

RUSE

INSTINCTS DE LA TANIÈRE

Guide de référence

Florent "FrogT" Reymond-Gaudry

Mise en page Guime

V1.0

Les joueurs jouent à tour de rôle, en utilisant chacun un dé d'action disponible à chaque tour. Quand plus aucun joueur n'a de dé d'action disponible, on procède au décompte de fin de manche. Si c'est la 4e manche, on procède aussi au décompte de fin de partie. Le joueur avec le plus de Points de Victoire (PV) l'emporte.

Préparation de la manche :

Selon la manche, des effets doivent être appliqués avant de commencer le tour du 1er joueur :

Manche 1 : Chaque joueur pioche au hasard une tuile Ruse et la place sur son plateau joueur dans l'emplacement dédié, puis gagne soit 2 Points de Croissance (PC) soit une ressource au choix.

Manche 2 : Tous les joueurs récupèrent un dé de l'emplacement des dés supplémentaires (passant à 3 dés d'action disponibles).

Manche 3 : À partir de cette manche, les joueurs qui ont pu faire sortir de la tanière au moins deux de leurs renardeaux récupèrent leur 4e dé d'action supplémentaire.

Manche 4 : Les emplacements de dés d'action dans les territoires vitaux sont restreints à l'aide des tuiles de placement de dés d'action.

En début de manche, on active les bonus ou actions d'ordre du tour, puis les effets de manche, le tout indiqué sur la tuile d'ordre du tour.

1er joueur : il pioche la nouvelle tuile de destin, la pose sur l'emplacement prévu face visible et place le chasseur (ou le photographe) sur son emplacement dédié dans le territoire vital correspondant à l'encart en haut de la tuile de destin.

2e joueur : il lance le dé de destin, révélant ainsi si la manche se passe de jour (valeurs de dé 1, 2 ou 3, dessin de soleil) ou de nuit (valeurs 4, 5 ou 6, dessin de croissant de lune), et quelle valeur de dé activera le bonus de la tuile de destin.

3e et 4e joueurs (et 5e si présent) : gagnent le bonus de leur tuile d'ordre du tour piochée à la mise en place.



Mécanique et structure des tours :

En début de tour, le joueur lance un dé d'action disponible.

Il récolte les PC en fonction de la valeur obtenue (voir l'aide sur le plateau joueur en haut à droite). De plus, si cette valeur est la même que celle du dé du destin, il gagne le bonus de la tuile de destin.

Ensuite il choisit où placer son dé d'action ; **A** sur un emplacement libre des territoires vitaux, ou **B** sur un emplacement libre de sa tanière. Dans les territoires vitaux, selon la valeur du dé au moment où il est posé, des gains peuvent s'appliquer ; des ressources     , une pioche de tuile de territoire     , ou une augmentation de valeur de renardeau  .

On place toujours un dé sur l'emplacement libre le plus à gauche. Si l'emplacement indique un malus  , il faut retrancher au dé la valeur indiquée avant de poursuivre ses actions, mais après avoir gagné le bonus de placement. Si le dé se retrouve alors épuisé (sa valeur passe à 0) il faut poser dessus une tuile de dé épuisé  et récupérer 2 PC en compensation.

Ensuite le joueur peut faire ses actions :

A) Territoire :

Le joueur place son renard au début du parcours du territoire où il a placé son dé, puis, selon le jour ou la nuit indiqué par le dé de destin, il peut se déplacer de 1 à 3 emplacements. S'il y a l'obstacle **Tempête**, il réduit de 1 son déplacement de jour. S'il **pass**e sur un emplacement marqué par un autre joueur, il perd 1 PC et ce joueur gagne 1 PC. S'il **s'arrête** dessus, il perd 2 PC et l'autre joueur gagne 2 PC. S'il passe ou s'arrête sur la tuile de **barrage du castor** et que le **jeton castor** y est présent, il donne 2 PC au possesseur de la tuile castor.

Ensuite, il peut effectuer une fois chaque action de la tuile d'arrivée, en retirant au dé la valeur du coût de l'action. Si le dé est (ou devient) épuisé, le joueur peut utiliser des PC de sa réserve en compensation, dans la limite du coût des actions disponibles. Si le **chasseur** ou le **photographe** est présent dans le territoire, il est **impossible de marquer** le territoire ou de faire un **mulotage**. Si l'obstacle **Loup** est présent, le joueur ne peut ni muloter ni avancer sur la piste de territoire bonus.



Actions disponibles (territoires vitaux : Champs, Rivière, Forêt, Ferme) :

Muloter : le joueur révèle la tuile de mulotage, récupère les gains indiqués (PC et/ou ressources), et place la tuile dans un espace dédié sur son plateau. Si tous les espaces sont pleins, il la défausse après avoir reçu les gains. Les tuiles de mulotage ratées sont tout de même placées sans effet. Ces tuiles rapportent des PV en fonction de leur quantité sur le plateau joueur en fin de partie (voir le tableau sur le plateau principal).

Marquer un territoire : le joueur prend le marqueur de territoire le plus à gauche de son plateau et le place sur la tuile où est son renard. S'il s'agit de son 3e ou dernier marqueur, il gagne 1 PV. Tout marqueur adverse est rendu à son propriétaire sur l'emplacement libre le plus à droite de son plateau.

Avancer sur la piste de territoire bonus : le joueur avance sa patte de renard d'une case sur la piste associée. Un effet ou bonus peut être déclenché. Si la case contient une icône de viseur blanc, le chasseur (ou photographe) est déplacé d'un territoire dans le sens horaire.

Augmenter un dé de renardeau : +1 sur la valeur d'un dé encore sur l'une des 5 premières cases de croissance. Un dé ne peut plus être augmenté une fois hors de la tanière.

Attention : appliquer les effets d'obstacles présents.

Actions disponibles dans le territoire de la Montagne :

Activer l'effet d'une **tuile bonus** avec drapeau vert (si disponible).

Épuiser un dé pour piocher, jeter ou activer l'effet d'échange d'une carte objectif privé.

Gagner une **ressource de son choix**.

Avancer d'un cran sur une **piste de territoire** au choix.

Augmenter la valeur d'un de ses **dés de renardeau**.

B) Tanière :

Le joueur enlève au dé posé la valeur qui correspond à l'action qu'il souhaite réaliser (voir le tableau sur le plateau de tanière), si le dé est (ou devient) épuisé, il peut utiliser des PC en compensation. ATTENTION, une seule action par dé posé dans la tanière. La ou les tuiles piochées doivent être placées au début du chemin ou adjacentes à une tuile déjà posée. Il récupère tout bonus imprimé sur la tuile ou l'emplacement recouvert sur le plateau.

Si un chemin est complet **entre le départ et une des 5 sorties du haut**, que le joueur a le nombre requis **d'objectifs privés validés** et qu'un dé de renardeau est présent à cette sortie, il développe alors un instinct, en déplaçant le cube associé dans l'emplacement d'instinct choisi.

ATTENTION : la valeur du dé de renardeau = PV en fin de partie, s'il est sur le plateau tanière, qu'il y ait ou non un chemin le reliant au départ.



Décompte de fin de manche (chaque étape est réalisée dans l'ordre du tour) :

Quand tous les dés d'action sont utilisés :

1. Appliquer les effets de fin de manche :

Tente : les joueurs présents dans le même territoire que la tente gagnent 2 PC

Ours : les joueurs présents dans le même territoire que l'ours gagnent 1 ressource au choix

2. Décompte des objectifs privés réalisés

3. Le joueur ayant gardé le fromage sans l'avoir échangé contre des PC pendant son tour gagne 4 PV

4. Chaque joueur gagne des PV équivalents aux valeurs restantes sur ses dés d'action, puis ceux-ci sont retournés sur les plateaux des joueurs.

5. Phase de croissance des renardeaux :

- › Chaque joueur peut dépenser 2/3/4 PC pour faire progresser ses renardeaux
- › Il gagne les bonus imprimés selon les cases atteintes (PV et augmentation de renardeau)
- › Il dépense une ressource ou une tuile de mulotage pour franchir la dernière case
- › Si un objectif privé est complété, le renardeau peut sortir et développer un instinct (voir tableau sur plateau de tanière)
- › Le 1er renardeau (ligne du haut) qui atteint la fin de piste **libère un dé noir** (renardeau supplémentaire)
- › Le 2e fait de même avec le **2e dé supplémentaire**

Note : pendant cette phase, un **bonus d'augmentation** ne s'applique qu'au renardeau qui déclenche l'effet. Les bonus d'augmentation gagnés à l'extérieur de la tanière sont appliqués au renardeau de son choix présent sur la piste de croissance.

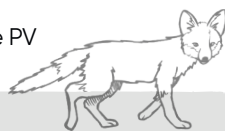
6. Remplacer les renards debouts au centre du plateau

7. Retirer les obstacles et leurs tuiles associées

8. Recharger les emplacements de mulotage

9. Les joueurs avec le moins de PV gagnent 2 PC par case orange les séparant du joueur en ayant le plus

10. Les joueurs joueront le prochain tour selon l'ordre établi sur la piste de PV



Exemples :

Un dé de valeur 5 est placé dans un territoire. Le joueur gagne la ressource du territoire. L'emplacement impose un malus de -1 → le dé passe à 4.

Le renard avance et croise un marqueur adverse → l'autre joueur gagne 1 PC, lui en perd 1.

Il effectue une action coûtant 2 → le dé passe à 2, puis une autre coûtant 2 → dé épuisé.

Il veut en faire une autre coûtant 1 → il doit dépenser 1 PC.

Un dé de valeur 1 est placé. Il gagne la ressource + pioche une tuile bonus.

L'emplacement impose un malus de -1 → le dé ne peut pas aller à 0 → tuile de dé épuisé + 2 PC. Il peut faire des actions, mais en payant des PC.