

# RUSE

INSTINCTS OF THE DEN



*PROTOTYPE / EN DÉVELOPPEMENT*

Un jeu de stratégie à thématique  
de renard pour 1 à 4 joueurs

**RUSE**

Livret de règles



**Guime**

25 min.



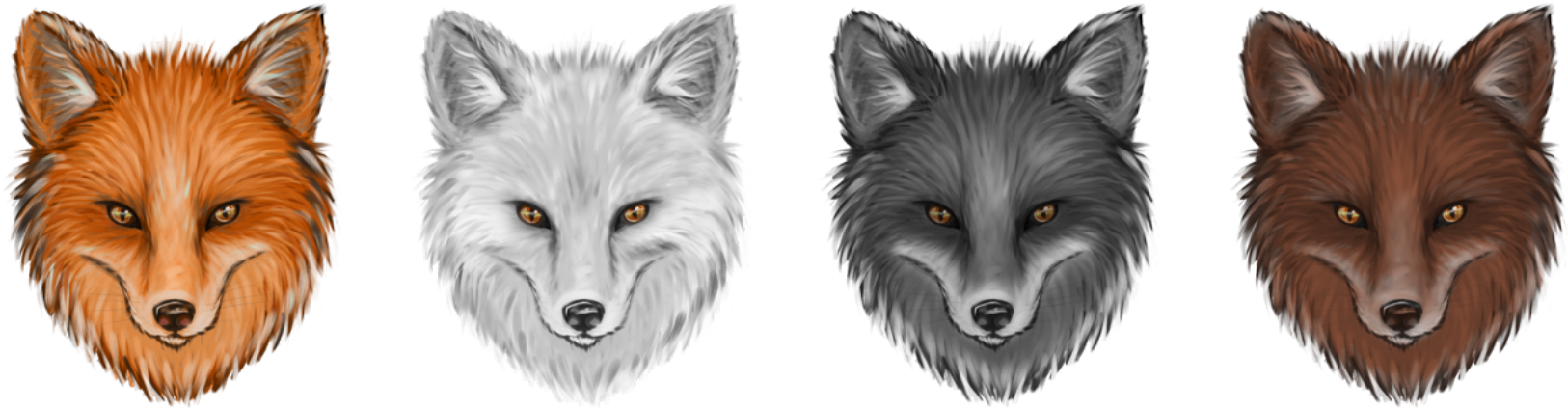
+14



1-4



# Présentation



**Les renards sont occupés à rassembler les ressources dont ils ont besoin pour élever leurs renardeaux, tandis que les petits curieux explorent les tunnels de leur terrier à la recherche de fabuleuses découvertes. Les renards rencontreront de nombreux obstacles qui compliqueront leur voyage. Pourrez-vous accumuler les ressources nécessaires pour assurer la survie de votre meute ?**

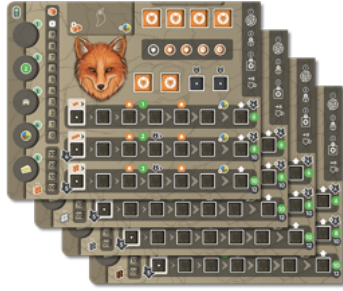
**Au cours de quatre manches, vous devez collecter les ressources nécessaires dans les territoires vitaux, remplir des objectifs et élever autant de petits que possible tout en développant leurs instincts. Le joueur qui accumule le plus de points de victoire (PV) remporte la partie.**



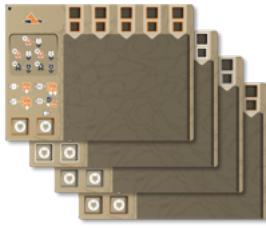
# Matériel



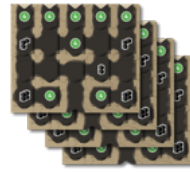
1 plateau des territoires



4 plateaux personnels



4 plateaux de tanière



4 tuiles de tanière



1 plateau d'instincts et de tuile de chemins bonus



1 plateau de destin



88 tuiles de chemins de tanière



12 tuiles de chemins de tanière bonus



10 tuiles d'instincts



4 sacs



40 cartes d'objectifs privés



4 renards debouts



16 marqueurs de territoires



1 marqueur de jour et nuit



16 dés d'actions (16 mm)



20 dés de renardeaux (12 mm)



1 dé de destin (16 mm)



9 tuiles de destin



4 renards assis



7 tuiles de Ruses



8 tuiles d'ordre de tours



120 tuiles de ressources de territoires



24 tuiles de mulotage



48 tuiles spéciales de territoires



14 tuiles de pistes de territoires



4 têtes de renards



68 cubes



4 tuiles d'obstacles



18 tuiles d'exploration



Tuile de pointage



4 tuiles de placement de dés d'actions



9 tuiles d'objectifs communs



16 tuiles de dés vides



Chasseur



Photographe



La bonne étoile



Le fromage



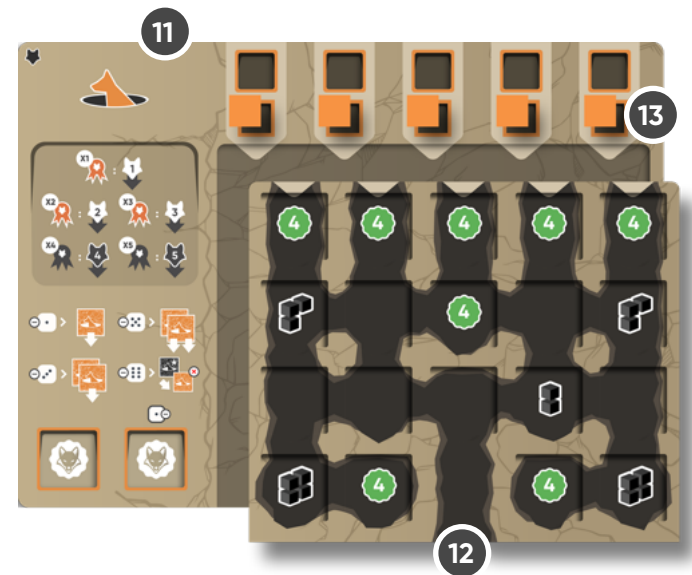
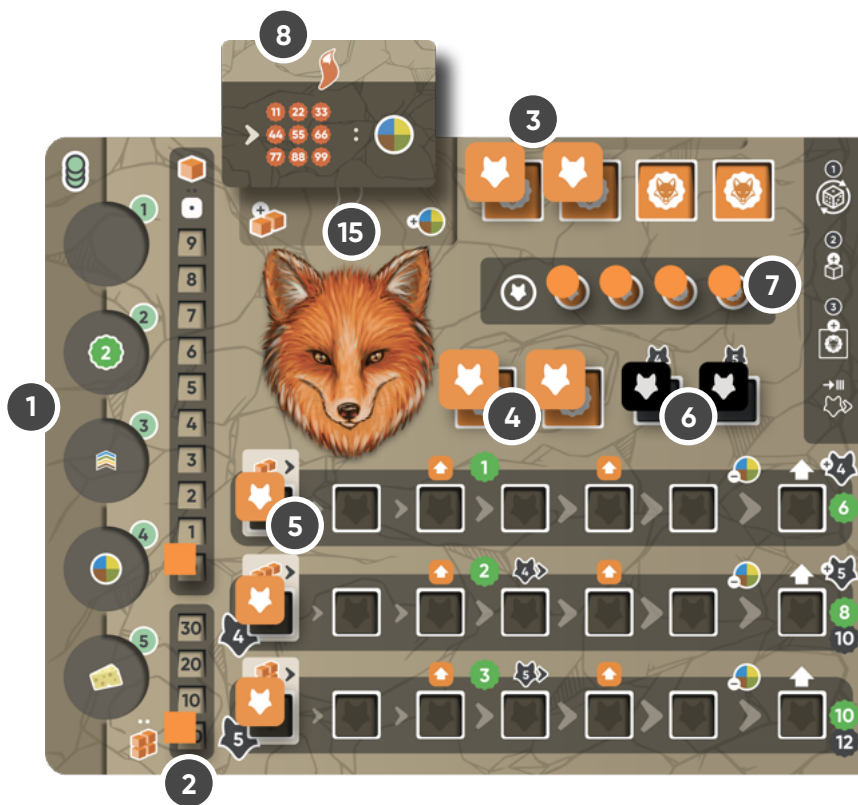
Le castor



## Mise en place générale

1. Placez le **plateau des territoires vitaux (principal)** au centre de la table
2. Placez le **plateau de destin** sur le plateau principal
3. Placez le **plateau des instincts** près du plateau des territoires
4. Placez les **tuiles d'exploration** des territoires sur le plateau principal, selon leur couleur puis au hasard
5. Placez **10 tuiles de mulotage** sur les tuiles d'exploration, puis faites une pile avec les tuiles restantes sur l'indicateur des valeurs de collections
6. Placez **3 objectifs communs** tirés au hasard
7. Placez le **chasseur ou le photographe** au hasard sur un espace chasseur
8. Mélangez et placez face cachée les tuiles spéciales **de territoires** dans leurs coins respectifs
9. Placez **3 tuiles de chemins de tanière bonus** au hasard sur les 3 espaces de gauche, puis formez une pile avec les tuiles restantes sur le dernier emplacement à droite
10. Mélangez les tuiles de destin et placez-les en pile sur l'emplacement dédié du plateau destin
11. Placez le **dé de destin** sur la case 1 symbolisant la 1<sup>ère</sup> manche
12. Placez le **marqueur de jour et de nuit** à l'emplacement prévu sur le plateau destin
13. Placez aléatoirement **2 tuiles d'ordre des tours** sur les emplacements des positions 3 et 4 de la piste d'ordre des tours
14. Placez aléatoirement les **tuiles de pistes de territoires** sur leur emplacement prévu sur les 4 pistes de territoires du plateau principal
15. Placez un **cube** de chaque joueur sur les pistes de territoires
16. Faites une pile avec les **tuiles de Ruses** près du plateau des territoires
17. Placez la **tuile de PV** au coin du plateau entre les cases 99 et 0 PV
18. Placez près du plateau **les obstacles/étoile/fromage/castor/tuiles de dés vides/tuiles spéciales de territoires**
19. Placez les **têtes de renards** sur la case zéro de la piste de PV
20. Placez les **renards debouts** au centre et les **renards assis** sur la piste d'ordre des tours du plateau de destin
21. Placez les **tuiles de dé d'actions** près du plateau
22. Placez aléatoirement **5 tuiles d'instincts** au hasard sur les emplacements prévus du plateau des instincts





## Mise en place des joueurs

1. Placez le **plateau personnel** de votre couleur devant vous
2. Placez **2 cubes** sur les pistes de points de croissance, 1 pour les unités et 1 autre pour les dizaines
3. Placez **2 dés d'actions** à gauche sur les premiers espaces du plateau
4. Placez **2 autres dés d'actions** sur les espaces de dés supplémentaires
5. Placez **1 dé de renardeaux** sur chacune des premières cases des pistes de croissance, avec la valeur 1
6. Placez **2 autres dés de renardeaux (noirs)** sur les espaces de dés de renardeaux supplémentaires
7. Placez **4 marqueurs de territoires** dans les espaces du plateau
8. Piochez au hasard une **tuile Ruse** et ajoutez-la face visible dans le haut de votre plateau personnel
9. Mélangez les **cartes d'objectifs privés** et piochez-en 3, posez le reste du paquet face caché près de votre plateau
10. Formez une pioche de **cartes d'objectifs privés** près de votre plateau, face cachée
11. Placez le **plateau de tanière** à droite de votre plateau personnel
12. Placez **1 tuile de tanière (de base)** dans l'espace en bas à droite
13. Placez **5 cubes** sur les espaces en haut du plateau
14. Placez les **22 tuiles de chemins de tanière** de votre couleur dans le sac de votre couleur.
15. Les joueurs récupèrent les bonus indiqués sur leur plateau personnel.



**Firefox:** Retirez toutes les composantes avec ce symbole si vous désirez jouer sans la Mini-Extension Firefox



**DE BASE:** un mode de base est en développement  
**SOLO:** un mode solo est en développement

## Aperçu du jeu

Aperçu d'une manche et d'un tour

Une partie de Ruse se joue en 4 manches de 2 à 4 tours.

Chaque manche est constituée de **3 phases et suivi d'une période de croissance des renardeaux**

### 1. Phase: destin

Déterminez la position des joueurs au hasard pour la première manche, lancez le dé de destin pour déterminer si la manche se jouera de jour ou de nuit

### 2. Phase: collecte

Collectez vos points de croissance (PC)

### 3. Phase: actions

Choisissez votre action, explorez les territoires ou votre tanière

**À la fin de la manche, calculez les points.**

#### Croissance et instincts

Faites croître vos renardeaux, augmentez leur expérience et développez leurs instincts

Procédez ensuite à la remise en place, calculez les écarts de points entre les joueurs, remplacez les renards debouts au centre du plateau des territoires, déplacez le chasseur sur son emplacement dans le prochain territoire dans le sens horaire

#### Fin de partie

La partie s'arrête à la fin de la quatrième manche. Procédez au décompte comme à la fin des autres manches et effectuez également le décompte de fin de partie.

! Retirez les points pour les objectifs privés non complétés

#### Calculez les points pour:

La valeur des dés de renardeaux

Les 5 instincts développés

Les objectifs communs complétés

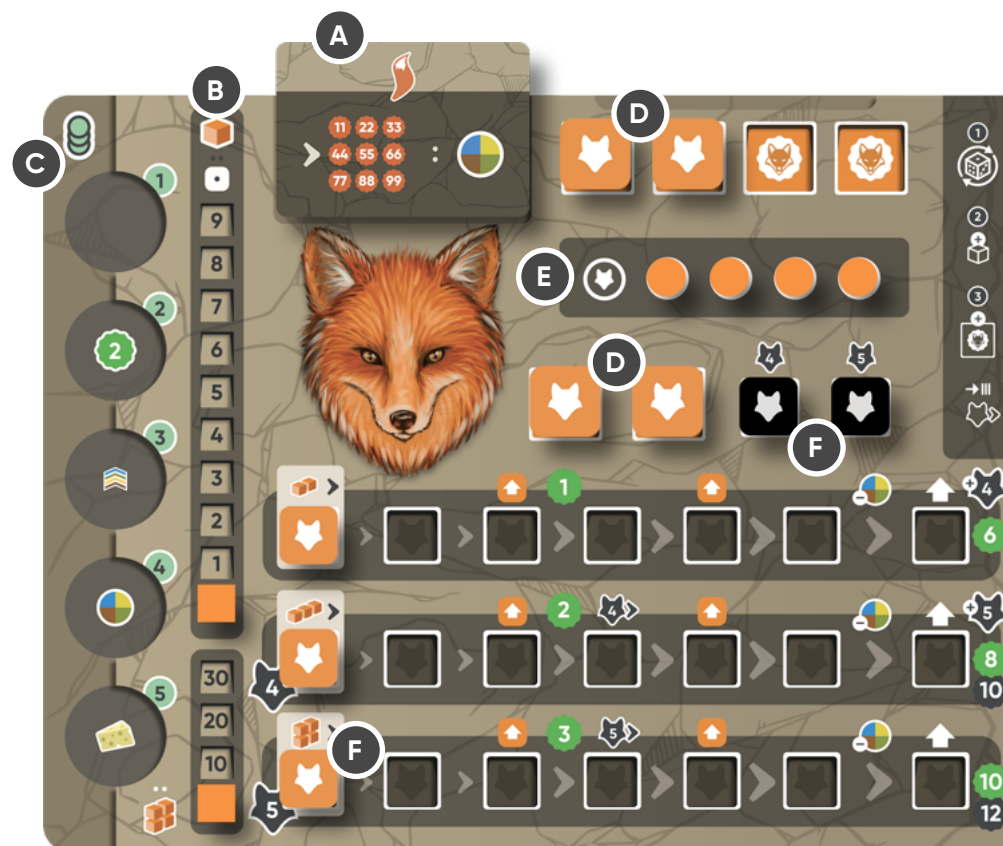
Les collections de mulotage (chasse)

Le joueur qui obtient le **plus de points de victoire (PV)** remporte la partie.

## Plateaux personnels

Votre plateau personnel vous permet de planifier vos actions, de gérer vos ressources et la croissance de vos renardeaux.

- A. Votre Ruse
- B. La réserve de points de croissance
- C. La cache de mulotages
- D. Les dés d'actions
- E. Les marqueurs de territoires
- F. Les dés et pistes de renardeaux



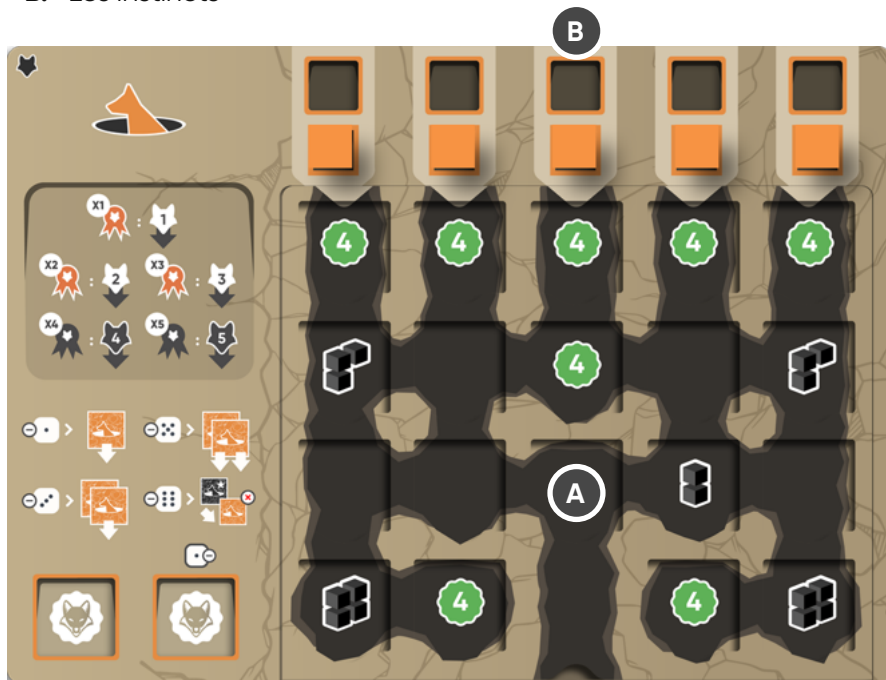
**FACT:** À venir



## Plateaux tanières

Votre plateau tanière permet à vos renardeaux d'explorer la tanière, d'y faire des découvertes et de développer leurs instincts.

- A. Tuiles de chemin de tanière
- B. Les instincts



## Tuiles de Ruses

Les ruses sont des pouvoirs asymétriques vous donnant une capacité différente de celles de vos adversaires utilisable tout au long de la partie.



## Plateau des instincts et des tuiles de chemin bonus

Le plateau présente les différents instincts disponibles et les tuiles de chemins de tanière supplémentaires.

- A. Tuiles de chemins de tanière supplémentaires
- B. Tuiles d'instincts

## Cartes d'objectifs privés

Vos cartes sont des objectifs personnels que seul vous pouvez remplir pour obtenir des PV supplémentaires et des bonus. Vous pouvez déclarer vos objectifs à tout moment lors de votre tour. Vous pouvez toujours ajouter une carte objectif à votre main en visitant le territoire des montagnes.







- A. Requis pour compléter l'objectif
- B. Bonus instantané
- C. Points de victoire (PV)
- D. Malus





## Plateau des territoires vitaux

Le plateau des territoires vitaux vous permet d'explorer les territoires, de cumuler des ressources, de marquer des territoires et de gagner des bonus.

- A. Les objectifs communs
- B. Les territoires vitaux
  - La rivière 
  - La forêt 
  - La ferme 
  - Le champ 
- C. Les pistes de territoires
- D. La piste de points de victoire (PV)
- E. Zone de destin (*description ci-dessous*)

## Zone de destin

La zone de destin détermine si la manche se déroulera durant le jour ou la nuit, quelle valeur de dé influencera le destin des joueurs et quel sera l'ordre de tour des joueurs.

## Tuile de points de victoire

La tuile de points de victoire vous permet d'indiquer lorsque vous franchissez les centaines. Placez alors un cube sur la tuile pour indiquer votre passage.



**FACT:** À venir





## Comment faire des points de victoire (PV)

Complétez des **objectifs privés et communs**  
 Progressez sur les **pistes de territoires vitaux**  
**Mulotez** et collectionnez les **proies** dans votre cache  
**Marquez** des territoires

Développez les **instincts** de vos renardeaux  
 Augmentez l'expérience de vos **renardeaux (dés)**  
 Conservez des valeurs sur vos **dés d'actions**

## Déroulement du jeu

### 1. Phase: destin - au début de la manche

Pour les manches 2 à 4, l'ordre de tour des joueurs est déterminé par leur position sur la piste de PV. Ex: Le joueur en tête, place son renard, sur la case 1 de la piste d'ordre des tours.

#### Ordre des joueurs #

Les joueurs jouent à tour de rôle selon la piste d'ordre du tour.



#### 1er joueur:

Révèle la tuile de destin

#### 2e joueur:

Lance et place le dé du destin sur le numéro de la manche en cours et récupère la bonne étoile

#### 3e et 4e joueurs:

Récupèrent les bonus indiqués sur les tuiles d'ordre



*Lors d'une partie à 2 joueurs, seuls les espaces 3 et 4 sont utilisés par les joueurs pour indiquer l'ordre.*

**En cas d'égalité:** le joueur possédant la plus haute valeur pour la somme de ses dés de renardeaux, commence avant l'autre joueur.



#### Indicateurs de manches

L'effet instantané de la manche en cours affecte tous les joueurs.

#### 1ère manche:

Piochez et placez une tuile de tanière

#### 2e manche:

Récupérez un dé d'actions supplémentaire

#### 3e manche:

À partir de cette manche, si vous avez envoyé 2 renardeaux développer leurs instincts dans la tanière gagnez un dé d'actions supplémentaire

#### 4e manche:

Ajoutez les tuiles de dés d'actions dans les territoires. Les espaces deviennent restreints.

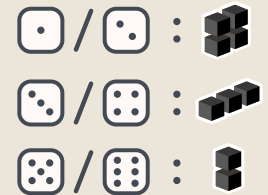
### 2. Phase: collecte - à chaque tour

#### À votre tour

- Lancez un dé d'actions
- Récupérez les Points de Croissance (PC) qui correspondent

**PC = Points de croissance**

#### Points de croissance



### 3. Phase: Actions - à chaque tour

Choisissez une action :



#### Explorez les territoires vitaux

Collectez les bonus selon la valeur de votre dé d'actions



#### Explorez vos tanières

Piochez des tuiles de chemins selon la valeur de votre dé d'actions



#### Explorer les montagnes



#### Autres actions

Bonus de territoires



#### Partie à 2 joueurs

Lors d'une partie à 2 joueurs, seuls les espaces 3 et 4 sont utilisés par les joueurs pour indiquer l'ordre.

La tuile de destin est tout de même révélée, le dé de destin est lancé, mais l'étoile n'est pas collectée.

## Exploration



### Explorez les territoires vitaux

#### Choisissez un territoire

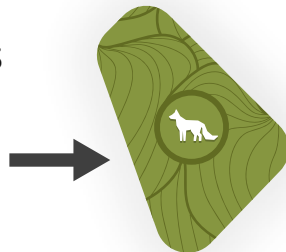
- Placez votre dé dans un espace de dé d'actions
  - Payez le coût s'il y a lieu
  - Vous pouvez compenser la valeur en dépensant des PC
  - Si la valeur de votre dé descend à zéro (0), déposez une tuile de dé vide sur ce dé
  - Si la valeur de votre dé descend à zéro (0) au moment où vous le placez, gagnez 2 PC.
- Récupérez les bonus selon la valeur de votre dé d'actions




#### Déplacez votre renard



- Jusqu'à 2 déplacements le jour et jusqu'à 3 déplacements la nuit
- Commencez vos déplacements à la base du territoire et vers le centre
- Vous ne pouvez pas reculer lors de vos déplacements
- Vous ne pouvez pas effectuer des actions sur plusieurs tuiles lors de votre tour
- Vous pouvez poursuivre votre déplacement dans le même territoire lors du prochain tour
- **Dépensez la valeur** désirée sur votre dé pour obtenir les bonus disponibles sur la tuile où vous terminez votre déplacement
  - 2 pour progresser sur une piste de territoire
  - 2 pour augmenter un renardeau
  - 2 pour faire un mulotage
  - 1 pour marquer un territoire

*Vous ne pouvez effectuer chaque bonus qu'une seule fois lors de votre tour.*



-  • Si vous croisez un territoire marqué lors de votre déplacement / le joueur possédant le territoire récolte 1 PC
- Si vous arrêtez votre déplacement sur un territoire déjà marqué, perdez 2 PC/ le joueur possédant le territoire récolte 2 PC
-  • Si un obstacle est présent dans un territoire, certaines actions et certains bonus ne sont pas disponibles (Voir Obstacles P.14)
-  • Si vous croisez le castor (tuile/meeple), perdez 2 de valeur sur un de vos dés d'actions en jeu (perdez des PC si vous n'avez plus de dé disponibles) / le joueur possédant le castor récolte 2 de valeur sur un dé d'actions qui est déjà en jeu (le joueur gagne 2 PC si aucun de ses dés n'est en jeu)
- Si un autre joueur pioche une tuile de territoire du castor, ce joueur prend possession du castor et le place dans le territoire où il a pioché sa tuile.

### Dépensez la valeur de votre dé d'actions



À différents moments du jeu, vous devrez choisir entre **conserver la valeur** de votre dé d'actions et gagner des PV en fin de manche ou **dépenser de la valeur** afin d'effectuer des actions. **Vous pourrez alors effectuer autant d'actions que la valeur de votre dé le permet.** Vous pourrez ensuite compenser la valeur avec des PC. Mais **votre dé doit d'abord être à 0.**



Si votre dé atteint la valeur 0, ajoutez une **tuile de dé vide** sur votre dé.

### Montez sur une piste de territoire



- Faites progresser votre cube sur la piste correspondante et collectez le bonus indiqué

### Augmentez un renardeau



- Augmentez physiquement la valeur d'un de vos dés de renardeau sur votre plateau personnel Ex: une valeur 1 passe à une valeur 2

### Mulotage



- Collectez la tuile de mulotage présente sur la tuile d'exploration, tournez-la et placez-la dans votre cache, sur votre plateau personnel.
- Collectez les bonus si le mulotage est réussi
- Laissez la tuile dans la cache même si le mulotage est raté
- S'il n'y a pas de tuile présente, vous ne pouvez pas effectuer de mulotage
- Si le chasseur est présent dans ce territoire, vous ne pouvez pas effectuer de mulotage dans ce territoire
- Remettez de nouvelles tuiles lors de la remise en place de fin de manche

### Marquez un territoire



- Dépensez la valeur sur votre dé et placez un de vos marqueurs sur la tuile d'exploration. Utilisez toujours le marqueur le plus à gauche sur votre plateau personnel. Vérifiez si vous libérez des PV sous votre marqueur.
  - Vous pouvez toujours marquer un territoire déjà marqué en payant le coût en valeur de dé
  - Défaussez alors le marqueur de l'adversaire pour le reste de la partie
- Vous ne pouvez pas marquer un territoire que vous possédez déjà



**Vous pouvez vous déplacer plusieurs fois dans le même territoire lors d'une manche, mais si votre déplacement vous force à monter au centre, votre tour est terminé.**



## Exploration

### Explorez vos tanières

- Placez votre dé dans un espace de dé d'actions
  - Payez le coût s'il y a lieu
  - Vous pouvez compenser la valeur en dépensant des PC
  - Si votre dé est vide, déposez une tuile de dé vide sur le dé
- **Dépensez et réduisez la valeur de votre dé** afin de piocher des tuiles de chemins de tanière
  - Vous pouvez compenser la valeur en dépensant des PC

#### Tuiles de tanière



- Payez 1 / piochez 1 / placez 1
- Payez 3 / piochez 2 / placez 1
- Payez 5 / piochez 2 / placez 2
- Payez 6 / choisissez une tuile sur le plateau des instincts (face visible ou la première sur le dessus de la pioche) et placez-la dans votre tanière ou remplacez une autre tuile posée précédemment

- Placez la ou les tuile(s) de chemins dans votre tanière
  - Formez un chemin continu **à partir de la base**
  - Collectez les bonus s'il y a lieu
  - Vous pouvez remettre la tuile piochée dans votre sac, mais votre tour prend fin
- Développez un instinct (Voir les instincts P.12)

**L'action de piocher une ou plusieurs tuiles de tanière ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour.**

### Fin de la manche

Lorsque le dernier joueur termine son tour, procédez au décompte de fin de manche

### Calculez les points

- Collectez les PV pour objectifs privés complétés
- Échangez le fromage contre des PC
- Collectez les points pour la somme de vos dés d'actions (qui ne sont pas vides) Ex: un dé d'actions de 3 = 3 PV

## Croissance et instincts

### Croissance des renardeaux

- Payez les PC requis de la piste de croissance (et une ressource au choix lorsque vous atteindrez la fin de la piste) pour faire progresser votre dé de renardeau
- Collectez les points de victoire ou les augmentations lorsque vous dépassez les icônes indiquées au dessus des pistes
- Lorsque vous atteignez le bout d'une des deux premières pistes, collectez les PV associés, récupérez un dé supplémentaire et placez-le dans le premier espace à gauche sur la piste de croissance correspondante. Si l'espace de départ du dé n'est pas libre, attendez avant d'ajouter le dé supplémentaire.
- Si vous avez les prérequis d'objectifs privés pour le dé à la fin de la piste, envoyez-le développer un instinct en le posant dans l'emplacement prévu au-dessus d'un des cubes présents sur votre plateau de tanière (requis: # d'objectifs complétés)
- Développez un instinct (Voir instincts P.12)

### Remise en place

Effectuez la remise en place

- Retirez les obstacles des territoires
- Remplacez des tuiles de mulotages dans les territoires
- Écarts et rattrapage
  - Faites la somme des cases oranges séparant le meneur des autres joueurs. Les joueurs derrière le meneur collectent 2 PC pour chaque case orange
- Les renards retournent au centre du plateau des territoires vitaux
- Le castor est défaussé
- Défaussez les tuiles de territoires bonus utilisées
- Avancez le chasseur de 1 territoire

### Fin de partie

Après le décompte de la 4e manche, effectuez le décompte de fin de partie.

- Collectez les PV pour les collections de mulotages
- Collectez les PV pour les objectifs communs
- Collectez les PV pour les valeurs des dés de renardeaux
- Retranchez les PV pour les objectifs privés non-complétés

## Territoire des montagnes



Zone passe-partout, elle permet d'obtenir différents bonus et actions exclusives.

- Obtenir une nouvelle carte d'objectif
- Vous pouvez vider un dé d'actions afin d'obtenir 4 PC ou une nouvelle carte d'objectif et remplacer une carte d'objectif de votre main, cette carte retourne sous votre paquet
- Vous ne pouvez pas effectuer de déplacement dans les montagnes par la suite
- Explorez le territoire des montagnes
  - Choisissez le territoire désiré et placez votre dé dans un espace disponible
  - Payez le coût s'il y a lieu
- Vous pouvez compenser la valeur en dépensant des PC
- Si le dé est vide, placez une tuile de dé vide dessus
- Effectuez un seul déplacement vers une des deux tuiles d'exploration de montagnes.
- Dépensez la valeur désirée sur votre dé pour obtenir les bonus disponibles sur la tuile
  - 2 pour progresser sur une piste de territoire de votre choix
  - 2 pour collecter une ressource de votre choix
  - 3 pour faire un mulotage
- Vous ne pouvez pas marquer ce territoire

## Ruses



- Utilisez votre Ruse lors de votre tour ou lorsque indiqué
- Certaines Ruses ne peuvent être jouées qu'une seule fois
- Certains bonus vous permettront d'échanger votre Ruse, défaissez l'ancienne si tel est le cas

## Plateau de destin



Le plateau de destin comporte plusieurs éléments qui peuvent influencer le déroulement du jeu.

### Le dé de destin

Le dé de destin déterminera si la manche se déroulera durant la nuit ou le jour. Il indiquera également quelle valeur de dé d'action activera la tuile de destin.

### Jour et nuit

Lors de chaque manche, les déplacements dans les territoires sont de 2 pendant le jour et de 3 pendant la nuit.

### Tuiles de destin

Les tuiles de destin sont activées lorsqu'un joueur lance un dé de la même valeur que le dé de destin.

## Instincts



Pour développer les instincts de vos renardeaux,

- 1 › Complétez des chemins continus dans votre tanière
- 2 › Transférez vos renardeaux dans votre tanière
- 3 › Complétez des objectifs
- 4 › Envoyez vos renardeaux dans votre tanière en vous conformant aux prérequis d'objectifs privés.

Les dés de renardeaux ne peuvent être transférés vers la tanière que lorsque les objectifs sont complétés.

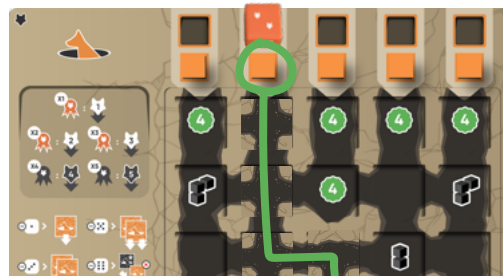
Une fois les prérequis atteints:

- › Récupérez le cube connecté à un dé et à un chemin continu dans la tanière
- › Placez-le cube dans une des quatre zones de l'instinct désiré sur le plateau des instincts.

### Objectifs privés vs renardeaux

Envoyer un renardeau dans la tanière

- X1 : 1 1 objectif : 1er renardeau
- X2 : 2 2 objectifs : 2e renardeau
- X3 : 3 3 objectifs : 3e renardeau
- X4 : 4 4 objectifs : 4e renardeau
- X5 : 5 5 objectifs : 5e renardeau



### Manches et dés supplémentaires

Au début de chaque manche un effet est activé.

**1ère manche:** Les joueurs piochent une tuile de chemin de tanière dans leur sac

**2e manche:** Les joueurs obtiennent un dé d'actions supplémentaire.

**3e manche:** Les joueurs ayant envoyé 2 renardeaux développer leurs instincts dans la tanière obtiennent un dé d'actions supplémentaire qu'ils ajoutent à la zone de dés de leur plateau personnel. Dès que les conditions requises sont remplies, le dé devient disponible pour jouer.

**4e manche:** Les espaces d'actions dans les territoires sont restreints et les tuiles de dé d'actions sont ajoutées sur les espaces correspondants dans les territoires.



## Cartes d'objectifs privés



Vos cartes sont des objectifs personnels que seul vous pouvez remplir pour obtenir des bonus et des PV supplémentaires.

- Vous pouvez toujours ajouter une carte objectif à votre main en visitant le territoire des montagnes lors de votre tour.
- Les bonus sont collectés dès qu'un objectif est déclaré complété, mais les PV sont ajoutés à la fin de manche.
- Vous pouvez déclarer vos objectifs complétés à tout moment lors de votre tour.
- À la fin de la partie des points seront retranchés pour les cartes d'objectifs personnels non complétés.

## Territoires vitaux



Explorez les territoires vitaux et cumulez des ressources, marquez des territoires et obtenez des bonus. Il existe 5 territoires vitaux.



La rivière



Le champ



La ferme



La forêt



Les montagnes

## Bonus de territoires (tuiles)



Les territoires vous permettent de gagner des bonus instantanés, des actions à garder en main et des obstacles qui se déclenchent lorsque vous les piochez.

- Les actions ne peuvent être utilisées qu'une seule fois
- Une fois utilisés, les bonus sont défaussés
- Si une pioche est vide, mélangez et remplacez les tuiles défaussées pour en former une nouvelle.
- Chaque pile de tuiles est liée à un territoire vital

## Pistes de territoires vitaux



Les pistes de territoires vitaux vous permettent de cumuler des bonus. Chaque piste est liée à un territoire vital.



La rivière



Le champ



La forêt



La ferme

La montagne ne possède pas de piste spécifique.



Lorsque vous croisez ce symbole sur une piste, le chasseur se déplace vers le prochain territoire, dans le sens horaire.

## Objectifs communs



Les objectifs communs vous permettent de gagner des points de victoire et des bonus.

- Vous pouvez déclarer vos objectifs communs à tout moment lors de votre tour.
- Présentez les preuves à vos adversaires
- Dès que vous complétez un objectif commun pendant votre tour, déclarez le, puis ajoutez un de vos cubes sur l'espace correspondant au niveau de PV dont vous pouvez bénéficier.
- Les bonus sont collectés dès qu'un objectif est déclaré, mais les PV sont ajoutés lors du décompte de fin de partie.
- Vous ne pouvez compléter qu'une fois chaque objectif pendant la

## Chemins de tanière



Les chemins de tanière vous permettent de collecter des bonus en explorant la tanière et développer les instincts de vos renardeaux pour améliorer vos capacités. Vous pouvez piocher des tuiles lors de l'action exploration de votre tanière.

## Chemins de tanière bonus



Les chemins de tanière bonus vous permettent de placer une tuile pour poursuivre un chemin ou de remplacer un chemin déjà ajouté dans votre tanière.

- Lors de la pause de votre chemin bonus récupérez son bonus
- Dès que vous prenez un chemin bonus, remplacez le par un nouveau dans le plateau d'instincts et de chemins de tanière bonus.



**FACT:** À venir

## Chasseur



Le chasseur se déplace sur les zones de chasse dans le sens horaire. Il avance d'une zone à chaque fin de manche durant la remise en place. Le déplacement du chasseur peut être provoqué par certains bonus de territoire.

Lorsque le chasseur est présent dans un territoire:

- Le mulotage n'est pas possible
- Le marquage de territoire n'est pas possible

## Fromage



Le joueur possédant le fromage, peut l'échanger contre 4 PC lors de son tour en phase de croissance, ou 4 PV à la fin d'une manche.

- Certains bonus de territoires permettent de voler le fromage
- Il n'existe que 1 fromage

## Obstacles



Les obstacles sont des événements déclenchés lors de pioche de tuiles bonus de territoires. Ils sont présents dans les différents territoires. Le joueur qui pioche l'obstacle peut le placer dans n'importe lequel des territoires de son choix. Leurs effets s'appliquent uniquement aux joueurs présents dans le territoire où est posé l'obstacle.



### Le loup

Lorsque le loup est présent dans un territoire:

- Le mulotage n'est pas possible
- Les avancés de piste ne sont pas possible
- Le loup est défaussé à la fin d'une manche



### L'ours

Lorsque l'ours est présent dans un territoire:

- Pour chaque ressource récoltée, il donne une ressource supplémentaire au choix
- L'ours est défaussé à la fin d'une manche

## La bonne étoile



Le joueur possédant la bonne étoile n'est pas affecté par les limites de déplacement dans les territoires causés par la nuit et le jour.

- Certains bonus de territoires permettent d'obtenir la bonne étoile
- Il n'existe que 1 bonne étoile
- Un joueur peut vous voler la bonne étoile
- La bonne étoile est défaussée en fin de manche

## Castor



Le joueur possédant le castor, dispose d'un barrage sur un territoire correspondant.

- Le castor est disponible dans les bonus de territoires
- Le joueur possédant le castor place la tuile bonus devant lui et le castor dans le territoire correspondant à la tuile bonus piochée
- Si un joueur croise le castor, il perd 2 valeur sur un de ses dés d'actions en jeu (2 PC si aucun dé n'est en jeu) / le joueur possédant le castor récolte 2 de valeur sur un dé d'actions qui est déjà en jeu (2 PC si aucun dé n'est en jeu)
- Le castor est défaussé à la fin de la manche



### La tempête

Lorsque la tempête est présente dans un territoire:

- Les déplacements de jour sont restreints à 1 et les déplacements de nuit à 2
- La tempête est défaussée à la fin d'une manche



### Le camp

Lorsque le camp est présent dans un territoire:

- À la fin de la manche tous les joueurs obtiennent 2 PC
- Le camp est défaussé à la fin d'une manche



## Tuiles de destin



Le chasseur se déplace vers le prochain territoire dans le sens horaire



2 PC



Piochez 1 mulotage dans la pioche



Piochez 1 chemin de tanière



Augmentez de 1 renardeau



Montez sur une piste de territoire (au choix)



Piochez une ressource de votre choix

## Mulotage



Mulotage raté



2 PC + 1 ressource



2 PC + 1 ressource



2 PC + 1 ressource



2 PC



2 PC



2 PC

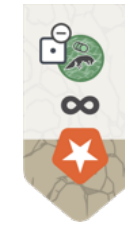


3 PC

## Tuiles d'instincts

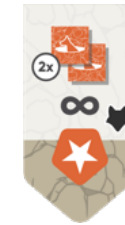


Les instincts sont effectifs jusqu'à la fin de la partie ∞



Le coût du mulotage baisse de 1

Vous pouvez ajouter un 2e étage à votre collection de mulotages



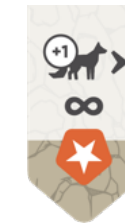
Piochez toujours 2 tuiles de tanière à la fois lors de l'action

Si vous êtes en possession du castor, il vous rapporte +1 valeur de dé lorsqu'il est activé par le passage d'un adversaire



Ajoutez 1 PC à vos collectes de PC

Choisissez la ressource désirée lorsque vous collectez



1 mouvement de plus lors de vos déplacements

Les territoires vous rapportent 1 PC supplémentaire

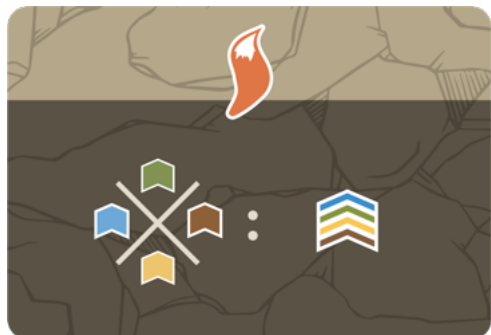


Le coût de croissance des renardeaux baisse de 1 PC

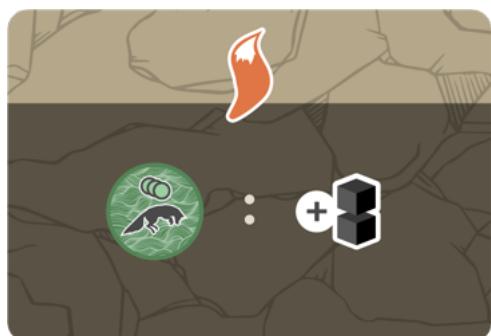
## Tuiles de Ruses



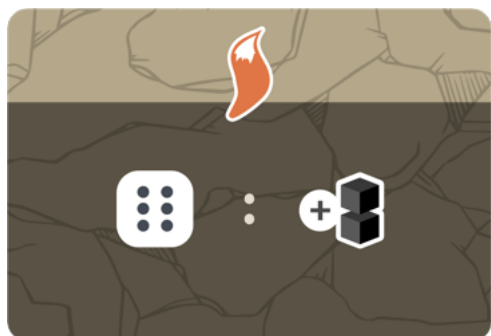
Les tuiles de Ruses sont des capacités asymétriques que vous piochez aléatoirement en début de partie.



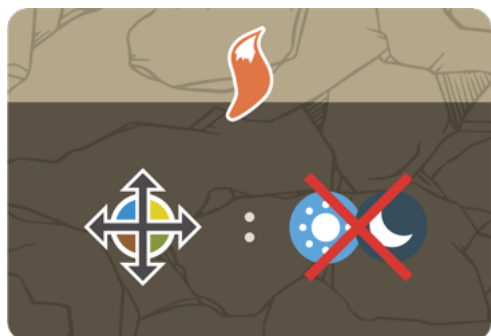
Lorsque vous gagnez une montée sur une piste de territoires, progressez sur la piste de votre choix.



À chaque mulotage, obtenez automatiquement 2 PC supplémentaires, même si le mulotage est raté.



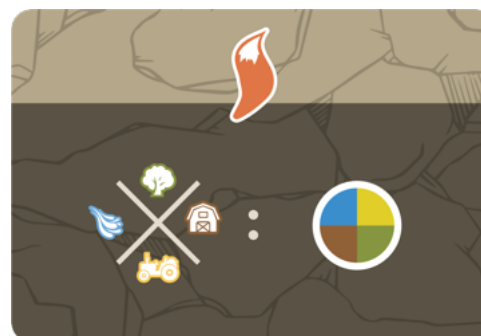
Gagnez 2 PC chaque fois que vous obtenez un 6 avec un dé d'actions



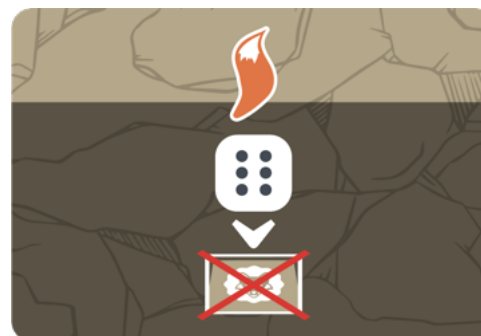
Le jour et la nuit n'ont pas d'influence sur vos déplacements.



Obtenez une ressource de votre choix à chaque fois que vous croisez une case orange sur la piste de PV (points de victoire).



Choisissez la ressource lorsque vous collectez



Vous pouvez jouer une action dans les territoires même si les espaces sont fermés



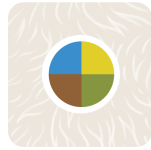
**FACT:** À venir



## Tuiles d'ordre de tours #



Ajoutez le fromage à votre réserve



Collectez une ressource de votre choix



Collectez 2 PC



Placez un marqueur dans un territoire de votre choix



Progressez sur une piste de territoire de votre choix

## Tuiles de pistes de territoires



Collectez une ressource de votre choix



Progressez sur la piste de la ferme



Progressez sur la piste de la rivière



Progressez sur la piste de la forêt



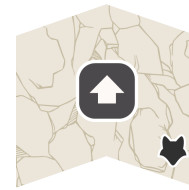
Progressez sur la piste du champ



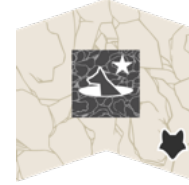
Piochez une tuile de mulotage dans la pioche



Piochez une carte d'objectif privé



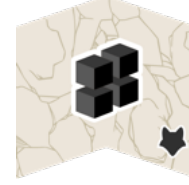
Augmentez un dé de renardeau



Piochez une tuile de tanière bonus



Piochez et remplacez votre tuile de Ruse



Collectez 4 PC



Ajoutez le fromage à votre réserve



Collectez les PV pour votre collection de mulotages





## Objectifs communs

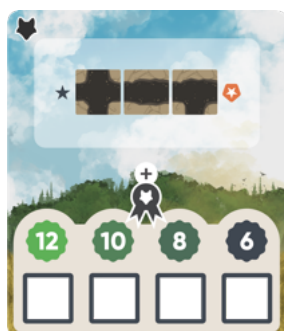


**Requis:**

3 objectifs privés complétés

**Bonus:**

1 augmentation de renardeau  
PV en fin de partie

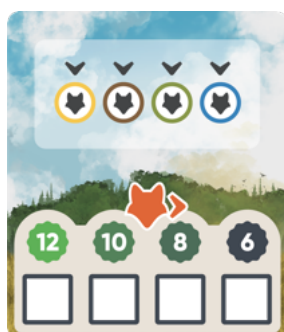


**Requis:**

Avoir complété un chemin de 3 tuiles  
dans sa tanière

**Bonus:**

1 objectif privé supplémentaire,  
PV en fin de partie

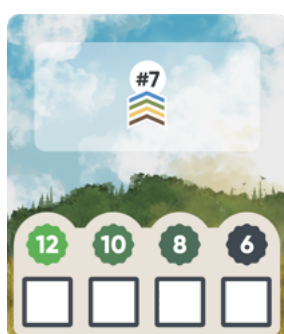


**Requis:**

Avoir marqué 4 territoires différents

**Bonus:**

1 croissance de renardeau  
PV en fin de partie

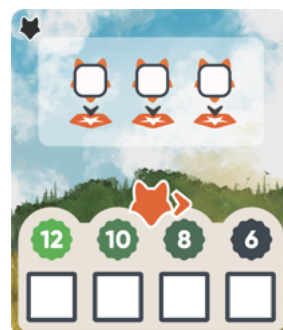


**Requis:**

Avoir atteint le niveau 7 sur une piste  
de territoires

**Bonus:**

PV en fin de partie

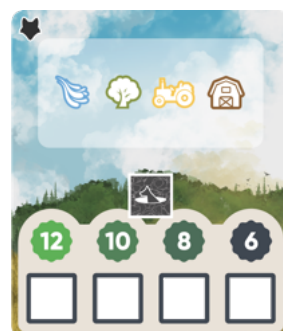


**Requis:**

3 instincts débloqués

**Bonus:**

1 croissance de renardeau  
PV en fin de partie



**Requis:**

1 rivière, 1 forêt, 1 champ, 1 ferme

**Bonus:**

1 tuile de tanière bonus  
PV en fin de partie



**Requis:**

4 objectifs privés complétés

**Bonus:**

1 augmentation de renardeau  
PV en fin de partie



**Requis:**

Avoir 3 tuiles de mulotage dans sa  
cache (collection)

**Bonus:**

1 objectif privé supplémentaire  
PV en fin de partie

## Tuiles de territoires



**Carte à garder en main**  
**Type: Action**  
 Lors de votre tour placez un dé d'actions sur la tuile pour gagner un **marquage de territoire** de votre choix. Votre dé est maintenant vide



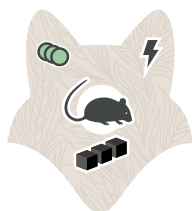
**Carte à garder en main**  
**Type: Action**  
 Lors de votre tour placez un dé d'actions sur la tuile pour gagner une **carte objectif privé** supplémentaire. Votre dé est maintenant vide



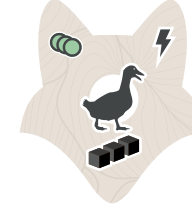
**Carte à garder en main**  
**Type: Action**  
 Lors de votre tour placez un dé d'actions sur la tuile, payer 1 ressource et **augmentez un renardeau**. Votre dé est maintenant vide



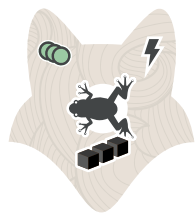
**Carte à garder en main**  
**Type: Pouvoir**  
 Placez le jeton de castor dans l'espace du territoire ou vous avez pigé cette tuile de territoire. Vous êtes maintenant en possession du pouvoir du **castor**



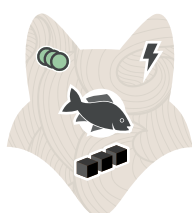
**Carte à défausser**  
**Type: Instantané**  
 Gagnez 3 points de croissance



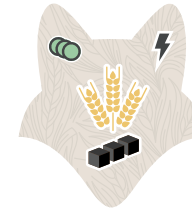
**Carte à défausser**  
**Type: Instantané**  
 Gagnez 3 points de croissance



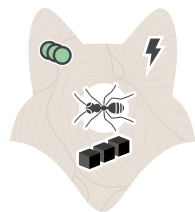
**Carte à défausser**  
**Type: Instantané**  
 Gagnez 3 points de croissance



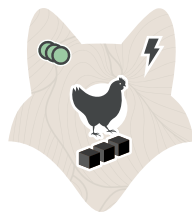
**Carte à défausser**  
**Type: Instantané**  
 Gagnez 3 points de croissance



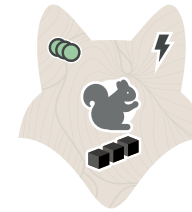
**Carte à défausser**  
**Type: Instantané**  
 Gagnez 3 points de croissance



**Carte à défausser**  
**Type: Instantané**  
 Gagnez 3 points de croissance



**Carte à défausser**  
**Type: Instantané**  
 Gagnez 3 points de croissance



**Carte à défausser**  
**Type: Instantané**  
 Gagnez 3 points de croissance



**Carte à défausser**  
**Type: Instantané**  
 Gagnez la **bonne étoile**. Si un autre joueur la possède, volé là



**Carte à défausser**  
**Type: Instantané**  
 Gagnez le **fromage**. Si un autre joueur la possède, volé le



**Carte à défausser**  
**Type: Instantané**  
 Piochez une **tuile de chemins de tanière** bonus, puis placez-la ou remplacez une tuile dans votre tanière



**Carte à défausser**  
**Type: Instantané**  
 Placez une tuile de vos tuiles de **mulotage** sur cette tuile et gagnez 4 PV. Défaussez ensuite les 2 tuiles



**Carte à défausser**  
**Type: Instantané**  
 Le **chasseur** avance dans le prochain territoire dans le sens horaire



**Carte en main**  
**Type: Obstacle / Le camp**  
 Placez le jeton de **camp** dans le territoire de votre choix. Tous les joueurs terminants la manche dans ce territoire gagnent 2 PC



**Carte en main**  
**Type: Obstacle / La tempête**  
 Placez le jeton de tempête dans le territoire de votre choix. Les déplacements de jours dans ce territoire sont réduits de 1, jusqu'à la fin de la manche



**Carte en main**  
**Type: Obstacle / L'ours**  
 Placez le jeton de **ours** dans le territoire de votre choix. Jusqu'à la fin de la manche, tous les joueurs terminants la manche dans ce territoire gagnent 1 PV



**Carte en main**  
**Type: Obstacle / Le camp**  
 Placez le jeton de **loup** dans le territoire de votre choix. Il est maintenant interdit de faire les actions: mulotage ou de progresser sur une piste de territoire.



# Références / Décomptes

## Décompte de fin de manche



PV pour les objectifs privés complétés



4 PC ou 4 PV, si vous possédez toujours le fromage



PV pour la somme des valeurs des dés d'actions



Phase de croissance des renardeaux



Les obstacles sont retirés des territoires  
› Loup, Tempête, Ours, Camp et Castor



On ajoute des tuiles mulotage sur les espaces vides dans les territoires



Mécanisme de rattrapage:  
Les joueurs récupèrent 2 PC pour chaque case qui les séparent du meneur.



Les renards retournent au centre des territoires vitaux



Le chasseur se déplace vers le prochain territoire, dans le sens horaire

## Décompte de fin de partie



Collectez les PV pour les collections de mulotages



Collectez les PV pour la somme des valeurs de vos dés de renardeaux



Collectez les PV pour les objectifs communs complétés



Retranchez les PV pour les objectifs privés non-complétés



Le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire gagne la partie!

# Iconographie

	Points de croissance (PC)
	Choix de ressource
	Points de victoire (PV)
	Ruse
	Dé d'actions
	Marqueur de territoire
	Marquer un territoire
	Dé de renardeau
	Croissance de renardeau
	Sortie d'un renardeau
	Dé de renardeau supplémentaire
	Déplacement d'un dé de renardeau supplémentaire
	Augmentation d'un dé de renardeau
	Lancez un dé d'actions
	Déplacement du renard dans les territoires
	Fromage
	Bonne étoile
	Castor
	Chasseur / Photographe
	Dé vide
	Piocher une tuile de tanière

	Ressources: Rivière, Forêt, Champ, Ferme
	Ressource de la montagne
	Piste des territoires
	Progression sur une piste de territoire au choix
	Tuiles de territoires
	Carte d'objectif privé supplémentaire
	Jouer un autre dé d'action
	À garder en main
	Mode avancé
	Instantané
	Obstacle
	Mulotage
	Mulotage raté
	Dé de renardeau, placé dans la tanière
	Objectif privé
	Objectif commun
	Tuile de chemin de tanière
	Tuile de chemin de tanière bonus
	Placer une tuile de chemin de tanière
	Tuile de destin
	Dé de destin
	Jour / Nuit

	Fin de tour
	Fin de manche
	Fin de partie
	Décompte de fin de manche
	Décompte de fin de partie
	Somme de PV
	Territoires vitaux
	Tanière
	Plateau des instincts
	Cache et collection de mulotage
	Instinct
	Tuiles de placement de dés d'actions avec espace restreints
	Espace de dés d'actions non disponible
	Pour les parties à 2 joueurs
	Augmenter la valeur d'un dé d'actions
	Réduire la valeur d'un dé d'actions
	Valeurs des dés d'actions
	Obstacles: Loup, Tempête, Ours, Camp
	Mécanisme de rattrapage