

Le Renard des Bois Duo



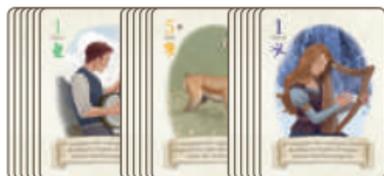
Un jeu de plis coopératif pour 2.

Créé par Joshua Buergel et illustré par Roanna Peroz.

PRÉSENTATION

Le Renard des Bois Duo est un jeu à communication restreinte. À chaque manche, collectez un maximum de 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 !

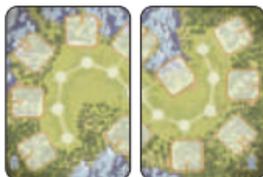
30 CARTES



1-10 Colombes, 1-10 Roses, 1-10 Étoiles

PLATEAU FORÊT

2 cartes double face A & B



22 JETONS
GEMME



4 JETONS
FORÊT



1 JETON
D'ÉQUIPE



2 CARTES DE
RÉFÉRENCE



©2018 Foxtrot Games et
Renegade Game Studios.
Tous droits réservés.



FOXTROT
GAMES



RENEGADE
GAME STUDIOS



©2025 Origames.
Tous droits réservés.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

@JEUXORIGAMES
@origames_official
PlayOrigames
origames.fr
sav@origames.fr

MISE EN PLACE

1. Acollez les 2 cartes du **PLATEAU FORÊT** sur leur face A (ou leur face B pour un plus grand défi, voir p.8).
2. Répartissez les **JETONS GEMME** sur les cases carrées reliées au sentier. Certains emplacements nécessitent entre 0 et 2 gemmes (suivre le nombre de petits carrés indiqués dans la case). Placez les autres jetons Gemme à côté du plateau pour constituer la réserve.
3. Placez les **4 JETONS FORÊT** à portée de main.
4. Positionnez le **JETON D'ÉQUIPE** sur la case de départ (entourée d'un cercle) au centre du plateau.
5. Mélangez les **30 CARTES**.
6. Choisissez qui sera le donneur pour la première manche. Cette personne distribue à chacun·e une **MAIN** de 11 cartes. Regardez secrètement vos cartes sans les révéler à votre partenaire.
7. Formez une **PIOCHE** avec les cartes restantes, face cachée.
8. Révélez la carte du dessus de la pioche et placez-la face visible à côté du plateau. Cette carte est appelée la **CARTE DÉCRET**, il s'agit de l'**ATOUT**.

DÉROULÉ DE LA PARTIE

La partie se déroule en 3 manches.

Chaque manche comprend 11 tours, appelés **PLIS**.

À chaque pli, jouez à tour de rôle une carte face visible.

Si vous commencez, vous **OUVREZ** le pli. Si vous jouez en second, vous **SUIVEZ**. Comparez les 2 cartes jouées. L'un·e d'entre vous remporte le pli, en fonction de la **COULEUR** et du **RANG** des 2 cartes jouées.

Puis, le jeton d'équipe se déplace le long du sentier forestier vers la personne qui a remporté le pli. La distance parcourue dépend de la **VALEUR DE MOUVEMENT** indiquée sur les 2 cartes jouées.

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

La **COULEUR** est aussi représentée par un symbole : une Colombe 🐦, une Rose 🌹 ou une Étoile ✨.

Le **RANG** est indiqué par un chiffre de 1 à 10.

La **VALEUR DE MOUVEMENT** est indiquée par le nombre d'empreintes de pattes 🐾 de 0 à 3.



UN PLI EN DÉTAIL

1. JOUER DES CARTES : l'un-e ouvre, l'autre suit.

- **OUVRIR** : au cours du 1^{er} pli de chaque manche, si vous n'avez pas distribué, jouez une 1^{re} carte, c'est l'**ENTAME**. Lors des plis suivants, la personne qui remporte le pli précédent ouvre le prochain. Pour ouvrir un pli, jouez n'importe quelle carte de votre main, sans restriction.
- **SUIVRE** : si votre partenaire a ouvert le pli, vous devez suivre. Si cela est possible, jouez une carte de la même couleur que celle de l'**ENTAME**. Votre carte peut être de n'importe quel rang. Si vous n'avez pas de carte de la couleur d'entame, vous pouvez alors jouer n'importe quelle carte de votre main sans restriction.

La couleur de la carte décret est appelée **COULEUR D'ATOUT**.

2. DÉTERMINER LA PERSONNE QUI REMPORTE LE PLI :

prenez en compte le rang des 2 cartes jouées ainsi que la couleur d'entame et la couleur d'atout.

- **PAS D'ATOUT JOUÉ** : la personne qui a joué la carte de plus haut rang de la couleur d'entame remporte le pli.
 - **ATOUT JOUÉ** : la personne qui a joué la carte de plus haut rang de la couleur d'atout remporte le pli.
3. **DÉPLACER LE JETON D'ÉQUIPE** : ajoutez la valeur de mouvement des 2 cartes jouées pour déplacer le jeton d'équipe du nombre de cases correspondant sur le sentier, en direction de la personne qui a remporté le pli (sauf si un effet contraire s'applique).
- **SORTIR DU SENTIER** : si vous devez déplacer le jeton d'équipe au-delà de la dernière case située à l'une des extrémités du sentier, placez un jeton Forêt sur cette dernière case. Ensuite, remplacez 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 un ou plusieurs jetons Gemme se trouvent sur la case reliée à celle recouverte par le jeton Forêt, déplacez-les d'un emplacement vers le centre.
 - **JETONS GEMME** : si le jeton d'équipe est déplacé (ou s'il n'a pas bougé) sur une case reliée à un emplacement avec au moins un jeton Gemme, et qu'il n'a pas été remplacé sur la case de départ (car il aurait quitté le sentier), collectez un jeton Gemme de cet emplacement. Si vous ramassez la dernière gemme du plateau, vous remportez la partie ! (Voir **FIN DE PARTIE** p.6).
4. **FIN DE TOUR** : après le déplacement du jeton d'équipe, mettez les cartes du pli de côté, face cachée. Vous ne pouvez pas regarder les cartes des précédents plis.

FIN D'UNE MANCHE

À la fin de la 1^{re} et 2^e manche, effectuez les étapes suivantes. À la fin de la 3^e manche, ignorez-les et passez directement à la **FIN DE PARTIE**.

1. **AJOUTER DES JETONS GEMME** : ajoutez un jeton Gemme de la réserve sur chaque emplacement ayant une icône (+) sur son pourtour (sur les faces A du plateau, cela signifie que vous ajoutez 5 jetons Gemme à la fin de chaque manche (voir **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ** p.8).
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). 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).
Si le jeton d'équipe se trouve à l'une des extrémités du sentier forestier, déplacez-le sur la dernière case non recouverte à l'autre extrémité du sentier.
3. **DISTRIBUER LES CARTES DE LA PROCHAINE MANCHE** : si vous n'avez pas distribué à la manche précédente, faites-le maintenant en répétant les étapes 5 à 8 de la **MISE EN PLACE** p.2.

Notes : il n'y a pas de limite au nombre de jetons Gemme pouvant être placés sur une même case.

Le jeton d'équipe commence chaque nouvelle manche sur la case où il a terminé la manche précédente, sauf s'il se trouve à l'une des extrémités du sentier, comme expliqué précédemment.

FIN DE PARTIE

La partie se termine immédiatement si l'une des 3 conditions suivantes est remplie :

1. **SI VOUS COLLECTEZ TOUS LES JETONS GEMME**

du plateau, vous gagnez la partie ! Vous pouvez utiliser les indications ci-dessous pour évaluer votre score :

- Marquez un nombre de points qui dépend du niveau de difficulté : 10 pour le niveau 1, 20 pour le 2, 30 pour le 3 (voir **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ** p.8).
- Ajoutez 1 point pour chaque carte encore dans vos mains.
- Ajoutez 10 points si vous avez gagné à la 2^e manche (au lieu de la 3^e).
- Ajoutez 3 points pour chaque jeton Forêt qu'il vous reste.

Notez les scores obtenus à chacune de vos parties pour voir votre progression !

2. **VOUS ÊTES PERDU•ES 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, alors la partie se termine sur une défaite.

3. **TEMPS ÉCOULÉ** : s'il reste des jetons Gemme sur le plateau à la fin de la 3^e manche, la partie se termine sur une défaite.

Note : à n'importe quel moment de la partie, s'il devient impossible de collecter les derniers jetons Gemme, vous pouvez décider ensemble d'arrêter pour recommencer une nouvelle partie.

COMMUNICATION RESTREINTE

Vous pouvez librement discuter entre vous entre chaque manche. Mais au cours d'une manche, vous devez

6 respecter certaines règles :

#1 : NE PARLEZ PAS DE VOS CARTES. Vous et votre partenaire ne pouvez pas révéler votre main ni discuter des couleurs, rangs, valeurs de mouvement ou capacités spéciales de vos cartes.

#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 partenaire. 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 partenaire joue pour remporter un pli, pour vous donner une carte, etc.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Toutes les cartes de rang impair ont une capacité spéciale qui se déclenche quand la carte est jouée. Vous trouverez ci-après des clarifications :

5 (Gazelle) – Quand vous remportez ce pli, vous pouvez ignorer la valeur de mouvement d'une des cartes du pli. Par exemple, si les cartes jouées au cours du pli ont des valeurs de mouvement de 1 et de 3, le jeton d'équipe peut être déplacé de 1, 3 ou 4 cases vers la personne ayant remporté le pli. S'il y a deux gazelles jouées dans le même pli, vous pouvez choisir d'ignorer la valeur de mouvement d'1 carte du pli, des 2 cartes ou d'aucune ; chaque Gazelle vous donne la possibilité d'ignorer une carte.

7 (Présent) – Quand cette carte est jouée, l'échange se produit immédiatement. Cet échange est obligatoire si chacun·e a encore au moins une carte en main. Choisissez quelle carte donner à votre partenaire sans regarder celle que vous allez recevoir en retour.

9 (Prince/Princesse) – Lorsqu’il s’agit de la 1^{re} carte jouée au cours du pli, votre partenaire n’est pas obligé·e de jouer une carte de la même couleur même s’il·elle en a en main. Cependant, il·elle peut toujours choisir de le faire. Quand c’est la 2^e carte jouée au cours du pli, elle n’a aucun effet.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉS

Vous pouvez augmenter la difficulté du jeu en suivant les indications suivantes :

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
Livret de règles : Dustin Schwartz

Conception graphique : Adrienne Ezell, Jason D. Kingsley, John Shulters
Chef de projet FR : Simon Gervasi
Traduction : Philippe Tessier
Relecture : Sylvain Chane-Pane
Directrice éditoriale : Tiffany Martin