

Le Renard des Bois



Un jeu de plis pour 2.

Créé par Joshua Buergel et illustré par Jennifer L.Meyer.

APERÇU DU JEU

Dans **Le Renard des Bois**, jouez 13 plis par manche jusqu'à ce que l'un·e d'entre vous atteigne ou dépasse 21 points et gagne la partie. Mais attention ! Si vous remportez trop de plis, vous ne marquez aucun point. Soyez rusé·e pour concéder au bon moment et piéger votre adversaire grâce aux effets des cartes impaires.

CONTENU

33 CARTES (3 x 11 cartes par couleur)



1-11
Cloches



1-11
Clefs



1-11
Lunes

JETONS DE SCORE (18)



x5



x4



x9

CARTES DE RÉFÉRENCE (2)

DÉTAIL DES		CALCUL DES SCORES	
1	Cloches (Cloches)	À l'issue de chaque manche, ajoutez des points en fonction du nombre de plis remportés.	
2	Remise (Remise)	Plis	Points
3	Richesses (Richesses)	0-3	6
4	Richesses (Richesses)	4	3
5	Richesses (Richesses)	5	2
6	Richesses (Richesses)	6	3
7	Richesses (Richesses)	7-9	6
8	Richesses (Richesses)	10-13	0
9	Richesses (Richesses)		
10	Richesses (Richesses)		
11	Richesses (Richesses)		

MISE EN PLACE

Déterminez un·e donneur·euse pour la première manche. Alternez ce rôle pour chacune des manches suivantes.

Au début d'une manche, quand vous êtes donneur·euse, faites les actions suivantes, dans l'ordre :

1. Mélangez les **33 CARTES**.
2. Distribuez face cachée à chacun·e une **MAIN** de 13 cartes. Consultez vos cartes.
3. Formez une **PIOCHE** avec les 7 cartes restantes, face cachée.
4. Révélez la carte du dessus de la pioche et placez-la face visible à côté. Cette carte est appelée la **CARTE DÉCRET**, il s'agit de l'**ATOUT**, c'est-à-dire la couleur de carte qui gagne (ou "coupe") le pli, même quand ce n'est pas la couleur demandée.

RÈGLES DU JEU

Déroulement d'une manche

Une manche comprend 13 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**. Les cartes jouées déterminent qui remporte le pli.

Déroulement d'un pli

OUVRIR : au cours du 1^{er} pli de chaque manche, si vous n'êtes pas donneur·euse, 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 adversaire ouvre un pli, vous devez suivre. Si cela est possible, jouez une carte de la même couleur que celle de l'**ENTAME**. Sauf effet d'une capacité, cette carte peut être de n'importe quelle valeur. Si vous n'avez pas de carte de la couleur, vous pouvez alors jouer n'importe quelle carte de votre main sans restriction.

DÉTERMINER QUI REMPORTE LE PLI : Une fois les 2 cartes jouées (et, le cas échéant, les capacités activées), la carte ayant la valeur la plus élevée dans la couleur d'entame remporte le pli, SAUF si elle a été coupée par un carte d'atout (de la même couleur que la **CARTE DÉCRET**).

- **Vous ne pouvez pas couper** (jouer une carte d'atout) si vous avez une carte de la couleur d'entame.
- Si vous n'avez pas de la couleur d'entame, **vous n'êtes pas obligé de couper** (même si vous avez de l'atout).
- **Si vous avez tous les deux joué de l'atout**, la carte d'atout de valeur la plus élevée remporte le pli.

Conservez les plis gagnés face cachée de votre côté de la table. Le nombre de plis remportés est une information accessible au cours de la manche. Cependant, il est interdit de regarder les cartes des plis remportés, qu'il s'agisse des vôtres ou de celles de votre adversaire.

Quand vous remportez un pli, vous ouvrez le suivant (sauf effet d'une capacité). La manche prend fin après le 13^e pli.

Capacités

Toutes les cartes impaires sont dotées de capacités spéciales qui s'activent dès qu'elles sont jouées, même si elles ne sont pas de la couleur d'entame.

La résolution de chaque capacité est indiquée dans le texte de sa carte. (Voir l'**Annexe : FAQ** p.5 pour de plus amples informations au sujet des capacités.)

Calcul des scores à la fin de chaque manche

Après avoir joué 13 plis, déterminez vos points en fonction du nombre de plis que vous avez remportés.

Plis	Points	Description
0-3	6	Modestie
4	1	Défaite
5	2	
6	3	
7-9	6	Triomphe
10-13	0	Cupidité

Additionnez les points gagnés à chaque manche.
Si personne n'atteint ou dépasse 21 points, jouez une nouvelle manche en changeant de donneur·euse.

FIN DE PARTIE

Enchaînez les manches jusqu'à ce que vous ou votre adversaire atteignez un minimum **de 21 points**.

La personne ayant le plus de points remporte la partie !

En cas d'égalité, c'est celui ou celle qui a obtenu le plus de points au cours de la dernière manche qui l'emporte.

DURÉE DE JEU VARIABLE : Pour des parties plus longues ou plus courtes, vous pouvez convenir avec votre adversaire d'arrêter le jeu lorsqu'un nombre de points convenu à l'avance est atteint :

- Pour une partie **plus courte**, jouez jusqu'à **16 points**.
- Pour une partie **plus longue**, jouez jusqu'à **35 points**.

ANNEXE : FAQ



À quel moment les capacités du Renard (3) et du Bûcheron (5) s'activent-elles ?

Elles s'activent dès que la carte est jouée. Par exemple, en modifiant la carte décret avec un Renard (3), la couleur d'atout devient immédiatement celle de la carte échangée.

Si mon adversaire ouvre avec une Sorcière (9), dois-je suivre dans la couleur du 9 ou dans la couleur d'atout ?

Vous devez suivre dans la couleur de la carte jouée si vous en avez. Un 9 qui n'est pas dans la couleur d'atout ne devient un atout qu'après que les 2 cartes du pli ont été jouées.



Si mon adversaire ouvre avec une carte d'atout et que j'ai une carte d'atout en main, puis-je jouer une Sorcière (9) qui n'est pas dans la couleur d'atout ?

Non. Si vous en avez, vous devez toujours suivre la couleur d'entame. Un 9 d'une autre couleur ne devient un atout qu'après que les 2 cartes du pli ont été jouées. Vous ne pouvez suivre avec un 9 d'une autre couleur sur de l'atout que si vous n'avez pas d'atout.

Que se passe-t-il si 2 Sorcières (9) sont jouées dans le même pli ?

La capacité spéciale de la Sorcière (9) ne s'applique que si le pli n'en contient qu'une. Si 2 Sorcières sont jouées dans le même pli, leurs pouvoirs s'annulent. Si le 9 de la couleur d'atout a été joué, il remporte le pli. Sinon c'est le 9 de la couleur d'entame qui gagne.



Qui ouvre le pli suivant après un pli avec 2 Cygnes (1) ?

Si vous jouez tous les deux 1 Cygne (1), c'est la personne qui perd ce pli qui devra ouvrir le suivant.

Crédits (US)

Auteur : Joshua Buergel

Illustrations : Jennifer L. Meyer

Développement : Randy Hoyt,
Charles Wright

Maquette : Keith Pishnery

Relecteur : Dustin Schwartz

Testeurs : Jeff and Ruth Ashton,
Michael C. Brannon, Andrew
Brooks, Jarrett Carberry,
Michael Domeny, Todd Edwards,
Sarah Graybill, Megan Hazen,

J. R. Honeycutt, Christine and
Daniel Isom, Nolan Lichti,
Christin Miller, Mike Mullins,
Justin Neddo, Daniel Newman,
Kelsey R. North, John Shulters,
Beth Sobel, Brian Villanueva

Crédits (FR)

Chef de projet : Simon Gervasi

Traducteur : Natalie Ritzdorf &
Antoine Prono

Directrice éditoriale :
Tifany Martin

©2018 Foxtrot Games et
Renegade Game Studios.

Tous droits réservés.

©2025 Origames. Tous droits réservés.



FOXTROT
GAMES



RENEGADE
GAME STUDIOS



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

▶ @JEUXORIGAMES

📷 @origames_official

f PlayOrigames

🌐 origames.fr



**Prolongez le plaisir
du jeu de plis à 2
mais en coopération !**



**Les règles de Quo
en 5 minutes !**

