

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



FORÊT MIXTE

Un jeu de cartes créé par Kosch pour 2 à 5 joueurs
âgés de 10 ans et plus. Durée d'une partie : 60 minutes.

Principe du jeu

À quelques pas d'ici, la forêt est pleine de vie. Les animaux arpentent les clairières en quête de plantes ou d'insectes à se mettre sous la dent. Certains aiment se percher au sommet de l'épais couvert forestier, tandis que d'autres préfèrent se tapir dans le sous-bois luxuriant.

Préparez-vous à créer un écosystème où faune et flore cohabitent en harmonie. Jouez des cartes Arbre de votre main, puis ajoutez-y différents animaux, plantes et champignons. Pensez à respecter leurs préférences pour marquer un maximum de points ! Certaines espèces ne prospèrent qu'en présence de leurs congénères, tandis que d'autres requièrent des habitats ou des sources de nourriture spécifiques.

À la fin de la partie, la victoire reviendra au joueur ayant accumulé le plus de points.

Matériel

180 cartes :



66 Arbres



48 cartes divisées
entre haut et bas



44 cartes divisées
entre gauche et droite



3 cartes Hiver



dos



1 plateau Clairière



14 cartes de référence



5 Grottes



1 bloc de score

Mise en place

1 Placez la **Clairière** (le plateau) au centre de la zone de jeu et les 14 **cartes de référence** à proximité, à portée de main de tous les joueurs.



2 Prenez 1 **carte Grotte** chacun et posez-la devant vous.



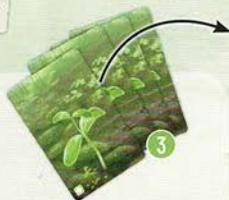
3 Mettez les **3 cartes Hiver** de côté. Mélangez le reste des cartes, puis rangez-en un certain nombre dans la boîte, **sans les regarder**, selon le nombre de joueurs :

2 joueurs → 30 cartes

3 joueurs → 20 cartes

4 joueurs → 10 cartes

5 joueurs → aucune, vous jouez avec toutes les cartes.



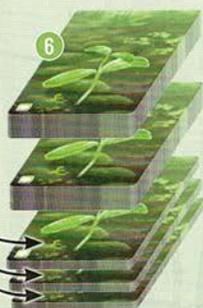
4 Divisez le reste des cartes en **trois piles** d'environ le même nombre de cartes, face cachée.

5 Mélangez **deux** cartes Hiver dans **une** des piles et placez la **troisième** carte Hiver **au sommet** de cette pile.

6 Placez les deux autres piles au-dessus de celle contenant les cartes Hiver. Enfin, placez le paquet ainsi formé à gauche de la Clairière.



7 Chaque joueur pioche **6 cartes** qui constituent sa main. Si vous n'avez aucun Arbre dans vos 6 cartes, vous avez droit à une seconde chance : remettez vos 6 cartes dans la boîte du jeu, puis piochez 6 nouvelles cartes du paquet pour remplacer les vôtres. Chaque joueur n'a droit qu'à **une seule seconde chance**.



8 Le dernier joueur à s'être promené en forêt commence la partie.



Déroulement de la partie

Vous jouez l'un après l'autre, dans le sens horaire. À votre tour, vous devez effectuer une des deux actions possibles :

A) Piocher deux cartes

Vous pouvez prendre chaque carte soit dans le paquet, soit dans la Clairière.

OU

B) Jouer une carte et vérifier la Clairière

Payez le coût indiqué pour jouer la carte, puis placez-la dans votre forêt et appliquez ses effets et/ou bonus, le cas échéant. Vérifiez ensuite s'il faut vider la Clairière.

A) Piocher deux cartes

Lorsque vous effectuez cette action, **piochez deux cartes, l'une après l'autre**, et ajoutez-les à votre main. Pour chaque carte que vous piochez avec cette action, vous avez le choix de prendre soit une carte **face cachée** du sommet du **paquet**, soit une des cartes **face visible** qui se trouvent dans la **Clairière** (au début de la partie, la Clairière est vide).

Attention : vous ne pouvez jamais avoir plus de 10 cartes en main. Si vous en avez 9 en main, vous ne pouvez en piocher qu'une.



Cartes Hiver

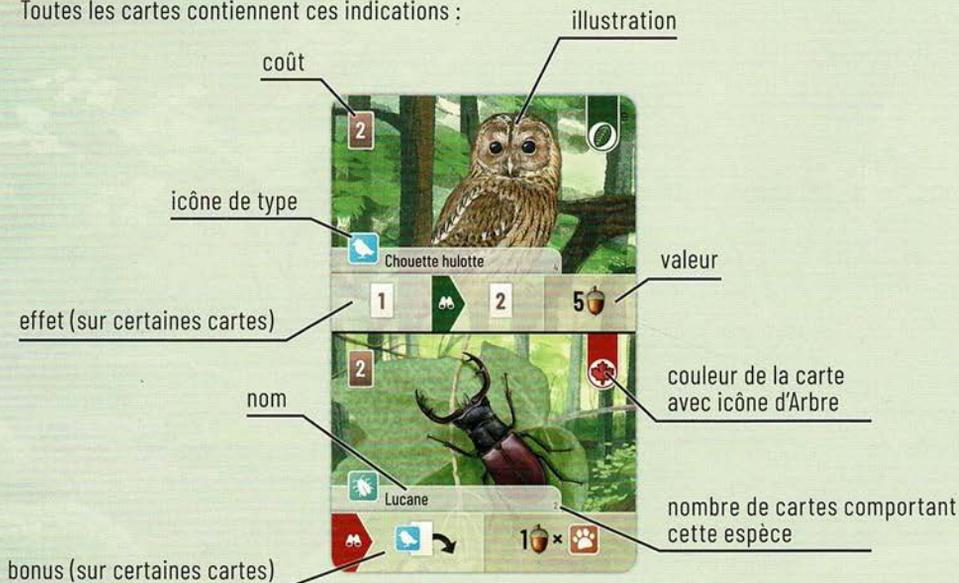
Le dernier tiers du paquet de cartes contient **3 cartes Hiver**. Lorsque vous piochez une carte Hiver, vous devez la placer face visible à côté de la **Clairière**, puis piocher une autre carte du paquet pour la remplacer. Lorsque la troisième carte Hiver est piochée, la partie prend **immédiatement fin**.

B) Jouer une carte et vérifier la Clairière

Il y a deux types de cartes, qui représentent soit un Arbre, soit deux spécimens (faune ou flore).

- **Les cartes Arbre** représentent toujours un seul type d'Arbre. Elles forment le squelette de votre forêt. Vous pouvez placer des animaux, des plantes et des champignons en haut, en bas, à gauche et à droite de chacune de vos cartes Arbre.
- Toutes les autres cartes sont **divisées en deux parties**. Les cartes divisées horizontalement représentent une espèce en bas et une en haut. Celles divisées verticalement en représentent une à droite et une à gauche.

Toutes les cartes contiennent ces indications :



Jouer une carte

Pour jouer une carte de votre main, vous devez d'abord en payer le **coût** en plaçant le nombre indiqué d'autres cartes **de votre main face visible dans la Clairière**. Lorsque vous jouez une carte divisée en deux parties, choisissez la **moitié** que vous souhaitez jouer et ne payez que le coût de celle-ci.

Généralement, les cartes que vous défaussez pour payer une carte n'ont aucune importance. Certaines espèces vous accordent cependant un bonus si vous en payez le coût avec des cartes spécifiques (voir « Bonus », page 6).

Placez la carte jouée **face visible** devant vous. Les cartes divisées en deux parties doivent toujours être placées à côté d'un Arbre. L'ensemble des cartes que vous avez jouées constituent votre **forêt**.

Arbres

Les Arbres vous octroient 4 **emplacements** pour jouer des cartes divisées en deux (au-dessus, en dessous, à gauche et à droite). Tant qu'un emplacement ne contient aucune carte, il est **vide**. Un Arbre est **entièrement occupé** s'il contient au moins une carte sur chacun de ses quatre emplacements.

Une fois jouées dans un emplacement, les cartes sont qualifiées de « rattachées » à un Arbre.

Chaque fois que vous jouez un Arbre, vous devez également **piocher la carte du sommet** du paquet et la placer **face visible** dans la Clairière. Une icône sur la Clairière  vous rappelle cette règle tout au long de la partie.

Remarque : une carte Hiver peut donc être révélée à ce moment. Dans ce cas, procédez comme indiqué page 3.



Exemple :

- 1 Vous jouez un Érable avec un coût de 2.
- 2 Pour payer, vous placez deux cartes de votre main face visible dans la Clairière.
- 3 Comme vous avez joué un Arbre, vous placez également la carte du dessus du paquet face visible dans la Clairière.



Pousses d'arbre

Au lieu de jouer un Arbre, vous pouvez jouer **n'importe quelle** carte de votre main **face cachée** en tant que **pousse d'arbre**. Considérez la pousse d'arbre **comme un Arbre** : elle fournit 4 emplacements pour jouer des cartes autour d'elle. La pousse n'appartient cependant à aucune des huit espèces d'Arbres du jeu, il n'y a pas d'espèce « pousse d'arbre ».

Animaux, plantes et champignons

Les cartes divisées en deux parties représentent différentes espèces animales, végétales et fongiques qui peuplent la forêt.

Lorsque vous jouez une carte divisée en deux parties, placez-la sur un **emplacement vide** du **bon côté** d'un Arbre de votre forêt. Pour placer l'espèce de gauche d'une carte, glissez la partie droite de cette carte sous l'Arbre, à gauche de celui-ci. Procédez de façon similaire pour placer l'espèce de droite, du haut ou du bas d'une carte.

Remarque : une fois la carte placée, seule l'espèce encore visible compte comme appartenant à votre forêt. Ignorez la partie cachée de la carte lors de la suite de la partie et lors du décompte des points.



Exemple : vous venez d'ajouter ce Marcassin à votre forêt en glissant la partie droite de sa carte sous l'Érable.

Remarque : une carte divisée en deux parties ne peut être jouée que s'il y a un emplacement vide, disponible pour accueillir cette carte, du bon côté d'un de vos Arbres.

Effets et bonus

Si la carte que vous venez de jouer possède un **effet** ou un **bonus** (ou les deux), vous pouvez maintenant les appliquer. Si vous souhaitez les appliquer tous les deux, appliquez d'abord l'effet, **puis** le bonus. Vous pouvez choisir de ne pas appliquer les effets et/ou les bonus.

Chaque effet et bonus est détaillé (texte court ou icônes) sur la carte. Vous trouverez le récapitulatif des icônes sur la dernière page de ce livret de règles. En cas de doute, n'hésitez pas à consulter les cartes de référence.

Effets

Il y a deux types d'effets :

- la plupart des cartes vous octroient un **effet instantané** que vous ne pouvez utiliser qu'**une seule fois**, juste après avoir joué la carte ;
- cependant, les Champignons vous octroient un **effet permanent** que vous pourrez utiliser dès votre prochain tour et jusqu'à la fin de la partie.



chaque fois que vous jouez une carte en dessous d'un Arbre : 1

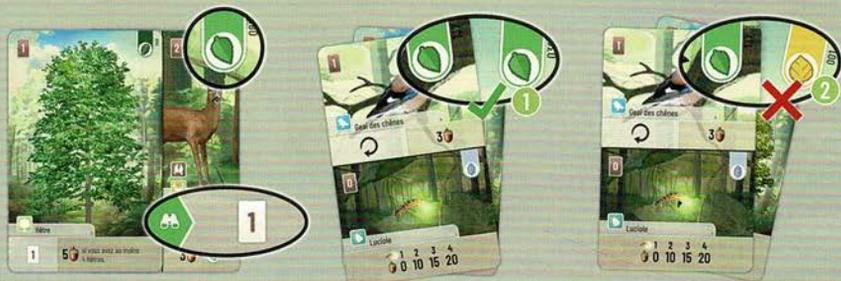
Champignons

Les effets des Champignons se déclenchent lorsque vous jouez certaines cartes dans votre forêt (*par ex., lorsque vous en placez en dessous d'un Arbre*). Appliquez un effet de ce type immédiatement après avoir joué dans votre forêt une carte qui le déclenche.

Exemple : vous venez de jouer une Coulemelle. À partir de votre prochain tour, chaque fois que vous jouerez une carte dans un emplacement situé en dessous d'un Arbre, vous pourrez prendre la carte du dessus du paquet.

Bonus

Vous trouverez sur certaines espèces une flèche colorée ornée de l'icône . Ces cartes vous octroient un **bonus** si vous payez leur coût avec des **cartes de la même couleur**. Pour obtenir le bonus, **toutes les cartes** que vous défaussez pour payer le coût indiqué doivent être de la **même couleur** (*c'est-à-dire présenter la même icône d'Arbre*) que la carte que vous jouez. Lorsque vous défaussez une carte divisée en deux parties pour payer le coût d'une carte, n'importe quelle moitié de la carte peut contenir l'icône indiquée.



Exemple : vous jouez un Chevreuil dans votre forêt.

- 1 Pour activer son bonus, vous payez le Chevreuil avec un Geai des chênes et un Bouleau. Les deux cartes sont de la même couleur que le Chevreuil (et présentent une icône de Bouleau).
- 2 Si vous aviez défaussé un Tilleul au lieu du Bouleau pour payer le Chevreuil, vous n'auriez pas obtenu le bonus.

Vérifier la Clairière

À la fin de votre tour, si la Clairière contient **10 cartes ou plus**, elle doit être **vidée**. Retirez toutes les cartes de la Clairière et remettez-les dans la boîte de jeu.

Votre tour prend alors fin et c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire, à moins qu'un effet ou un bonus ne vous permette de jouer un tour supplémentaire.

Fin de la partie

Dès que la **3^e carte Hiver** est révélée, la **partie prend immédiatement fin**. Vous **ne pouvez pas** finir votre tour.

Il est temps de compter les points. Additionnez tous les points 🍌 des cartes visibles dans votre forêt et ajoutez-y autant de points que le nombre de cartes dans votre Grotte, le cas échéant, pour obtenir votre score.

En cas de doute sur les points accordés par une carte, n'hésitez pas à consulter les cartes de référence.

Le joueur ayant obtenu le meilleur score remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Exemple de décompte des points :

L'ensemble des cartes illustrées ci-dessous permettent au joueur de gagner 85 points.



Grotte (vide) 0 🍌

Arbres

- Chêne 0 🍌 (seulement 5 espèces d'Arbres)
- Érable 5 🍌 (5 🍌)
- Sapin Douglas 5 🍌
- Bouleau 1 🍌
- Sapin blanc 12 🍌 (6 cartes autour de lui)

Haut/Bas

- Grande tortue 6 🍌
- Grand mars changeant 3 🍌 (3 🍌 différents)
- Tabac d'Espagne 5 🍌
- Chauvette hulotte 5 🍌
- Autour des palombes 6 🍌 (2 cartes présentant 🐦)
- Fourmi rousse 6 🍌 (3 cartes en dessous d'un Arbre)
- Amanite tue-mouches 0 🍌
- Lucane 3 🍌 (3 cartes présentant 🐞)

Gauche/Droite

- Moustique 3 🍌 (3 cartes présentant 🦟)
- Chevreuil 9 🍌 (3 cartes présentant 🐇)
- Oreillard roux 5 🍌 (3 🍌 différentes)
- Murin de Bechstein 5 🍌 (3 🍌 différentes)
- Barbastelle d'Europe 5 🍌 (3 🍌 différentes)
- Lièvre d'Europe 9 🍌 (3 Lièvres d'Europe)

Détail des icônes

icône de type

-  Amphibien
-  Arbre
-  Cervidé
-  Champignon
-  Chauve-souris
-  Insecte
-  Oiseau
-  Ongulé
-  Papillon
-  Plante
-  Plantigrade/
digitigrade

Effet et bonus

1 / 2

Piochez le nombre de cartes indiqué **du sommet du paquet.***

1 × 

Piochez autant de cartes **du sommet du paquet** que le nombre de cartes dans votre forêt présentant l'icône indiquée (ex. : )* (ne dépassez pas le nombre maximum de cartes autorisées en main).

1 par Lièvre d'Europe

Piochez autant de cartes **du sommet du paquet** que de Lièvres d'Europe se trouvant dans votre forêt* (ne dépassez pas le nombre maximum de cartes autorisées en main).



Placez dans votre forêt un spécimen possédant l'icône de type indiquée (ex. : ) . Ce spécimen doit provenir de votre main et vous n'en payez pas le coût. Vous ne pouvez utiliser ni son effet ni son bonus.



Jouez un autre tour complet après celui-ci, en choisissant entre les actions A et B, comme d'habitude.

* Remarque : cette action peut vous amener à révéler une carte Hiver. Dans ce cas, procédez comme indiqué page 3.

icônes d'Arbres

-  Bouleau
-  Chêne
-  Hêtre
-  Marronnier commun
-  Sapin blanc
-  Sapin Douglas
-  Tilleul
-  Érable

Crédits :

Auteur : Kosch

Illustrations : Toni Llobet, Judit Piella

Direction artistique : Klemens Franz | atelier198

R&D : Maren Holderbaum

Consultant forestier : Felix Behnke

Adaptation française : Edge Studio

Traduction : Thaïs Aulnette

Relecture : Thomas Demongin

Supervision de la traduction : Pauline Marcel

Mise en page : Luis E. Sánchez

Les remerciements de Kosch : Caro, ce sont tes idées qui ont inspiré ce jeu et permis sa création. Tu sais voir le bon côté des choses quoi qu'il advienne et je t'en suis très reconnaissant. Merci aussi à ma sœur Tanja qui est toujours à l'écoute et dont la bonté n'a pas d'égale. Merci à Leder, Lars, Max, Corinna, Gitte et Kai, vous n'êtes pas seulement de bons amis, vous êtes ma famille ! Enfin, un grand merci à mon groupe de jeu du lundi de Klex à Greifwald. Vous êtes les meilleurs, merci pour votre patience et votre soutien !



© 2023 Lookout GmbH

Publié par :
Lookout Games
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Allemagne

Distribué en France par :
Asmodee France
18, rue Jacqueline Auriol
Quartier Villaroy – BP 40119
78041 Guyancourt Cedex – France

Distribué au /Distributed in Canada
par/by : Asmodee Canada
4001 F.X. Tessier
Vaudreuil-Dorion
Québec, Canada, J7V 8P5

Photos non contractuelles. Fabriqué en Allemagne.

Asmodee-experts.fr



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



Taupe ▼ 2 2

Utilisez l'effet de la Taupe après en avoir payé le coût. Choisissez d'abord toutes les cartes que vous souhaitez jouer, payez-en le coût, puis appliquez leurs effets et/ou bonus.

Cas particulier : Si vous jouez la deuxième Taupe via la première, réalisez les effets de la deuxième Taupe à son tour dans l'ordre des cartes jouées. Les cartes jouées via la deuxième taupe seront exécutées avant toutes les cartes jouées via la première taupe qui restent à exécuter. Lors de la réalisation de la deuxième Taupe, vous pouvez jouer et utiliser des cartes tirées des effets des cartes jouées via la première Taupe. Après avoir fini d'exécuter les cartes jouées via la deuxième taupe, continuez avec les cartes restantes jouées via la première taupe.

Tilleul 9 1

Chaque Tilleul vaut 1 point. Leur valeur est augmentée à 3 points si vous êtes le joueur avec le plus de **Tilleuls**   dans sa forêt. (Vous marquez les points en cas d'égalité.)

Xylocope violet ◀▶ 4 1

Ne vaut aucun point mais augmente de 1 le nombre d'arbres de l'espèce où il est posé.

Il n'y a que cinq espèces pour lesquelles le Xylocope violet est pertinent :

- **Hêtre :** Les Hêtres ne marquent des points que si vous en possédez au moins 4. Par exemple, 3 Hêtres et un Xylocope violet sur l'un d'eux comptent pour 4 hêtres. Par conséquent, les 3 Hêtres marquent 5 points chacun, pour un total de 15 points (voir Hêtre). Vous ne marquez pas 5 points pour le Xylocope violet, car ce n'est pas un Hêtre.
- **Marronnier commun :** Les Marronniers communs forment un ensemble dont la valeur dépend du nombre total présent dans votre forêt ; un Xylocope violet sur un marronnier commun augmente cette valeur. Par exemple, 2 Marronniers communs et un Xylocope violet à chacun d'eux rapportent 16 points (car vous comptez 4 marrons d'Inde) ; sans les Xylocoques violets, l'ensemble ne rapporterait que 4 points.
- **Tilleul :** Les Tilleuls rapportent 3 points chacun (au lieu de 1 point chacun) si vous en avez le plus ; le Xylocope violet peut vous aider.
Exemple : Annie a 3 Tilleuls, Bruce a 2 Tilleuls et Chantal 2 Tilleuls avec 2 Xylocoques violets. Chantal compte 4 Tilleuls et en possède donc le plus. Par conséquent, Annie marque 3 points pour ses Tilleuls, Bruce 2 points et Chantal 2x3 = 6 points. Les Xylocoques violets ne marquent pas de points supplémentaires, car ce ne sont pas des Tilleuls, mais ils ont aidé Chantal à marquer plus de points pour ses Tilleuls.
- **Pic épeiche et Mousse :** Les valeurs de ces cartes dépendent du nombre total d'arbres dans votre forêt ; vos Xylocoques violets augmentent ce nombre.

Dans tous les autres cas, considérons ce contre-exemple : vous avez 3 Chênes, un Xylocope violet sur l'un d'eux, et les huit espèces d'arbres. En ce qui concerne le nombre de Chênes que vous possédez, vous comptez 4 Chênes ; mais vous ne marquez que $3 \times 10 = 30$ points pour eux (voir Chêne), car le Xylocope violet n'est pas un chêne.

Classement alphabétique

Amanite tue-mouches ▼ 2 2

Vous piochez la carte après avoir payé pour la **carte**  qui vous permet de le faire. Les champignons valent 0 point.

Autour des palombes ▲ 4 2

Chaque Autour des palombes vaut 3 points par **Oiseau**  dans votre forêt (y compris celui-ci).

Barbastelle d'Europe ◀▶ 3 1

Chaque Chauve-souris vaut 5 points, à condition d'avoir au moins **3 espèces de Chauves-souris**  différentes dans votre forêt (y compris celle-ci).

Blaireau européen ◀▶ 4 1

Chaque Blaireau européen vaut 2 points.

Bouleau (10 0)

Chaque Bouleau vaut 1 point.

Bouvreuil pivoine ▲ 4 1

Chaque Bouvreuil pivoine vaut 2 points par **Insecte**  dans votre forêt.

Cèpe de Bordeaux ▼ 2 2

Vous piochez la carte après avoir payé pour la carte qui vous permet de le faire. Les champignons valent 0 point.

Cerf élaphe ◀▶ 5 2

Chaque Cerf élaphe vaut 1 point par **Arbre**  et par **Plante**  dans votre forêt.

Chêne 7 2

Chaque Chêne vaut 10 points, à condition d'avoir **chacune des 8 espèces d'Arbres** différentes dans votre forêt (les pousses d'arbres ne comptent pas).

Chevreuil ◀▶ 5 2

Chaque Chevreuil vaut 3 points par icône d'Arbre correspondante dans votre forêt (, , ,  ou , y compris celle sur la carte Chevreuil).

Chouette hulotte ▲ 4 2

Chaque Chouette hulotte vaut 5 points.

Cistude ▼ 2 2

Chaque Cistude vaut 5 points

Coulemelle ▼ 2 2

Vous piochez la carte après avoir payé pour la carte qui vous permet de le faire. Les champignons valent 0 point.

Crapaud commun ▼ 6 0

Il peut y avoir 2 Crapauds communs maximum sur un même emplacement. Chaque paire de Crapauds commun vaut 10 points. Un Crapaud commun seul vaut 0 point.

Daim ◀▶ 4 2

Chaque Daim vaut 3 points par **Ongulé**  dans votre forêt (y compris celui-ci).

Écureuil roux ▲ 4 0

Chaque Écureuil roux vaut 5 points s'il est rattaché à un **Chêne**  .

Érable 6 2

Chaque Érable vaut autant de points que le nombre d'**Arbres**  (y compris les pousses d'arbres) dans votre forêt.

Fougère arborescente ▼ 3 1

Chaque Fougère arborescente vaut 6 points par **Amphibien**  dans votre forêt.

Fouine ◀▶ 5 1

Chaque Fouine vaut 5 points par **Arbre**  **entièrement occupé** dans votre forêt.
Rappel : au moins 1 carte doit être rattachée sur chacun des 4 emplacements d'un Arbre pour qu'il soit entièrement occupé.

Fourmi rousse ▼ 3 1

Chaque Fourmi rousse vaut 2 points par carte de votre forêt placée sur l'emplacement du dessous d'un **Arbre** .

Fraise des bois ▼ 3 0

Chaque Fraise des bois vaut 10 points, à condition d'avoir chacune des 8 espèces d'Arbres différentes dans votre forêt (, , , , , , , , et , les pousses d'arbres ne comptent pas).

Geai des chênes ▲ 4 1

Chaque Geai des chênes vaut 3 points,

Girolle ▼ 2 2

Vous piochez la carte après avoir payé pour la carte  qui vous permet de le faire. Les champignons valent 0 point.

Grand Mars changeant ▲ 4 0

Vous marquez des points pour vos séries de **Papillons**  différents : chaque série de 1/2/3/4/5 Papillons différents dans votre forêt vous fait marquer 0/3/6/12/20 points. Vous pouvez marquer des points pour plusieurs séries, mais une même carte ne peut faire partie que d'une seule série.

Grand rhinolophe ◀▶ 3 1

Chaque Chauve-souris vaut 5 points, à condition d'avoir au moins 3 espèces de **Chauves-souris**  différentes dans votre forêt (y compris celle-ci).

Grande tortue ▲ 4 0

Vous marquez des points pour vos séries de **Papillons**  différents : chaque série de 1/2/3/4/5 Papillons différents dans votre forêt vous fait marquer 0/3/6/12/20 points. Vous pouvez marquer des points pour plusieurs séries, mais une même carte ne peut faire partie que d'une seule série.

Hérisson commun ▼ 3 1

Chaque Hérisson commun vaut 2 points par **Papillon**  dans votre forêt.

Hêtre ◀▶ 10 1

Chaque Hêtre vaut 5 points, à condition d'avoir au moins 4 **Hêtres**  dans votre forêt.

Le Xylocope violet augmente de 1 le nombre de Hêtres s'il est présent à côté de l'un deux. Le nombre de points possible est détaillé ci-dessous :

#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pts	0	0*	0**	20	25	30	35	40	45	50

*10 pts si vous avez deux Xylocope violets

**15 pts si vous avez un Xylocope violets

Lièvre d'Europe ◀▶ 11 0

Plusieurs Lièvres d'Europe peuvent se trouver sur le même emplacement (pas de limite). Chaque Lièvre d'Europe vaut autant de points que le nombre total de Lièvres d'Europe dans votre forêt.

Exemple : il y a 5 Lièvres d'Europe dans votre forêt. Vous marquez 5 x 5 points, soit 25 points en tout.

Loir gris ◀▶ 4 1

Chaque Loir gris vaut 15 points, à condition qu'il y ait une **Chauve-souris**  sur le même Arbre.

Loup ◀▶ 4 3

Chaque Loup vaut 5 points par **Cervidé**  dans votre forêt.

Lucane ▼ 2 2

Chaque Lucane vaut 1 point par **Plantigrade/Digitigrade**  dans votre forêt.

Luciole ▼ 4 0

Vous marquez des points pour vos séries de Lucioles : 1/2/3/4 Lucioles vous font marquer 0/10/15/20 points.

Lynx ◀▶ 6 1

Chaque Lynx vaut 10 points, à condition d'avoir au moins 1 **Chevreuil** dans votre forêt.

Exemple : vous avez 1 Chevreuil et 2 Lynx. Chaque Lynx vous fait marquer 10 points (pour un total de 20 points).

Marcassin ◀▶ 4 0

Chaque Marcassin vaut 1 points.

Marronnier commun ◀▶ 11 1

Vous marquez des points pour vos séries de Marronniers communs : 1/2/3/4/5/6/7 (et plus) Marronniers communs vous font marquer 1/4/9/16/25/36/49 points.

Morio ▲ 4 0

Vous marquez des points pour vos séries de **Papillons**  différents : chaque série de 1/2/3/4/5 Papillons différents dans votre forêt vous fait marquer 0/3/6/12/20 points. Vous pouvez marquer des points pour plusieurs séries, mais une même carte ne peut faire partie que d'une seule série.

Mousse ▼ 3 0

Chaque Mousse vaut 10 points, à condition d'avoir au moins 10 **Arbres**  dans votre forêt (y compris les pousses d'arbres).

Moustique ◀▶ 3 0

Vous pouvez jouer autant de Chauves-souris de votre main que souhaité, sans en payer le coût. Chaque Moustique vaut 1 point par **Chauve-souris**  dans votre forêt.

Mûre ▼ 3 0

Chaque Mûre vaut 2 points par **Plante**  dans votre forêt (y compris celle-ci).

Murin de Bechstein ◀▶ 3 1

Chaque Chauve-souris vaut 5 points, à condition d'avoir au moins 3 espèces de **Chauves-souris**  différentes dans votre forêt (y compris celle-ci).

Oreillard roux ◀▶ 3 1

Chaque Chauve-souris vaut 5 points, à condition d'avoir au moins 3 espèces de **Chauves-souris**  différentes dans votre forêt (y compris celle-ci).

Ours brun ◀▶ 3 3

Utilisez l'effet de l'Ours après en avoir payé le coût. L'Ours en lui-même ne vaut aucun point, mais vous marquez 1 point pour chaque carte dans votre Grotte.

Paon-du-jour ▲ 4 0

Vous marquez des points pour vos séries de **Papillons**  différents : chaque série de 1/2/3/4/5 Papillons différents dans votre forêt vous fait marquer 0/3/6/12/20 points. Vous pouvez marquer des points pour plusieurs séries, mais une même carte ne peut faire partie que d'une seule série.

Pic épeiche ▲ 4 1

Chacun de vos Pics épeiches vaut 10 points, à condition que vous soyez le joueur avec le plus d'**Arbres**  (y compris les pousses d'arbres) dans sa forêt. (Marquez les points en cas d'égalité.)

Pinson des arbres ▲ 4 1

Chaque Pinson des arbres vaut 5 points s'il est joué sur un **Hêtre**  .

Rainette verte ▼ 3 0

Chaque Rainette verte vaut 5 points par **Moustique** dans votre forêt.

Raton laveur ◀▶ 4 1

Utilisez l'effet du Raton-laveur après en avoir payé le coût. Le Raton laveur en lui-même ne vaut aucun point, mais vous marquez 1 point pour chaque carte dans votre Grotte.

Renard roux ◀▶ 5 2

Vous pouvez piocher autant de cartes que le nombre de **Lièvres d'Europe** dans votre forêt. Chaque Renard roux vaut 2 points par **Lièvre d'Europe** dans votre forêt.

Salamandre tachetée ▼ 3 1

Vous marquez des points pour vos séries de Salamandres : 1/2/3 Salamandres vous font marquer 5/15/25 points.

Sanglier ◀▶ 5 2

Chaque Sanglier vaut 10 points, à condition d'avoir au moins 1 **Marcassin** dans votre forêt. (Un seul Marcassin suffit à marquer des points avec plusieurs Sangliers.)

Sapin blanc ◀▶ 5 2

Chaque Sapin blanc dans votre forêt vaut 2 points par carte qui lui est rattachée. Si plusieurs cartes partagent un même emplacement (Lièvres, Crapauds), vous pouvez marquer plus de 8 points.

Sapin Douglas ◀▶ 7 2

Chaque Sapin Douglas dans votre forêt vaut 5 points.

Tabac d'Espagne ▲ 4 0

Vous marquez des points pour vos séries de **Papillons**  différents : chaque série de 1/2/3/4/5 Papillons différents dans votre forêt vous fait marquer 0/3/6/12/20 points. Vous pouvez marquer des points pour plusieurs séries, mais une même carte ne peut faire partie que d'une seule série.

Classement alphabétique

Amanite tue-mouches ▼ 2 2

Vous piochez la carte après avoir payé pour la **carte**  qui vous permet de le faire. Les champignons valent 0 point.

Autour des palombes ▲ 4 2

Chaque Autour des palombes vaut 3 points par **Oiseau**  dans votre forêt (y compris celui-ci).

Barbastelle d'Europe ◀▶ 3 1

Chaque Chauve-souris vaut 5 points, à condition d'avoir au moins **3 espèces de Chauves-souris**  différentes dans votre forêt (y compris celle-ci).

Blaireau européen ◀▶ 4 1

Chaque Blaireau européen vaut 2 points.

Bouleau (10)

Chaque Bouleau vaut 1 points.

Bouvreuil pivoine ▲ 4 1

Chaque Bouvreuil pivoine vaut 2 points par **Insecte**  dans votre forêt.

Cèpe de Bordeaux ▼ 2 2

Vous piochez la carte après avoir payé pour la carte qui vous permet de le faire. Les champignons valent 0 point.

Cerf élaphe ◀▶ 5 2

Chaque Cerf élaphe vaut 1 point par **Arbre**  et par **Plante**  dans votre forêt.

Chêne 7 2

Chaque Chêne vaut 10 points, à condition d'avoir **chacune des 8 espèces d'Arbres** différentes dans votre forêt (les pousses d'arbres ne comptent pas).

Chevreuil ◀▶ 5 2

Chaque Chevreuil vaut 3 points par icône d'Arbre correspondante dans votre forêt (, , ,  ou , y compris celle sur la carte Chevreuil).

Chouette hulotte ▲ 4 2

Chaque Chouette hulotte vaut 5 points.

Cistude ▼ 2 2

Chaque Cistude vaut 5 points

Coulemelle ▼ 2 2

Vous piochez la carte après avoir payé pour la carte qui vous permet de le faire. Les champignons valent 0 point.

Crapaud commun ▼ 6 0

Il peut y avoir 2 Crapauds communs maximum sur un même emplacement. Chaque paire de Crapauds commun vaut 10 points. Un Crapaud commun seul vaut 0 point.

Daim ◀▶ 4 2

Chaque Daim vaut 3 points par **Ongulé**  dans votre forêt (y compris celui-ci).

Écureuil roux ▲ 4 0

Chaque Écureuil roux vaut 5 points s'il est rattaché à un **Chêne**  .

Érable 6 2

Chaque Érable vaut autant de points que le nombre d'**Arbres**  (y compris les pousses d'arbres) dans votre forêt.

Fougère arborescente ▼ 3 1

Chaque Fougère arborescente vaut 6 points par **Amphibien**  dans votre forêt.

Fouine ◀▶ 5 1

Chaque Fouine vaut 5 points par **Arbre**  **entièrement occupé** dans votre forêt. *Rappel : au moins 1 carte doit être rattachée sur chacun des 4 emplacements d'un Arbre pour qu'il soit entièrement occupé.*

Fourmi rousse ▼ 3 1

Chaque Fourmi rousse vaut 2 points par carte de votre forêt placée sur l'emplacement du dessous d'un **Arbre** .



Fraise des bois

▼ 3 0

Chaque Fraise des bois vaut 10 points, à condition d'avoir chacune des 8 espèces d'Arbres différentes dans votre forêt (🌳, 🌲, 🌱, 🌿, 🍄, 🍄, 🍄 et 🍄), les pousses d'arbres ne comptent pas).



Geai des chênes

▲ 4 1

Chaque Geai des chênes vaut 3 points,



Girolle

▼ 2 2

Vous piochez la carte après avoir payé pour la carte 🍄 qui vous permet de le faire. Les champignons valent 0 point.



Grand Mars changeant

▲ 4 0

Vous marquez des points pour vos séries de **Papillons** 🦋 différents : chaque série de **1/2/3/4/5** Papillons différents dans votre forêt vous fait marquer **0/3/6/12/20** points. Vous pouvez marquer des points pour plusieurs séries, mais une même carte ne peut faire partie que d'une seule série.



Grand rhinolophe

◀▶ 3 1

Chaque Chauve-souris vaut 5 points, à condition d'avoir au moins **3 espèces de Chauves-souris** 🦇 différentes dans votre forêt (y compris celle-ci).



Grande tortue

▲ 4 0

Vous marquez des points pour vos séries de **Papillons** 🦋 différents : chaque série de **1/2/3/4/5** Papillons différents dans votre forêt vous fait marquer **0/3/6/12/20** points. Vous pouvez marquer des points pour plusieurs séries, mais une même carte ne peut faire partie que d'une seule série.



Hérisson commun

▼ 3 1

Chaque Hérisson commun vaut 2 points par **Papillon** 🦋 dans votre forêt.



Hêtre

🍄 10 1

Chaque Hêtre vaut 5 points, à condition d'avoir au moins **4 Hêtres** 🍄 dans votre forêt.

Le Xylocope violet augmente de 1 le nombre de Hêtres s'il est présent à côté de l'un deux. Le nombre de points possible est détaillé ci-dessous :

#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pts	0	0*	0**	20	25	30	35	40	45	50

*10 pts si vous avez deux Xylocope violets

**15 pts si vous avez un Xylocope violets



Lièvre d'Europe

◀▶ 11 0

Plusieurs Lièvres d'Europe peuvent se trouver sur le même emplacement (pas de limite). Chaque Lièvre d'Europe vaut autant de points que le nombre total de Lièvres d'Europe dans votre forêt.

Exemple : il y a 5 Lièvres d'Europe dans votre forêt. Vous marquez 5 x 5 points, soit 25 points en tout.



Loir gris

◀▶ 4 1

Chaque Loir gris vaut 15 points, à condition qu'il y ait une **Chauve-souris** 🦇 sur le même Arbre.



Loup

◀▶ 4 3

Chaque Loup vaut 5 points par **Cervidé** 🐃 dans votre forêt.



Lucane

▼ 2 2

Chaque Lucane vaut 1 point par **Plantigrade/Digitigrade** 🐾 dans votre forêt.



Luciole

▼ 4 0

Vous marquez des points pour vos séries de Lucioles : **1/2/3/4** Lucioles vous font marquer **0/10/15/20** points.



Lynx

◀▶ 6 1

Chaque Lynx vaut 10 points, à condition d'avoir au moins 1 **Chevreuil** dans votre forêt.

Exemple : vous avez 1 Chevreuil et 2 Lynx. Chaque Lynx vous fait marquer 10 points (pour un total de 20 points).



Marcassin

◀▶ 4 0

Chaque Marcassin vaut 1 points.



Marronnier commun

🍄 11 1

Vous marquez des points pour vos séries de Marronniers communs : **1/2/3/4/5/6/7 (et plus)** Marronniers communs vous font marquer **1/4/9/16/25/36/49** points.



Morio

▲ 4 0

Vous marquez des points pour vos séries de **Papillons** 🦋 différents : chaque série de **1/2/3/4/5** Papillons différents dans votre forêt vous fait marquer **0/3/6/12/20** points. Vous pouvez marquer des points pour plusieurs séries, mais une même carte ne peut faire partie que d'une seule série.

 **Mousse** ▼ 3 0

Chaque Mousse vaut 10 points, à condition d'avoir au moins **10 Arbres**  dans votre forêt (y compris les pousses d'arbres).

 **Moustique** ◀▶ 3 0

Vous pouvez jouer autant de Chauves-souris de votre main que souhaité, sans en payer le coût. Chaque Moustique vaut 1 point par **Chauve-souris**  dans votre forêt.

 **Mûre** ▼ 3 0

Chaque Mûre vaut 2 points par **Plante**  dans votre forêt (y compris celle-ci).

 **Murin de Bechstein** ◀▶ 3 1

Chaque Chauve-souris vaut 5 points, à condition d'avoir au moins **3 espèces de Chauves-souris**  **différentes** dans votre forêt (y compris celle-ci).

 **Oreillard roux** ◀▶ 3 1

Chaque Chauve-souris vaut 5 points, à condition d'avoir au moins **3 espèces de Chauves-souris**  **différentes** dans votre forêt (y compris celle-ci).

 **Ours brun** ◀▶ 3 3

Utilisez l'effet de l'Ours après en avoir payé le coût. L'Ours en lui-même ne vaut aucun point, mais vous marquez 1 point pour chaque carte dans votre Grotte.

  **Paon-du-jour** ▲ 4 0

Vous marquez des points pour vos séries de **Papillons**  **différents** : chaque série de **1/2/3/4/5** Papillons différents dans votre forêt vous fait marquer **0/3/6/12/20** points. Vous pouvez marquer des points pour plusieurs séries, mais une même carte ne peut faire partie que d'une seule série.

 **Pic épeiche** ▲ 4 1

Chacun de vos Pics épeiches vaut 10 points, à condition que vous soyez le joueur avec le plus d'**Arbres**  (y compris les pousses d'arbres) dans sa forêt. (Marquez les points en cas d'égalité.)

 **Pinson des arbres** ▲ 4 1

Chaque Pinson des arbres vaut 5 points s'il est joué sur un **Hêtre**  .

 **Rainette verte** ▼ 3 0

Chaque Rainette verte vaut 5 points par **Moustique** dans votre forêt.

 **Raton laveur** ◀▶ 4 1

Utilisez l'effet du Raton-laveur après en avoir payé le coût. Le Raton laveur en lui-même ne vaut aucun point, mais vous marquez 1 point pour chaque carte dans votre Grotte.

 **Renard roux** ◀▶ 5 2

Vous pouvez piocher autant de cartes que le nombre de **Lièvres d'Europe** dans votre forêt. Chaque Renard roux vaut 2 points par **Lièvre d'Europe** dans votre forêt.

 **Salamandre tachetée** ▼ 3 1

Vous marquez des points pour vos séries de Salamandres : **1/2/3** Salamandres vous font marquer **5/15/25** points.

 **Sanglier** ◀▶ 5 2

Chaque Sanglier vaut 10 points, à condition d'avoir au moins 1 **Marcassin** dans votre forêt. (Un seul Marcassin suffit à marquer des points avec plusieurs Sangliers.)

  **Sapin blanc**  5 2

Chaque Sapin blanc dans votre forêt vaut 2 points par carte qui lui est rattachée. Si plusieurs cartes partagent un même emplacement (Lièvres, Crapauds), vous pouvez marquer plus de 8 points.

  **Sapin Douglas**  7 2

Chaque Sapin Douglas dans votre forêt vaut 5 points.

  **Tabac d'Espagne** ▲ 4 0

Vous marquez des points pour vos séries de **Papillons**  **différents** : chaque série de **1/2/3/4/5** Papillons différents dans votre forêt vous fait marquer **0/3/6/12/20** points. Vous pouvez marquer des points pour plusieurs séries, mais une même carte ne peut faire partie que d'une seule série.



Taupe

▼ 2 2

Utilisez l'effet de la Taupe après en avoir payé le coût. Choisissez d'abord toutes les cartes que vous souhaitez jouer, payez-en le coût, puis appliquez leurs effets et/ou bonus.

Cas particulier : Si vous jouez la deuxième Taupe via la première, réalisez les effets de la deuxième Taupe à son tour dans l'ordre des cartes jouées. Les cartes jouées via la deuxième taupe seront exécutées avant toutes les cartes jouées via la première taupe qui restent à exécuter. Lors de la réalisation de la deuxième Taupe, vous pouvez jouer et utiliser des cartes tirées des effets des cartes jouées via la première Taupe. Après avoir fini d'exécuter les cartes jouées via la deuxième taupe, continuez avec les cartes restantes jouées via la première taupe.



Tilleul

9 1

Chaque Tilleul vaut 1 point. Leur valeur est augmentée à 3 points si vous êtes le joueur avec le plus de **Tilleuls**   dans sa forêt. (Vous marquez les points en cas d'égalité.)



Xylocope violet

◀▶ 4 1

Ne vaut aucun point mais augmente de 1 le nombre d'arbres de l'espèce où il est posé.

Il n'y a que cinq espèces pour lesquelles le Xylocope violet est pertinent :

- **Hêtre :** Les Hêtres ne marquent des points que si vous en possédez au moins 4. Par exemple, 3 Hêtres et un Xylocope violet sur l'un d'eux comptent pour 4 hêtres. Par conséquent, les 3 Hêtres marquent 5 points chacun, pour un total de 15 points (voir Hêtre). Vous ne marquez pas 5 points pour le Xylocope violet, car ce n'est pas un Hêtre.
- **Marronnier commun :** Les Marronniers communs forment un ensemble dont la valeur dépend du nombre total présent dans votre forêt ; un Xylocope violet sur un marronnier commun augmente cette valeur. Par exemple, 2 Marronniers communs et un Xylocope violet à chacun d'eux rapportent 16 points (car vous comptez 4 marrons d'Inde) ; sans les Xyloscopes violets, l'ensemble ne rapporterait que 4 points.
- **Tilleul :** Les Tilleuls rapportent 3 points chacun (au lieu de 1 point chacun) si vous en avez le plus ; le Xylocope violet peut vous aider.
Exemple : Annie a 3 Tilleuls, Bruce a 2 Tilleuls et Chantal 2 Tilleuls avec 2 Xyloscopes violets. Chantal compte 4 Tilleuls et en possède donc le plus. Par conséquent, Annie marque 3 points pour ses Tilleuls, Bruce 2 points et Chantal $2 \times 3 = 6$ points. Les Xyloscopes violets ne marquent pas de points supplémentaires, car ce ne sont pas des Tilleuls, mais ils ont aidé Chantal à marquer plus de points pour ses Tilleuls.
- **Pic épeiche et Mousse :** Les valeurs de ces cartes dépendent du nombre total d'arbres dans votre forêt ; vos Xyloscopes violets augmentent ce nombre.

Dans tous les autres cas, considérons ce contre-exemple : vous avez 3 Chênes, un Xylocope violet sur l'un d'eux, et les huit espèces d'arbres. En ce qui concerne le nombre de Chênes que vous possédez, vous comptez 4 Chênes ; mais vous ne marquez que $3 \times 10 = 30$ points pour eux (voir Chêne), car le Xylocope violet n'est pas un chêne.

◀ Côtés ▶

-  Blaireau européen 2 pts
-  Cerf élaphe 1 pt par Arbre  et par Plante 
-  **Chauve-souris** 5 pts, si au moins 3  différentes
-  Chevreuil 3 pts par icône d'Arbre correspondante
-  Daim 3 pts par Ongulé 
-  Fouine 5 pts par Arbre  complet
-  Lièvre d'Europe *Lièvre d'Europe*² pts
-  Loir gris 15 pts, si une  sur l'Arbre
-  Loup 5 pts par Cervidé 
-  Lynx 10 pts, si au moins 1 Chevreuil dans la forêt
-  Marcassin 1 pt
-  Moustique 1 pt par Chauve-souris 
-  Renard roux 2 pts par Lièvre d'Europe dans votre forêt.
-  Sanglier 10 pts, si au moins 1 Marcassin dans la forêt

Total Côtés

--	--	--	--	--

Grotte

Grotte 1 point par carte dans la grotte

--	--	--	--	--

Total

Score final : Arbres + En haut + En bas + Côtés + Grotte

--	--	--	--	--