



PAS LE TEMPS DE LIRE ?
JOUÉZ DANS 3 MIN AVEC
LES RÈGLES EN VIDÉO ICI



Un défi solo de 9 cartes
créé par Mark Tuck

Règles multijoueurs
incluses
(requiert un exemplaire
du jeu par personne)



Parcourez la forêt à la recherche de nourriture sauvage. Ramassez-en autant que possible en superposant des zones de même type !

Matériel

1 pion Chipie la souris









18 cartes Forêt

Il y a 3 types de zones différentes sur les cartes :

Fourrés  **Feuilles mortes**  et **Litière végétale** .


Chaque carte est divisée en 6 zones dont 5 avec de la nourriture à récolter. Vous trouverez des :

- **Mûres**  poussant dans les fourrés,
- **Châtaignes**  tombées sur les feuilles mortes,
- **Champignons**  émergeant de la litière végétale.

La 6^e zone est divisée en 2 zones de types différents (  ) et peut être considérée comme l'un ou l'autre. Cette zone n'a pas de nourriture.

Sur le verso des cartes figurent des « **Recettes** » qui ne sont pas utilisées dans une partie Standard (voir « **Le défi des Recettes** »).

15 dés de Récoltes (verts, jaunes et marron)

Il y a 5 dés de chaque couleur de zone/nourriture. Les points sur les dés représentent la quantité de nourriture récoltée dans cette zone. Chaque dé a également une face «  ».

Mise en place

Placez les 15 dés et le pion Chipie la souris à portée de main.

Mélangez les cartes face Recette visible et séparez-les en 2 paquets de 9 cartes.

Mettez un paquet de côté, il servira pour une prochaine partie.

Placez le paquet restant face cachée (face Recette visible) à portée de main pour constituer la pioche.

Piochez la première carte et placez-la face visible au centre de l'espace de jeu. C'est le départ de votre Forêt.

Piochez 2 cartes pour former votre main de départ.

À chaque tour vous devrez :

1. Jouer une carte
2. Poser des dés
3. Piocher une nouvelle carte.

1. Jouer une carte

Placez une carte de votre main dans votre Forêt. Vous êtes libre de l'orienter comme bon vous semble (à 90 ou à 180 degrés) avant de la poser.


Vous devez faire en sorte qu'au moins une zone de cette carte superpose une zone de votre Forêt.

2. Poser des dés

A. Pour chaque zone **avec de la nourriture** qui superpose une zone **du même type** (avec ou sans nourriture) :

- **S'il n'y a pas de dé sur la zone superposée**, placez-en un sur la zone de la carte nouvellement posée, avec la face « 1 » vers le haut.

La couleur du dé doit correspondre à la couleur de la zone. S'il ne vous reste plus de dés de ce type dans votre réserve, vous n'en placez pas.



- **S'il y a déjà un dé du même type sur la zone superposée**, déplacez-le sur la zone de la carte nouvellement posée en le faisant pivoter pour augmenter sa valeur (1 à 3, 3 à 6, 6 à 10, 10 à ).

B. Pour chaque zone **sans nourriture** qui superpose une zone **du même type** :


- S'il n'y a pas de dé sur la zone superposée, **ne placez pas de dé**.

- S'il y a déjà un dé **du même type** sur la zone superposée, déplacez-le sur la zone de la carte nouvellement posée **sans changer sa valeur**.

C. Pour chaque zone (avec ou sans nourriture) de la carte nouvellement posée qui superpose une zone **de type différent** :

- S'il n'y a pas de dé sur la zone superposée, placez-en un sur sa face «  ».
- S'il y a un dé sur la zone superposée, retirez-le et remettez-le dans votre réserve, puis placez-en un sur sa face «  ».


La couleur de ce dé doit correspondre à la couleur de la zone nouvellement posée. S'il ne vous reste plus de dés de ce type, vous pouvez placer le pion Chipie la souris (s'il est disponible) à la place. Sinon, vous ne pouvez pas placer la carte dans cette position.

Une zone avec un dé sur sa face «  » ne pourra plus être superposée (sauf en utilisant Chipie la souris - voir ci-dessous).

3. Piocher une nouvelle carte

Piochez une nouvelle carte (s'il en reste) pour compléter votre main à 2 cartes.

Chipie la souris

Une fois par partie, il vous est permis de poser une carte dont une zone superpose un dé sur sa face «  » (la zone qui superpose doit correspondre à celle du dé). Retirez alors le dé et remettez-le dans votre réserve. Posez à la place le pion Chipie la souris sur la zone de la carte nouvellement posée. **Cette zone ne pourra plus être superposée.**

Exemples de tours



Départ de votre Forêt.




Tour 1 : Un dé jaune (pour la Châtaigne), un dé marron (pour le Champignon) et un dé vert (pour la Mûre) sont placés. Aucun dé n'est placé sur la zone divisée.



Tour 2 : La valeur de chaque dé augmente. Ils sont pivotés sur leur face « 3 » et un nouveau dé jaune est placé.



Tour 3 : Le dé vert passe à « 6 » et un nouveau dé marron est placé. Le dé jaune superposé est déplacé sur la zone divisé sans que sa valeur n'augmente. Un dé jaune est placé sur sa face «  » sur la zone superposant une zone qui ne lui correspond pas.


Fin de la partie

La partie prend fin après avoir placé la neuvième et dernière carte et placé/pivoté les dés en conséquence.

Décompte des points

Additionnez toutes les valeurs sur les dés de votre Forêt pour savoir combien de nourriture vous avez récolté.

Soustrayez 1 pour chaque dé sur une zone divisée.

Soustrayez 2 pour chaque dé sur sa face «  » (votre récolte a été grignotée !).

Soustrayez 5 si Chipie la souris est dans votre Forêt.

Quel est le fruit de votre récolte ?

- < 30 Vous foncez droit dans la Mûre...
- 30-34 Vous Forêt mieux la prochaine fois.
- 35-39 Appuyez sur le Champignon.
- 40-44 Vous Châtaignez votre but !
- 45-49 La victoire vous Souris !
- 50+ Bravo ! Vous êtes im-Baie-ttable !!!

Le défi des Recettes

Sur le verso des cartes figurent des « Recettes », qui font office de conditions de victoire ou de défaite.

Mélangez les 18 cartes. Mettez-en 2 de côté, face Recette visible.

Vous trouverez sur chacune d'elle un objectif qui vous octroiera un bonus ou un multiplicateur de points en fin de partie si vous le remplissez.

Repérez le nombre situé en haut à gauche de la carte : additionnez les nombres présents sur les deux cartes pour déterminer **votre objectif de score** en fin de partie.

Créez une pioche de 9 cartes et commencez la partie en suivant les règles habituelles.

À la fin du jeu, ajoutez les points bonus et appliquez les multiplicateurs de score pour connaître votre score final. S'il est égal ou supérieur à votre objectif, vous remportez la partie !

Notez que certaines cartes présentent un mot descriptif plutôt qu'un nom de recette (par exemple, Fait maison ou Primé).

Règles multijoueurs

Pour jouer à plusieurs, chaque participant doit posséder un exemplaire du jeu et doit piocher les mêmes cartes, dans le même ordre.

Utilisez les numéros figurant au bas à droite des cartes, face Recette, comme repères et suivez les règles habituelles de placement des cartes, dés et pion.

L'un ou l'une d'entre vous, qu'on appellera « le Garde forestier », mélange ses cartes et constitue sa pioche personnelle de 9 cartes.

Les autres classent leurs 18 cartes par ordre croissant de numéro.

Le Garde forestier lit à haute voix le numéro de sa première carte. Les autres repèrent leur carte portant ce numéro. Tout le monde place cette première carte, face visible dans sa zone de jeu respective pour commencer leur Forêt.

Le Garde forestier pioche ses 2 prochaines cartes pour constituer sa main de départ et lit leur numéro à voix haute. Les autres repèrent ces cartes dans leur paquet respectif et les piochent également.

Durant chaque tour :

Posez tous et toutes simultanément votre carte dans votre Forêt (et placez les dés et pion adéquats le cas échéant). Lorsque tout le monde a joué, le Garde forestier pioche une nouvelle carte, lit son numéro à haute voix et les autres ajoutent à leur main la carte de leur paquet portant ce numéro.

Les tours s'enchaînent ainsi jusqu'à ce que les 9 cartes du Garde forestier aient été jouées. La personne ayant obtenu le meilleur score remporte la partie. En cas d'égalité, c'est celui ou celle ayant utilisé le plus de dés qui l'emporte.

Il est également possible de jouer au défi des Recettes à plusieurs en suivant ces règles. Pour cela, mettez de côté les deux mêmes Recettes en début de partie.





Retrouvez HORTIS dans la même gamme
pour des récoltes encore plus acidulées !

Crédits

HORTIS - Automne
©2024 Side Room Games LLC
Tous droits réservés
dans le monde entier
Créé et illustré par Mark Tuck



Version Française par Origames
52 av Pierre Sépard
94200 Ivry-sur-Seine
©2024 Origames sous licence
Side Room Games LLC, tous droits réservés.
Cheffe de projet : Tifany Martin
Relecture : Jessica Roser
www.origames.fr

