

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Le Renard des Bois

Par Joshua Buergel



Vous pouvez également apprendre à jouer
en regardant la vidéo disponible ici :
Renegade-France.fr/LeRenardDesBois

Le Renard des Bois

Un jeu de plis pour 2 joueurs

Par Joshua Buergel

Présentation

Le Renard des Bois est un jeu de plis pour deux joueurs. Chacun d'entre eux joue des cartes de sa main afin de remporter des plis sur son adversaire au cours de plusieurs manches. Les joueurs gagnent des points en remportant des plis contenant des cartes spécifiques. Ils peuvent également marquer des points supplémentaires en fin de manche, en fonction du nombre de plis qu'ils ont remportés. À l'issue de la partie, le joueur ayant comptabilisé le plus de points est déclaré vainqueur.

Contenu

CARTES (33)



1-11
CLOCHE



1-11
CLEFS



1-11
LUNES

JETONS DE SCORE (17)



x5



x4



x8

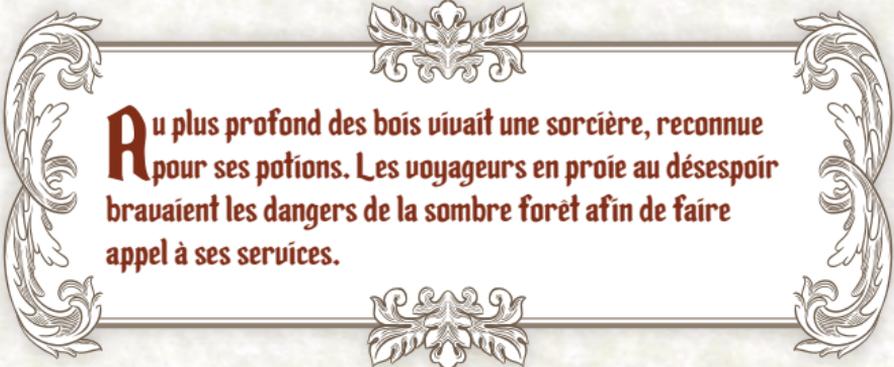
CARTES DE RÉFÉRENCE (2)

Détail des		Calcul des Scores	
		Plis	Points
11	Manche de base avec 11 cartes de référence	2-2	4
7	Manche de base avec 7 cartes de référence	4	1
5	Manche de base avec 5 cartes de référence	6	2
3	Manche de base avec 3 cartes de référence	8	2
1	Manche de base avec 1 carte de référence	10-10	4

Calcul des Scores

Si le joueur remporte 2 plis, il marque 4 points. Si le joueur remporte 1 pli, il marque 1 point. Si le joueur remporte 0 pli, il ne marque aucun point.

Plis	Points
2-2	4
4	1
6	2
8	2
10-10	4



Au plus profond des bois vivait une sorcière, reconnue pour ses potions. Les voyageurs en proie au désespoir bravaient les dangers de la sombre forêt afin de faire appel à ses services.

Mise en place

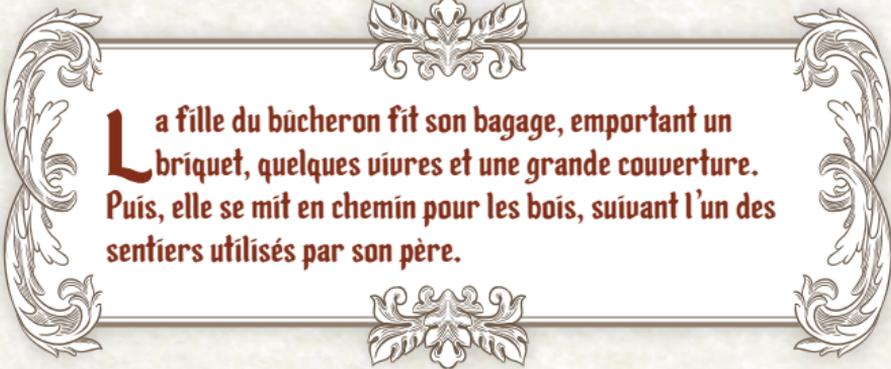
Une partie se joue en plusieurs manches. Au cours de chaque manche, l'un des joueurs sera le donneur et distribuera les cartes. (Pour la première manche, décidez au hasard qui sera le donneur. Alternez entre les deux joueurs au cours des manches suivantes.) Au début d'une manche, le donneur est invité à réaliser les actions suivantes :

1. Mélanger le jeu de **33 CARTES**.
2. Distribuer à chaque joueur une **MAIN** de 13 cartes. (Les joueurs sont autorisés à consulter leur main, mais doivent la garder secrète.)
3. Mettre de côté les 7 cartes restantes face cachée afin de constituer la **PIOCHE**.
4. Retourner la première carte de la pioche et la placer face visible. Cette carte est appelée **CARTE DÉCRET**. La couleur de cette carte définit l'**ATOUT** de cette manche.

Règle du Jeu

Déroutement d'une manche

Une manche se compose d'une succession de 13 tours appelés **PLIS**. À chaque pli, les deux joueurs posent une carte de leur main au centre de la table, face visible : l'un des joueurs **OUVRE** (c'est à dire qu'il joue la première carte du pli) tandis que l'autre **SUIT** (il pose la seconde carte du pli). En fonction des deux cartes qui sont jouées, l'un des joueurs **REMPORTE LE PLI**.

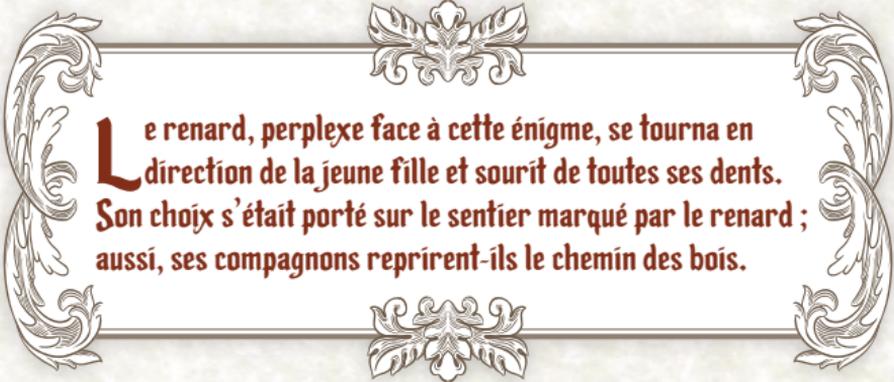


La fille du bûcheron fit son bagage, emportant un briquet, quelques vivres et une grande couverture. Puis, elle se mit en chemin pour les bois, suivant l'un des sentiers utilisés par son père.

Détail des Plis

OUVRIR : Le joueur qui n'est pas le donneur ouvre le premier pli d'une manche. Après cela, sauf indication contraire, le vainqueur d'un pli ouvre le pli suivant. L'ouvreur peut choisir de jouer n'importe quelle carte de sa main, sans aucune restriction. La couleur de cette carte reçoit le nom de **COULEUR D'ENTAME** pour la durée de ce pli.

SUIVRE : Une fois que l'un des joueurs a ouvert, l'autre joueur doit – si possible – jouer une carte de la même couleur que la couleur d'entame. Sauf mention contraire, cette carte peut être de n'importe quelle valeur tant qu'elle respecte la couleur. Si le suiveur ne possède pas de carte de cette couleur, il peut alors jouer n'importe quelle carte, sans restriction.



Le renard, perplexe face à cette énigme, se tourna en direction de la jeune fille et sourit de toutes ses dents. Son choix s'était porté sur le sentier marqué par le renard ; aussi, ses compagnons reprirent-ils le chemin des bois.

DÉTERMINER LE VAINQUEUR DU PLI : Une fois les deux cartes jouées (et, le cas échéant, une fois les capacités activées ; voir Capacités en page 7), les joueurs déterminent qui a remporté le pli. Par défaut, c'est la carte ayant la valeur la plus élevée dans la couleur d'entame qui remporte le pli. Toutefois, les cartes de la même couleur que la carte **DÉCRET** sont toujours considérées comme supérieures aux autres, étant des cartes d'atout :

- ☞ Si aucune des cartes du pli n'est de la couleur d'atout, la carte de valeur la plus élevée dans la couleur d'entame remporte le pli.
- ☞ S'il y a une seule carte d'atout, elle remporte le pli.
- ☞ Si toutes les cartes du pli sont de la couleur d'atout, alors la carte de valeur la plus élevée remporte le pli.

Le vainqueur du pli remporte les deux cartes et les conserve face cachée de son côté de la table. Le nombre de plis remportés par chaque joueur est une information publique, chaque joueur y a accès au cours de la manche. Cependant, il est interdit de consulter les valeurs et couleurs des cartes remportées au cours de plis antérieurs, qu'il s'agisse des siennes ou de celles de l'adversaire.

Le vainqueur d'un pli ouvre le pli suivant (sauf mention contraire). Les joueurs poursuivent ainsi jusqu'à ce que les 13 plis soient remportés.

L était une fois, un bûcheron et sa fille qui vivaient dans un petit village situé à l'orée d'un bois. La fillette avait voyagé avec son père, et l'avait vu parler aux animaux de la forêt.



Ru village, on disait du bûcheron qu'il était brave, car il ne craignait pas les dangers de la forêt. Il se rendait au fond des bois pour en ramener les plus beaux madriers.

La reine décréta que quiconque viendrait à bout des monstres recevrait la moitié du royaume en récompense. Nombreux furent les second fils et filles à venir de loin pour tenter leur chance.



Capacités

Toutes les cartes impaires (1, 3, 5, 7, 9 et 11) sont dotées de capacités spéciales qui s'activent dès qu'elles sont jouées. Ces capacités peuvent modifier ce que votre adversaire est autorisé à jouer, comment est déterminé le vainqueur du pli, ou qui ouvrira le pli suivant ; elles peuvent vous permettre d'accomplir une action spéciale au moment de jouer une carte ou donner des points supplémentaires au vainqueur du pli en cours. La période de résolution de chaque capacité est indiquée dans le texte de chaque carte.

(Voir l'**ANNEXE : QUESTIONS COURANTES** page 9 pour de plus amples informations au sujet des capacités.)

Calcul des scores en fin de manche

Une fois les 13 plis joués, comptez le nombre de plis remportés par chaque joueur. Les joueurs remportent des points à l'issue des manches de jeu en fonction du nombre de plis remportés. (Voir tableau ci-dessous.)

L'idée est de remporter plus de plis que son adversaire, mais pas trop.

Plis	Points	Description
0-3	6	Humble
4	1	Vaincu
5	2	
6	3	
7-9	6	Victorieux
10-13	0	Cupide

(Si vous vous montrez trop cupide, vous serez renversé, à l'instar des méchants des contes de fées.)

À l'issue du calcul de score de fin de manche, si l'un des deux joueurs totalise au minimum 21 points, alors le jeu s'arrête. Sinon, jouez une nouvelle manche (le donneur de cette nouvelle manche est celui qui ne l'était pas au cours de la manche précédente.)



Elle pénétra dans la salle du trône. Ses yeux se posèrent sur un trésor inestimable, différent de tout ce qu'elle avait connu jusqu'alors. Se ressaisissant, elle mit genou en terre devant la monarque.



Fin de Partie

Enchaînez les manches complètes jusqu'à ce que l'un des joueurs totalise un minimum de 21 points. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur ayant remporté le plus de points au cours de la dernière manche est déclaré vainqueur.

DURÉE DE JEU VARIABLE : Pour des parties plus longues ou plus courtes, vous pouvez convenir avec votre adversaire d'arrêter la partie une fois arrivés à un nombre de points de votre choix.

☞ Pour une partie plus courte, nous vous recommandons de jouer des manches complètes jusqu'à ce que l'un des joueurs totalise au minimum 16 points.

☞ Pour une partie plus longue, nous vous recommandons de jouer des manches complètes jusqu'à ce que l'un des joueurs totalise au minimum 35 points. (Vous aurez alors besoin d'une feuille et d'un crayon pour tenir les scores.)

Annexe : Questions Courantes

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

Chacune de ces deux capacités s'active dès que la carte est jouée, avant qu'une autre carte ne soit jouée ou que le vainqueur du pli ne soit désigné. (Note : Si le joueur posant le 3 modifie la carte décret, la couleur d'atout peut également changer. On utilisera alors la nouvelle couleur d'atout afin de déterminer le vainqueur du pli en cours.)

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

Vous devez suivre dans la couleur du 9 si vous en avez la possibilité. Un 9 qui n'est pas dans la couleur d'atout ne devient un atout qu'après que les deux cartes du pli ont été jouées selon les règles normales.

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

Non. Un 9 qui n'est pas dans la couleur d'atout ne devient un atout qu'après que les deux cartes du pli ont été jouées selon les règles normales. Si vous avez la possibilité de suivre avec une carte d'atout, vous n'êtes pas autorisé à jouer un 9 qui n'est pas dans la couleur d'atout.

Qui remporte un pli dans lequel deux cartes 9 (Sorcière) sont jouées ?

La capacité spéciale du 9 (Sorcière) ne s'applique que si le pli contient un seul 9 (Sorcière). (Les pouvoirs de la Sorcière lui permettent d'adopter la couleur d'atout à la résolution du pli, mais si deux sorcières se trouvent dans le pli en même temps, leurs pouvoirs s'annulent mutuellement.) Si le 9 de la couleur d'atout a été joué, il remporte le pli. Dans le cas contraire, c'est le 9 de la couleur d'entame qui gagne.

Qui ouvre le pli suivant après un pli opposant deux 1 (Cygne) ?

Si les deux joueurs jouent un 1 (Cygne), c'est le joueur qui perd ce pli qui devra ouvrir le suivant.

La reine s'avança comme pour frapper la jeune fille,
mais le cygne étendit ses ailes et vola à son secours.
"Mon bec est vif et mes ailes puissantes," dit le cygne.

Crédits (US)

AUTEUR : Joshua Buergerl

ILLUSTRATIONS : Jennifer L. Meyer

DÉVELOPPEMENT : Randy Hoyt, Charles Wright

MAQUETTE : Keith Pishnery

RELECTURE DU LIVRET DE RÈGLES : 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 Origames (FR)

RESPONSABLE ÉDITORIAL : Rodolphe Gilbert

CHEF DE PROJET : Simon Gervasi

TRADUCTEUR : Natalie Ritzdorf & Antoine Prono



© 2018 Foxtrot Games. Tous droits réservés.