

L'heure de la récolte

Lorsque la dernière tuile de la Rivière est jouée et que le joueur a terminé son tour, passez au comptage des Châtaignes d'or. Les joueurs révèlent la carte de leur clan. Le comptage se fait en suivant les rubriques de la feuille de score :

- **1 Châtaigne d'or par case de son Clan**, c'est-à-dire une case visible qui comporte au moins un animal de son Clan. Attention ! Une case ne rapporte qu'une seule Châtaigne d'or quel que soit le nombre d'animaux qui y figure.
- **2 Châtaignes d'or par case du plus grand ensemble de cases de son Clan**. Un ensemble est formé de cases adjacentes par les côtés (pas en diagonale !).
- **2 Châtaignes d'or par case de son Clan autour de sa Tour de garde** (sur une des 8 cases adjacentes, y compris en diagonale).
- **1 Châtaigne d'or par case occupée** par les animaux d'un autre Clan (y compris les Clans sans joueur, mais pas les Ours) **autour de sa Tour de garde**.

Le joueur avec le plus de Châtaignes d'or gagne la partie.

En cas d'égalité, comparez les différentes catégories de points de la feuille de score dans l'ordre : nombre de cases ; plus grand ensemble ; points de Tour de garde de son Clan ; points de Tour de garde des autres Clans. Dès que l'un des joueurs à égalité a plus de points dans l'une des catégories, il gagne la partie. Si l'égalité persiste (cas extrêmement rare), recommencez une nouvelle partie !

Attention ! La Tour de garde ne compte pas comme une case du Clan.

Règles à deux joueurs

Le jeu se joue de la même façon que dans une partie normale à l'exception de :

- Chaque joueur reçoit secrètement **2 cartes Clan** et prend **deux Tours de garde** en début de partie et associe chacune d'entre elles à un Clan.
- Lors du décompte, calculez les Clans séparément. Vos Tours de garde vous font gagner **2 Châtaignes d'or** pour **chaque case** autour d'elles occupée par l'un ou l'autre de vos clans et **1 Châtaigne d'or** pour chaque case occupée par les **autres clans**. Le joueur dont le total de Châtaignes d'or cumulées pour ses deux clans est le plus élevé gagne la partie.

Règle optionnelle pour les experts

Vous ne pouvez pas recouvrir une case avec des animaux par des animaux du même clan.

Crédits

Auteur : Frédéric Guérard - Illustratrice : Camille Chaussy

Co-édité par : The Flying Games - 24 rue Sibuet - 75012 Paris

et Origames - 52 avenue Pierre Sébard - 94200 Ivry-sur-Seine

Packaging, direction artistique, design : Origames

www.origames.fr - theflyinggames.com - Contact : david@theflyinggames.com

Remerciements : Jean-Maxence, Jonathan, Matthieu, Michèle et les 6 pires.



FRÉDÉRIC GUÉRARD / CAMILLE CHAUSSY



Grand Bois

Règles du jeu



C'est un jour particulier dans la forêt de Grand Bois. Tous les cent ans, les châtaigniers millénaires donnent une récolte très spéciale... les Châtaignes d'or ! Tous les clans vont rivaliser pour mettre la main sur la précieuse récolte. La tension est à son comble : les Chrapauds coassent, les Lapins clapissent, les Renards glapissent, les Ratois-laveurs pépient, les Lézards... se taisent mais n'en pensent pas moins. Tous sont prêts à en découdre, mais gare à l'Ours grognon, personne ne pourra l'empêcher d'aller où il veut.

Préparez-vous, il va pleuvoir des châtaignes !

Grand Bois est un jeu de pose de tuiles à identité secrète.

Recouvrez vos adversaires et agrandissez la forêt. Le clan le plus visible et qui aura installé sa Tour de garde au meilleur endroit récoltera le plus de Châtaignes d'or à la fin de la partie.

Matériel :

36 Tuiles - 1 Tuile de départ - 5 cartes Clan - 4 Tours de garde

4 jetons Tour de garde - 1 bloc de feuilles de score - 4 supports plastique



But du jeu

Chaque joueur joue secrètement un des **5 Clans**. Chacun leur tour, les joueurs posent des Tuiles afin d'agrandir la Forêt. En fin de partie, les joueurs **révèlent leur Clan** et collectent des **Châtaignes d'or**. Le joueur avec le plus de Châtaignes d'or gagne la partie.

Installation

- Placez au centre de la table la **Tuile de départ** de la Forêt (celle composée de 4 Clairières).
- Mélangez les **36 Tuiles** et formez une pioche face cachée. Piochez 4 Tuiles et placez-les à côté de la pioche face visible : **il s'agit de la Rivière.**
- Chaque joueur choisit une **Tour de garde** qu'il pose devant lui. Il prend aussi le jeton Tour de garde correspondant.
- Mélangez et distribuez **une carte Clan** à chaque joueur qui la consulte sans la montrer aux autres joueurs.
- Le joueur qui s'est promené en forêt le plus récemment commence la partie !



Cartes Clan

Tuiles



Clairières

Case

Rivière

Tuile de départ

Chaque Tuile est divisée en 4 cases

Ici les 3 Renards recouvrent le Léopard, le Renard seul recouvre la clairière et les 2 autres cases agrandissent la forêt



- **Vous devez superposer les cases** les unes sur les autres.
- **Une case avec des animaux** ne peut être recouverte que par une case qui comporte **plus d'animaux** (même identiques) qu'elle (exemple : vous pouvez recouvrir une case avec 1 Renard par une case qui a 2 Léopards).
- **Vous ne pouvez pas recouvrir** une case qui comporte une Tour de garde.
- **Une case avec un Ours** peut recouvrir n'importe quelle case (sauf une Tour de garde) et ne peut jamais être recouverte.
- Une case **Clairière** peut être recouverte par n'importe quelle case, y compris par une autre **Clairière**.
- Les cases recouvertes ne sont plus prises en compte. Seuls les éléments de jeu sur une **case visible** comptent pour la fin de la partie.

Puis, piochez une tuile et placez-la face visible dans la **Rivière** pour qu'il y en ait toujours 4. S'il n'y a plus de tuiles dans la pioche, la partie continue jusqu'à ce que toutes les tuiles de la Rivière soient jouées.



Jeton Tour de garde

2 JOUER SA TOUR DE GARDE (optionnel)

Après avoir posé une tuile, le joueur peut, s'il le souhaite et s'il ne l'a pas déjà fait, jouer sa Tour de garde.

S'il le fait, il doit poser sa Tour de garde **UNIQUEMENT** sur une Clairière de la tuile qu'il vient de jouer. **Le jeton Tour de garde** permet de se rappeler de la Tour de garde de chaque joueur. Chaque joueur doit toujours conserver son jeton à la vue de tous.



Tour de garde

Déroulement de la partie

- Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens horaire, jusqu'à ce que toutes les tuiles soient posées dans la Forêt.
- Lorsque c'est votre tour, vous **DEVEZ** prendre une tuile de la Rivière et l'ajouter à la Forêt. Puis, si la tuile que vous venez de jouer comporte une Clairière, alors vous **POUVEZ** poser votre Tour de garde sur cette Clairière.

1 JOUER UNE TUILE DE LA RIVIÈRE (obligatoire)

Le joueur choisit une **des tuiles de la Rivière** et l'ajoute à la Forêt en respectant les règles suivantes :

- **La tuile ajoutée doit recouvrir** une ou plusieurs cases de la Forêt **ET** l'agrandir, c'est-à-dire qu'au moins une de ses cases n'en recouvre pas une autre.