas de cartes non jouées.
2, 4, 6	



Tandis qu'ils se promenaient dans la forêt, à chaque fois qu'ils jetaient un coup d'œil sous les frondes des fougères ou sous le chapeau d'un champignon, ils découvraient des gemmes rouge vif.

Mise en place

1. Placez le **PLATEAU FORÊT** au milieu de la table, entre les deux joueurs. Utilisez la Face A et orientez le plateau pour que chaque joueur soit face à une extrémité du sentier forestier (la Face B permet d'augmenter la difficulté du jeu. Voir **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ**).
2. Placez 12 **JETONS GEMME** sur les cases carrées reliées au sentier, avec un nombre de jetons dans chacune d'elles correspondant au nombre de petits carrés dessinés à l'intérieur de la case (0-2). Placez les autres jetons gemme à côté du plateau pour constituer une réserve.
3. Placez les quatre **JETONS FORÊT** à portée de main.
4. Placez le **JETON D'ÉQUIPE** sur la case de départ (entourée d'un cercle) au centre du plateau.
5. Mélangez les 30 **CARTES À JOUER**.
6. Choisissez un joueur qui sera le donneur pour la première manche. Ce dernier distribue à chaque joueur une **MAIN** de 11 cartes (chaque joueur peut regarder les cartes de sa main mais ne doit pas les révéler à son coéquipier.)

- Mettez de côté les autres cartes, face cachée, pour former la PIOCHE.
- Révéléz la carte au-dessus de la pioche et placez-la face visible à côté du plateau. Cette carte est appelée la CARTE DÉCRET (la couleur de cette carte est importante en cours de jeu).



Ils fuyaient mais les fées les rattrapaient. La forêt s'épaississait, les arbres s'entremêlant et poussant en spirales et en vrilles, menaçant de les prendre au piège.

La gazelle, les renards et la fée qu'ils avaient aidés leur avaient donné un présent à chacun. "Si vous avez des ennuis, avaient-ils tous dit, jetez ce présent derrière vous."

Le jeu

Présentation d'une manche

Chaque manche est constituée de 11 tours appelés PLIS.

Au cours de chaque pli, un joueur OUVRE (c'est-à-dire qu'il joue la première carte du pli) et l'autre joueur SUIT (c'est-à-dire qu'il joue la deuxième carte du pli).

En fonction de la COULEUR et du RANG des deux cartes jouées, un joueur remporte le pli. Puis le jeton d'équipe se déplace le long du sentier vers le vainqueur en fonction de la VALEUR DE MOUVEMENT des deux cartes jouées.

Chaque carte a une couleur, un rang et une valeur de mouvement.

La COULEUR est représentée par une icône dans un angle : une Colombe, une Rose ou une Étoile.


Le RANG est indiqué dans un angle par un chiffre : 1-10.


La VALEUR DE MOUVEMENT est indiquée par le nombre d'empreintes de pattes dans un angle : 0-3.



Un pli en détail


1. **JOUER DES CARTES** : chaque joueur doit jouer une carte de sa main. Un joueur ouvre et l'autre suit.


 **OUVRIER** : au cours du premier pli de chaque manche, le joueur qui n'a pas distribué de cartes ouvre. Pendant chaque pli suivant, le vainqueur du pli précédent ouvre. Le joueur qui ouvre doit jouer n'importe quelle carte de sa main, sans aucune restriction.

 **SUIVRE** : une fois qu'un joueur a ouvert, l'autre doit suivre en jouant une carte de sa main. Si cela est possible, le joueur qui suit doit jouer une carte de la même couleur que celle jouée pour ouvrir mais sa carte peut être de n'importe quel rang tant qu'elle est de cette couleur. Si le joueur n'a pas de carte de la couleur D'ENTAME, il peut jouer n'importe quelle carte de sa main sans restriction.


La couleur de la carte jouée par le joueur qui ouvre est appelée **COULEUR D'ENTAME**. La couleur de la carte décret, qui est face visible près du plateau, est appelée **COULEUR D'ATOUT**.


2. **DÉTERMINER LE VAINQUEUR DU PLI** : une fois que les deux cartes ont été jouées, déterminez qui a remporté ce pli. Pour cela, vous devez prendre en compte le rang des cartes jouées ainsi que la couleur d'entame et la couleur d'atout.

 **ATOUT** : si au moins une des cartes du pli est de la couleur de l'atout, le joueur qui a joué la carte de plus haut rang de cette couleur d'atout remporte le pli.

 **PAS D'ATOUT** : si aucune carte du pli n'est de la couleur de l'atout, le joueur qui a joué la carte de plus haut rang de la couleur d'entame remporte le pli.

3. **DÉPLACER LE JETON D'ÉQUIPE** : une fois le vainqueur déterminé, déplacez le jeton d'équipe. Ajoutez la valeur de mouvement des deux cartes jouées au cours du pli pour déplacer le jeton d'autant de cases sur le sentier vers le joueur qui a remporté ce pli (à moins qu'un effet n'indique le contraire).

 **SORTIR DU SENTIER** : si vous devez déplacer le jeton d'équipe au-delà de la dernière case non recouverte située à l'une des extrémités du sentier, placez un jeton forêt sur cette dernière case, puis replacez le jeton d'équipe sur la case de départ (entourée d'un cercle). Cela raccourcit la longueur du sentier pour le reste de la partie. Si vous n'avez plus de jeton forêt à placer, la partie se termine sur une défaite (voir **FIN DE LA PARTIE**). Si un jeton forêt recouvre une case du sentier reliée à un emplacement avec au moins un jeton gemme, déplacez ce ou ces gemmes d'un emplacement vers le centre.

 **JETONS GEMME** : si le jeton d'équipe est déplacé sur une case reliée à un emplacement avec au moins un jeton gemme (même s'il n'a pas bougé !), et qu'il n'a pas été replacé sur la case de départ parce qu'il aurait quitté le sentier, alors les joueurs collectent un jeton gemme de cet emplacement et le remettent dans la réserve. Si vous ramassez la dernière gemme du plateau, la partie se termine sur une victoire (voir **FIN DE LA PARTIE**).

4. **FIN DE TOUR** : après le déplacement du jeton d'équipe, mettez de côté face cachée les cartes du pli. Au cours d'une manche, aucun joueur ne peut regarder les cartes des précédents plis.

Il était une fois un talentueux musicien qui vivait dans un royaume lointain au sud. Quand il jouait d'un instrument, le monde s'estompait et il ne subsistait que la musique.



Selon la rumeur, les fées des bois savaient la réputation d'enlever les individus talentueux pour les conduire dans leur cour. Quand le musicien disparut, tout le monde redouta le pire.

Mais par chance, la princesse et la fille du bûcheron parcouraient le royaume. Elles acceptèrent de s'aventurer dans le bois des fées, de sauver le musicien et de retrouver toutes les gemmes.



Rendez-vous sur le site www.renegade-france.fr pour lire le conte de fée original d'Alana Joli Abbott et découvrir l'univers de ce jeu.

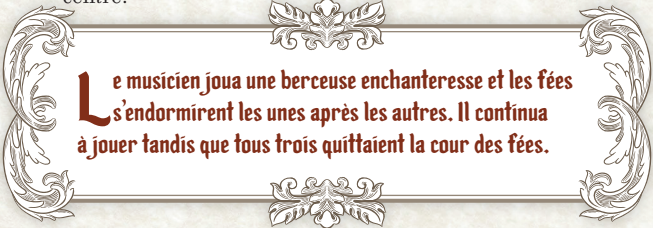
Fin d'une manche

À la fin de la première et de la deuxième manche, effectuez les étapes suivantes. À la fin de la troisième manche, ignorez-les et passez directement à la FIN DE LA PARTIE.

1. **AJOUTER DES JETONS GEMME** : ajoutez un jeton gemme de la réserve sur chaque emplacement ayant une icône (+) sur son pourtour (sur la Face A du plateau, cela signifie que vous ajoutez cinq jetons gemme à la fin de chaque manche. Voir NIVEAUX DE DIFFICULTÉ.)
2. **AJOUTER UN JETON FORÊT** : placez un jeton forêt (s'il en reste) sur la dernière case non recouverte située à l'une des extrémités du sentier (au choix des joueurs). Cela raccourcit la longueur du sentier pour le reste de la partie (s'il n'y a plus de jeton forêt, rien ne se passe). Les joueurs peuvent discuter entre eux pour savoir à quelle extrémité du sentier ils placent le jeton forêt.

👉 **JETON D'ÉQUIPE** : si le jeton d'équipe est à l'une des extrémités du sentier forestier, les joueurs doivent le placer sur la dernière case non recouverte située à l'autre extrémité du sentier.

👉 **JETONS GEMME** : si un jeton forêt recouvre une case du sentier reliée à un emplacement ayant au moins un jeton gemme, déplacez ce ou ces gemmes d'un emplacement vers le centre.



Le musicien joua une berceuse enchanteresse et les fées s'endormirent les unes après les autres. Il continua à jouer tandis que tous trois quittaient la cour des fées.

3. **DISTRIBUER LES CARTES DE LA PROCHAINE MANCHE :** rassemblez les 30 cartes et mélangez-les. Le joueur qui n'a pas distribué à la précédente manche sera le nouveau donneur. Il distribue à chaque joueur une nouvelle main de 11 cartes pour la prochaine manche. Mettez de côté les autres cartes, face cachée, pour constituer une nouvelle pioche. Enfin, révélez la carte au sommet de la pioche et placez-la à côté du plateau en tant que nouvelle carte décret.


Note: il n'y a pas de limite au nombre de jetons gemme qui peuvent se trouver dans le même emplacement.


Note: le jeton d'équipe commence chaque nouvelle manche sur la même case où il a terminé la manche précédente.


Fin de la partie


La partie peut se terminer de trois manières. Dès que se produit une de ces conditions, la partie se termine immédiatement.

1. **VICTOIRE :** si vous collectez tous les jetons gemme du plateau, la partie se termine sur une victoire. Vous pouvez utiliser les indications ci-dessous pour calculer votre score :

 Vous marquez un nombre de points qui dépend du niveau de difficulté : 10 pour le niveau 1, 20 pour le niveau 2, 30 pour le niveau 3 (voir NIVEAUX DE DIFFICULTÉ.)

 Ajoutez 1 point pour chaque carte encore dans la main des joueurs.

 Ajoutez 10 points si vous l'avez emporté à la deuxième manche (au lieu de la troisième manche).

 Ajoutez 3 points pour chaque jeton forêt qu'il vous reste.

Nous vous encourageons à noter les scores obtenus à chacune de vos parties pour voir votre progression !

2. **PERDUS DANS LA FORÊT** : si vous devez déplacer le jeton d'équipe au-delà de la dernière case non recouverte située à l'une des extrémités du sentier, et que vous n'avez plus de jeton forêt à placer sur cette dernière case, la partie se termine sur une défaite.
3. **TEMPS ÉCOULÉ** : s'il reste des jetons gemme sur le plateau à la fin de la troisième manche, la partie se termine sur une défaite.

Note: si à n'importe quel moment de la partie il devient impossible de collecter les derniers jetons gemme, vous pouvez décider d'abandonner.

Règles de communication

Vous pouvez librement discuter entre vous avant de distribuer les cartes avant la première manche et entre chaque manche. Mais au cours d'une manche, vous devez respecter certaines règles :

#1 : NE PARLEZ PAS DE VOS CARTES. Vous ne pouvez pas révéler votre main à votre coéquipier ni discuter des couleurs, des rangs, des valeurs de mouvement ou des capacités spéciales des cartes de votre main. Il en va de même pour les cartes de votre coéquipier.

#2 : NE POSEZ PAS DE QUESTIONS RÉVÉLATRICES. Si vous avez besoin d'aide pour vous souvenir d'une capacité spéciale ou de la valeur de mouvement d'une carte spécifique qui n'est pas dans votre main, ne le demandez pas à votre coéquipier. Consultez la carte de référence pour éviter de révéler des indices par accident.

#3 : NE DISCUTEZ PAS STRATÉGIE. Vous ne pouvez pas indiquer comment vous comptez jouer ni comment vous aimeriez que votre coéquipier joue : que vous souhaitiez qu'il remporte le pli, qu'il vous donne une certaine carte, qu'il joue une carte avec une certaine valeur de mouvement, etc.

Capacités spéciales

Toutes les cartes de rang impair (1, 3, 5, 7, 9) ont une capacité spéciale qui se déclenche quand la carte est jouée. Ces cartes ont un texte qui explique cette capacité et la manière dont elle fonctionne (voir la carte de référence pour la liste de ces capacités). Vous trouverez ci-après des clarifications concernant chacune de ces capacités :

1 (Musicien) – Le joueur qui a remporté le pli choisit soit de déplacer le jeton d'équipe dans la direction normale (vers lui) soit dans la direction opposée (vers son coéquipier) le long du sentier forestier.

3 (Renards) – Quand vous jouez cette carte, vous choisissez entre votre coéquipier et vous. Le joueur choisi n'est pas obligé de changer de carte décret, elle peut rester la même. Cependant, s'il décide de la changer, cela doit être fait immédiatement. Si la couleur d'atout est modifiée en raison de cet échange, cela peut modifier le vainqueur du pli !

5 (Gazelle) – Le joueur qui a remporté le pli peut ignorer la valeur de mouvement d'une carte du pli ou d'aucune (il choisit). Par exemple, si les cartes jouées au cours du pli ont des valeurs de mouvement de un et de trois, le jeton d'équipe peut être déplacé de une, trois ou quatre cases vers le joueur ayant remporté le pli. S'il y a deux gazelles jouées dans le même pli, le vainqueur peut choisir d'ignorer la valeur de mouvement d'une carte du pli, des deux cartes ou d'aucune ; chaque Gazelle donne au vainqueur la possibilité d'ignorer une carte.

7 (Présent) – Quand cette carte est jouée, l'échange se produit immédiatement. Cet échange est obligatoire si chaque joueur a encore au moins une carte en main. Chaque joueur doit choisir quelle carte donner à son coéquipier sans savoir laquelle il recevra en retour ; les joueurs doivent s'échanger les cartes au même moment.

9 (Prince/Princesse) – Lorsqu'il s'agit de la première carte jouée au cours du pli, l'autre joueur n'est pas obligé de jouer une carte de la même couleur même s'il en a en main ; cependant, il peut toujours choisir de le faire. Quand c'est la seconde carte jouée au cours du pli, elle n'a aucun effet.

La forêt murmura : “Votre bonté a comblé le cœur de mes créatures.” Puis elle fit silence et ils quittèrent tous les trois le bois des fées.

Niveaux de difficulté

Vous pouvez augmenter la difficulté du jeu en faisant quelques modifications au cours de la mise en place. Êtes-vous prêts à relever un plus grand défi ?

Les étapes présentées au cours de la MISE EN PLACE au début des règles correspondent au niveau de difficulté 1. Utilisez les éléments du tableau suivant pour une partie avec un niveau de difficulté de 2 ou de 3, où il vous faudra collecter plus de jetons gemme dans une forêt plus petite.

DIFFICULTÉ	MODIFICATIONS POUR LA MISE EN PLACE
Niveau 1	<ul style="list-style-type: none"> • ÉTAPE 1: utilisez la face A du plateau. • ÉTAPE 2: placez 12 jetons gemme, répartis en fonction du nombre de carrés dans chaque emplacement. • ÉTAPE 3: utilisez 4 jetons forêt. 
Niveau 2	<ul style="list-style-type: none"> • ÉTAPE 1: utilisez la face B du plateau. • ÉTAPE 2: placez 13 jetons gemme, répartis en fonction du nombre de carrés dans chaque emplacement (ignorez les losanges.) • ÉTAPE 3: utilisez 3 jetons forêt. 
Niveau 3	<ul style="list-style-type: none"> • ÉTAPE 1: utilisez la face B du plateau. • ÉTAPE 2: placez 16 jetons gemme, répartis en fonction du nombre de carrés et de losanges dans chaque emplacement. • ÉTAPE 3: utilisez 3 jetons forêt. 

Crédits

Conception du jeu : Foxtrot Games

Conception originale du jeu Fox in the Forest : Joshua Buergel

Production : Randy Hoyt

Illustration : Roanna Peroz

Conception graphique : Adrienne Ezell, Jason D. Kingsley, John Shulters

Livre de règles : Dustin Schwartz

Testeurs : Joe Brogno, Norman Deschamps, Richard Dufault, Frank Emanuel, Sharon Emanuel, Courtney Falk, Zachary Fry, Abby Funk, Jason et Jenn Funk, Tom et Karen Gadberry, Olivier et Laura Gilloux, Patrick Gilloux, Sarah Graybill, Jonathan Grothe, The Hendrikse Liu Family, Amanda Bjerkan Hennessy, Scott Hennessy, Heath Johnson, Dan Kalf, Curt et Tara Kellett, Jonathan Kinney, Tracey Kinney, Andy Lee, Joseph Soonsin Lee, Darren et Phyllis Magady, Melissa Millar, Aaron Nord, Brayton Osgood, Mike Pace, Spencer Palmer, Taylor Palmer, May Pham, Megan Richard, Lesley Roper, Don Stanley, Patty Stanley, Bobby et Megan Thompson, Audrey Villanueva, Brian et Carla Villanueva, Charles Wallace, Kristen Wallace, Drew Whitton, Ryan Woodson, Megan Wright, Pearson Wright.



Chef de projet Renegade France : Simon Gervasi

Traduction : Philippe Tessier

Relecture : Sylvain Chane-Pane

Maquette : Stéphanie Lairer

SAV@renegade-france.fr

