RUSE

INSTINCTS DE LA TANIÈRE

Le jeu de stratégie à thématique de renard

RUSE
Livret de règles

Guime

25 min.

+14

1-4

RUSE GAMES

Présentation 02
Dans la boîte 03
Mise en place générale 04
Mise en place des joueurs 06
Aperçu du jeu 08
Déroulement du jeu 14
Actions 16
- Exploration des territoires 16
- Exploration de la tanière 18

Croissance des renardeaux 19
Les instincts 20
Fin de manche / Fin de partie 21
Références 22
- Tuiles de destin et de pistes de territoire 22
- Tuiles de territoire 23
- Tours / Mulotage / Tanières / Instincts 24
- Tuiles de Ruses / Obstacles 25
- Objectifs privés / Objectifs communs 26
- Décomptes / Remise en place 27

Mini-extensions 28
- Firefox 28
- Village 28

Modes supplémentaires 29
- 2 joueurs 29
- Variante Hivernale 29
- Prémices - Mode de base 29

Mode Solo - VIXEN 30
Références / Iconographie 32

Ruse - Instincts de la tanière

Les renards s'occupent de rassembler les ressources nécessaires 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.

Règles et vidéos

Retrouvez toutes les règles, des vidéos et autres suppléments d'informations

Scannez le code QR

Design des compartiments par

BLACKFORM

Fabriqué par

LongPack GAMES&TOYS

Remerciements

Merci à tous les supporteurs de la campagne sur Kickstarter et Gamefound, vous avez donné vie à ce beau projet!

LUV3, Marie, Maïa, la famille, les amis, la gang de Freli, Francis, MC, Nicoton, les testeurs depuis 2018, Mathieu Gosselin, Florent l'Oeil de Lynx, Marion, Kamil, Dave Beck, Sergio Soto, Brandt Brinkerhoff, Vital Lacerda, Julián Pombo, Richard Lawton, les amis des groupes BGREV + BGDL + BGG, Pat, Sylvain et JP, Erick F., David Lockwood, Maxime Tardif, Ed TK, Kirk D., Martin D., Chris B., Matt M., Alexei M., Joe S., Devon M., Gabe B., Ori K., Andrew L., Ben K., Abigael C., Jasper G., Ximon D., les boutiques du Québec, Salon du Jeu de Qc., Gameover Saguenay, Le Panache, Remarke Studio et autres!!!

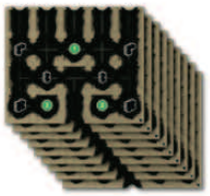
12 **Si vous croisez cette icône dans les règles, c'est pour vous indiquer à quelle autre page trouver plus d'informations.**

Dans la boîte

1 plateau des territoires vitaux (été/hiver)

4 plateaux personnels

4 plateaux de tanière



9 tuiles de tanière

1 plateau d'instincts

1 plateau de destin

4 renards debouts

88 tuiles de chemin de tanière

12 tuiles de chemin de tanière bonus

10 tuiles d'instinct

4 sacs

44 cartes d'objectif privé

4 renards assis

16 marqueurs de territoires

1 marqueur de manche

16 dés d'action (16 mm)

20 dés de renardeaux (12 mm)

1 dé de destin (16 mm)

9 tuiles de destin

4 têtes de renards

7 tuiles Ruses

8 tuiles d'ordre de tour

120 ressources de territoire

24 tuiles de mulotage

48 tuiles de territoire

14 tuiles de piste de territoire

20 pattes de renards

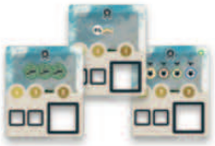
48 cubes

4 pions d'obstacle

16 tuiles d'exploration

Tuile de points de victoire (PV)

5 tuiles de placement de dé d'action



9 tuiles d'objectif commun

16 tuiles de dé vide

Le chasseur

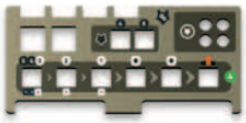
Le photographe

Le castor

L'étoile

Le fromage

52 cartes mode solo (VIXEN)



1 plateau mode solo (VIXEN)

Mini-extension Firefox

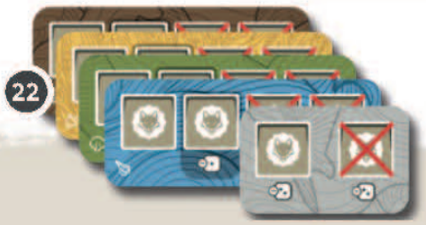
Mini-extension Village

2 renards de collection

Mise en place générale

1. Placez le **plateau des territoires vitaux (principal)** au centre de la table
2. Triez les **tuiles d'exploration** par couleur et répartissez-les au hasard dans les 4 territoires
3. Répartissez les **tuiles de mulotage** sur les emplacements prévus sur les tuiles d'exploration et formez une pile avec le reste des tuiles sur l'indicateur des valeurs de collections
4. Prenez et placez au hasard 3 **tuiles d'objectif commun** sur les emplacements du plateau principal et remettez les tuiles restantes dans la boîte
5. Triez les **tuiles de territoire** selon leur couleur, mélangez chaque pile et placez-les dans leurs territoires respectifs
6. Placez le **plateau de destin** du côté 4 à 5 joueurs
7. Placez le **dé de destin** sur sa case de la zone de destin
8. Placez le **marqueur de manche** sur la case 1 de l'indicateur de manche en cours
9. Mélangez les **tuiles de destin**, placez une pile de 4 tuiles face cachée sur le plateau destin et remettez les tuiles restantes dans la boîte

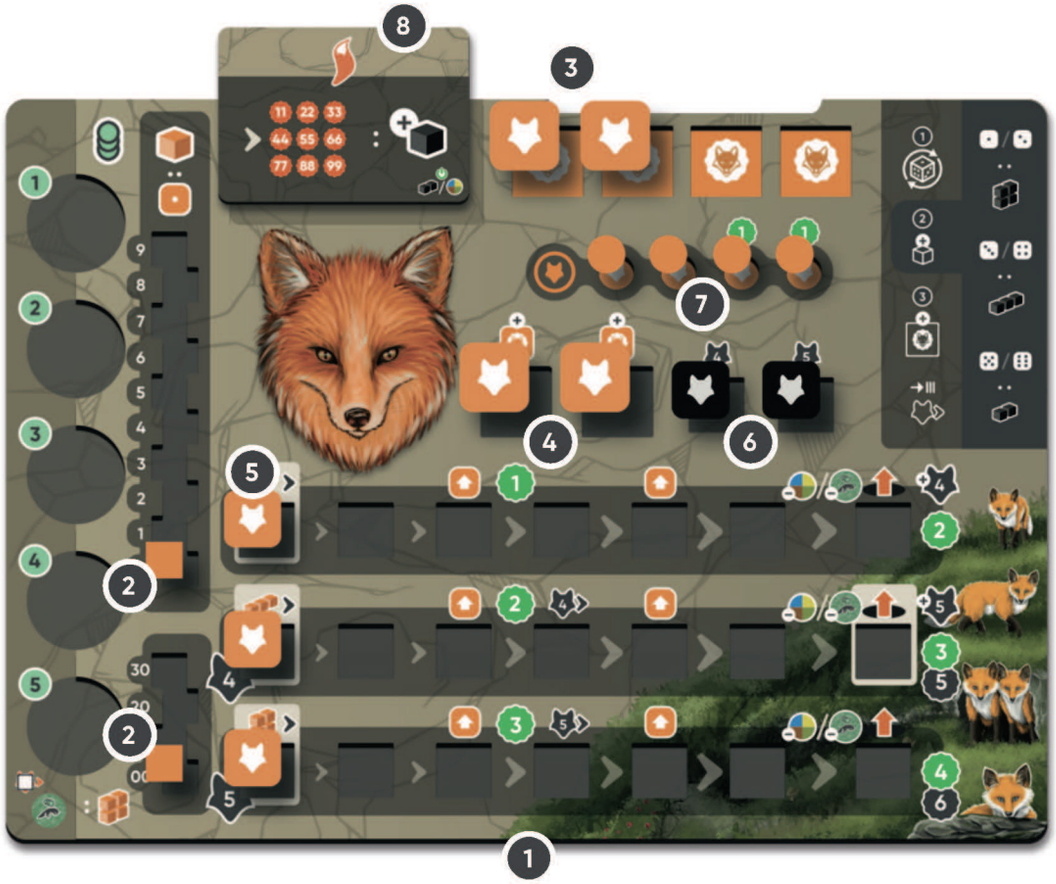
10. Placez le **plateau des instincts** sur un des côtés du plateau des territoires vitaux
11. Placez 3 **tuiles de chemin de tanière bonus** au hasard, face visible, sur les 3 espaces de gauche, puis formez une pile avec les tuiles restantes, face cachée, sur le dernier espace
12. Placez **3 tuiles d'instinct** au hasard sur les 3 espaces de droite et remettez les autres dans la boîte

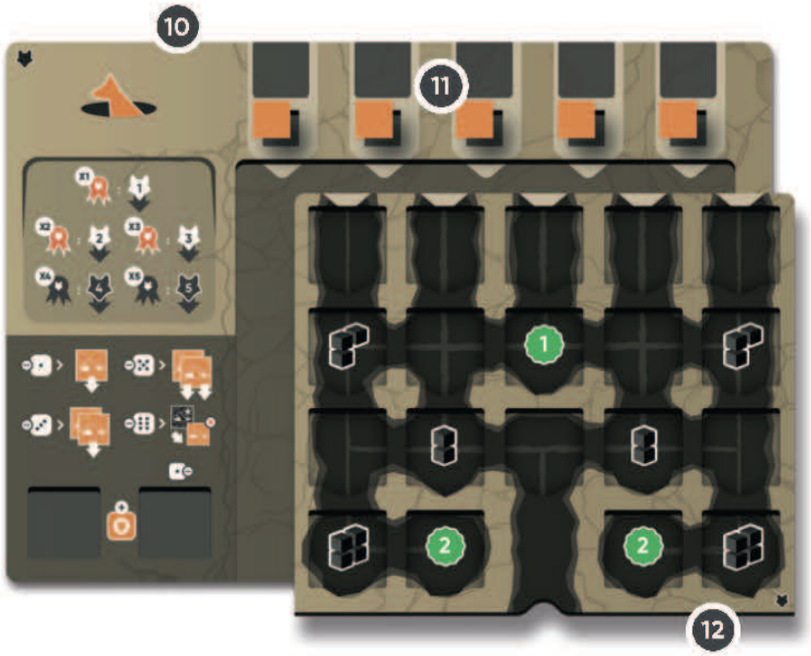


13. Placez aléatoirement les **tuiles de pistes de territoire** sur les emplacements des 4 pistes de territoire
14. Placez une **patte de renard** de chaque joueur au début de chaque piste de territoire
15. Placez la **tuile de PV** au coin du plateau entre les cases 99 et 0 PV
16. Placez les **têtes de renards** sur la case zéro de la piste de PV
17. Placez près du plateau **les obstacles, le photographe ou le chasseur, l'étoile, le fromage, le castor**
18. Placez le compartiment des ressources près du plateau avec les jetons; **rivière, forêt, champ, ferme et les tuiles de dé vide**
19. Placez aléatoirement **2 tuiles d'ordre de tour** sur les positions 3 et 4 de la piste d'ordre de tour et remettez les autres dans la boîte
20. Placez les **renards debouts** au centre du plateau
21. Le dernier joueur à avoir vu un renard place son **renard assis** sur la case 1 d'ordre de tour, les suivants placent leur renard assis à la suite, dans le sens horaire
22. Placez les **tuiles de placement de dé d'action** près du plateau

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, chacun sur la première case de sa piste (0 et 00)
3. Placez **2 dés d'action** à gauche sur les premiers espaces du plateau
4. Placez **2 autres dés d'action** sur les espaces de dés supplémentaires
5. Placez **1 dé de renardeau 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 territoire** dans les espaces prévus du plateau
8. Piochez au hasard une **tuile Ruse** et ajoutez-la face visible dans le haut de votre plateau personnel
9. Mélangez vos **cartes d'objectif privé** et formez une pioche avec près de vos plateaux, puis piochez-en 3





10. Placez le **plateau de tanière** à droite de votre plateau personnel
11. Placez **1 tuile de tanière (de base)** dans l'espace en bas à droite
12. Placez **5 cubes** sur les espaces prévus en haut du plateau
13. Placez les **22 tuiles de chemin de tanière** de votre couleur dans le sac de votre couleur
14. Placez les **5 cubes** restants près de vos plateaux

15. Les joueurs récupèrent les bonus indiqués sur leur tuile Ruse : 2 points de croissance ou une ressource au choix
16. Placez **4 tuiles de dé vide** près de vos plateaux

Firefox: Retirez le matériel avec ce symbole si vous désirez jouer sans la Mini-Extension Firefox

Village: Retirez le matériel avec ce symbole si vous désirez jouer sans la Mini-Extension Village

Si vous n'utilisez pas l'extension **Village**, remettez la **patte de renard** restante dans le compartiment du joueur

28

Aperçu du jeu

Aperçu d'une manche et d'un tour
Une partie se joue en 4 manches de 2 à 4 tours. Pendant ces tours, les joueurs doivent utiliser leurs dés pour effectuer des actions.

Chaque manche est constituée de **3 phases et suivie d'un décompte de manche et de la croissance des renardeaux.**

Phase 1 : destin *(à chaque début de manche)* 14
Lancez le **dé de destin** pour déterminer si la manche se jouera de jour ou de nuit et révélez la **tuile de destin** pour savoir dans quel territoire débutera le chasseur ou le photographe.

Phase 2 : collecte 15
Lancez un **dé d'action** et collectez les **points de croissance (PC)** correspondants.

Phase 3 : actions 15
Choisissez votre action en plaçant votre **dé d'action** dans un territoire, dans votre tanière ou sur une autre action disponible.

Lorsque tous les joueurs ont joué tous leurs dés d'action disponibles effectuez le décompte de fin de manche. 27

Croissance et instincts 19
Dépensez vos points de croissance (PC) pour faire croître vos renardeaux, augmenter leur expérience et développer leurs instincts.

Remise en place
Procédez ensuite à la remise en place; replacez les renards debouts au centre du plateau des territoires, retirez les obstacles, ajoutez des tuiles de mulotage dans les espaces vides, calculez les écarts de points entre les joueurs à l'aide des cases oranges. 27

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. 27

Calculez les points pour :
Les collections de tuiles de mulotage (chasse)
La valeur des dés de renardeaux hors de votre tanière
Les objectifs communs complétés
Retranchez les points pour les **objectifs privés non-complétés**

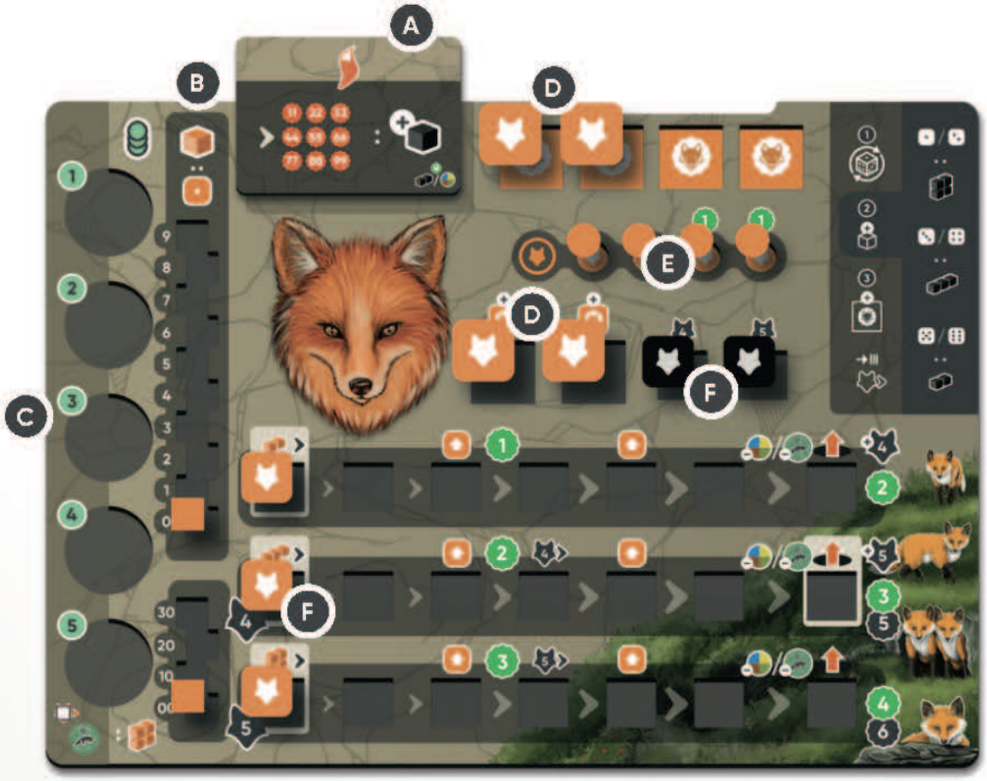
Le joueur qui obtient le **plus de points de victoire (PV)** remporte la partie.

Lors de votre **première partie**, utilisez les cartes d'objectif privé et les tuiles d'objectif commun avec l'icône de départ. 26

Plateau personnel

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

- **A.** Votre Ruse
- **B.** Votre réserve de points de croissance (PC)
- **C.** La cache de mulotage
- **D.** Les dés d'action
- **E.** Les marqueurs de territoires
- **F.** Les dés de renardeaux et les pistes de croissance



Vie de famille
Les renards élèvent leurs petits en groupe familial. La gestation des renardeaux dure de 50 à 60 jours. Les renardeaux restent avec leurs parents jusqu'à environ sept mois.

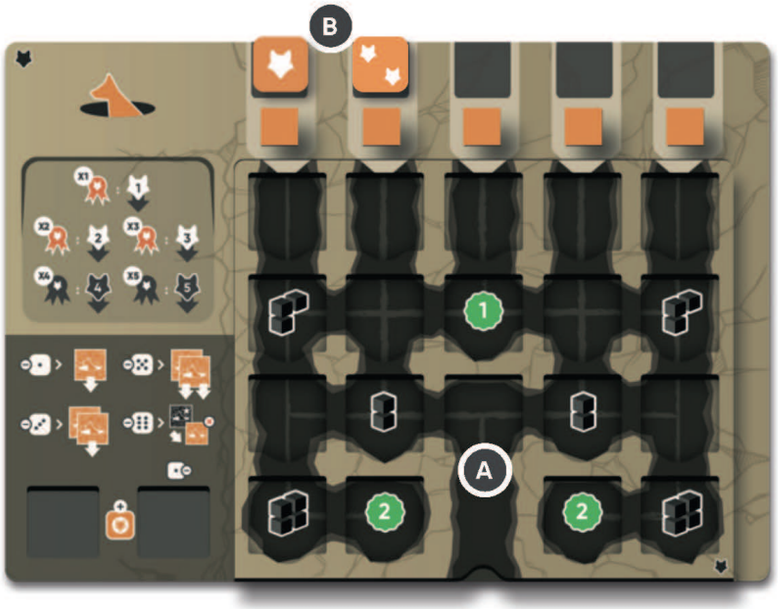
Plateau de tanière

Votre plateau de 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

› Emplacements futurs des dés de renardeaux



Tuiles de Ruse

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

25

Plateau des instincts et des tuiles de chemin bonus

Le plateau présente les différents instincts disponibles et les tuiles de chemin de tanière bonus.

A. Tuiles de chemin de tanière bonus

B. Instincts et tuiles d'instinct 24

Cartes d'objectif privé

Vos cartes sont des objectifs personnels que vous seul pouvez remplir pour obtenir des points de victoire et des bonus. Vous pouvez déclarer vos objectifs complétés lors du décompte de fin d'une manche. Vous pouvez toujours piocher une nouvelle carte objectif ou échanger la valeur d'une carte objectif en jouant votre dé sur l'action dédiée du territoire des montagnes. 12

A. Requis pour compléter l'objectif

B. Bonus instantané

C. Points de victoire (PV) instantanés

D. Valeur d'échange dans les montagnes

E. Malus en cas d'objectif non rempli en fin de partie

26

Plateau des territoires vitaux

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

A. Les objectifs communs

B. Les territoires vitaux

- La rivière
- La forêt
- La ferme
- Le champ
- Les montagnes

C. Les pistes de territoire

D. La piste de points de victoire (PV)

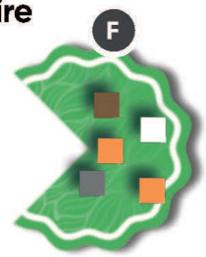
E. Plateau de destin *(description ci-dessous)*

Plateau de destin

La zone de destin détermine si la manche se déroule durant le jour ou la nuit, quelle valeur de dé influence le destin des joueurs, quel est l'ordre de tour des joueurs et dans quel territoire débute le chasseur ou le photographe pendant la manche.

Tuile de (PV) points de victoire

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

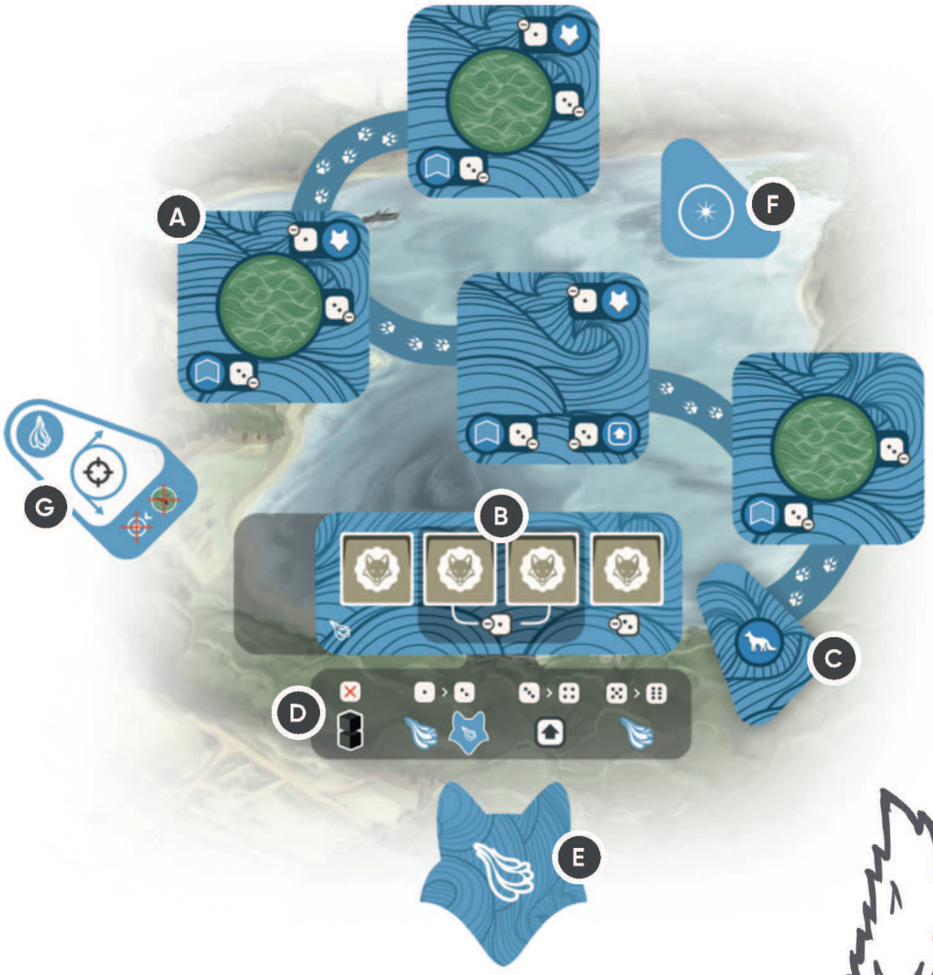


Habitat

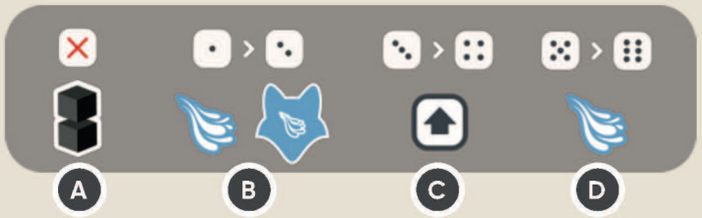
Les renards s'adaptent à divers environnements, des forêts et prairies aux fermes, villes et banlieues. Ils peuvent parcourir les distances les plus longues pendant leur saison de reproduction hivernale.

Anatomie des territoires

Les territoires possèdent tous une même structure de base. Il est possible de modifier cette structure en ajoutant aléatoirement les **tuiles d'exploration** sur les espaces dans les territoires.

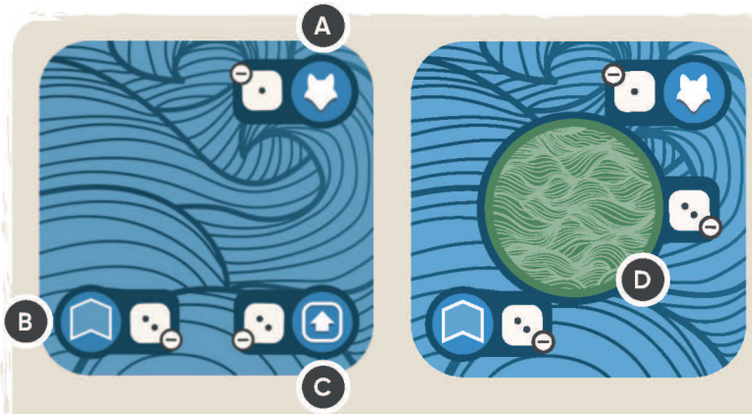


A. Tuiles d'exploration
B. Tuiles de placement de dés d'action
C. Zone de départ des renards
D. Bonus de territoire
E. Tuiles de territoire 23
F. Emplacement des obstacles
G. Emplacement du chasseur ou du photographe



Bonus de territoire
Au moment de placer un dé d'action dans un territoire, le joueur récupère les bonus correspondants à la valeur de ce dé.

A. Si votre dé est vide au moment de le placer dans le territoire, collectez 2 PC
B. 1 ressource Rivière et 1 tuile de territoire Rivière
C. 1 augmentation d'un dé de renardeau
D. 1 ressource Rivière



Tuiles d'exploration / Actions 16

A. Marquer le territoire
B. Avancer sur la piste du territoire
C. Augmenter un dé de renardeau
D. Mulotage (tuile) / Chasser

Ce symbole indique la valeur à retrancher au dé d'action utilisé

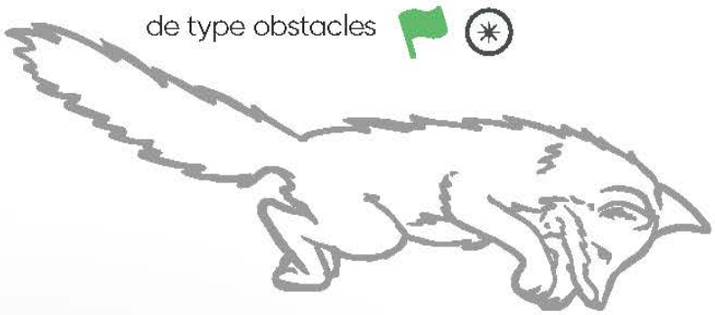
Territoire des montagnes

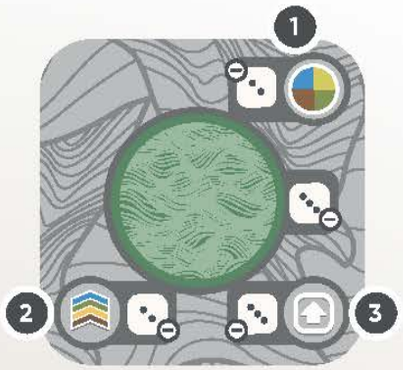
Le territoire des montagnes offre un choix de 3 zones d'actions différentes de celles des autres territoires.

A. Zone d'exploration

B. Zone permettant de piocher OU défausser des cartes d'objectif

C. Zone permettant d'activer certaines tuiles de territoire, de récupérer les bonus et de visualiser les effets de tuiles de territoire de type obstacles





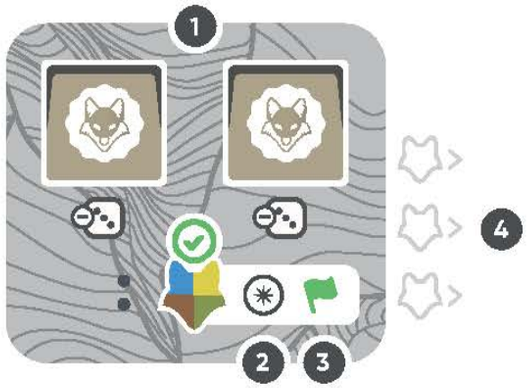
Zone d'exploration / Actions

1. Collectez une ressource de votre choix
2. Avancez sur la piste du territoire de votre choix
3. Augmentez un de vos dés de renardeaux

Vous ne pouvez pas marquer le territoire des montagnes

Zone des cartes d'objectif

1. Le dé utilisé sur cet emplacement est automatiquement vidé, peu importe sa valeur
2. Piochez une nouvelle carte d'objectif au hasard dans votre paquet
3. Défaussez une carte d'objectif non-complétée de votre main ou activez l'effet d'échange d'une carte complétée



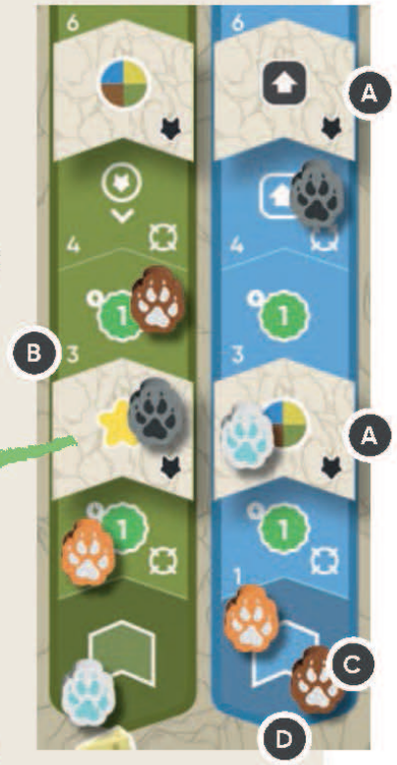
Zone des tuiles de territoire

1. Avec un dé d'action, activez une des actions des tuiles de territoire
2. Symbole pour les tuiles de territoire de type obstacle
3. Symbole pour les tuiles de territoire disponibles à tous
4. Zone pour les tuiles de territoire disponibles à tous, ou les tuiles d'obstacle actives

Pistes de territoire

Les pistes de territoire permettent de collecter différents bonus et de compléter certains objectifs privés et communs.

A. Tuiles de pistes de territoire
B. Indicateur de niveau sur la piste (ici 3)
C. Pions pattes de renard des joueurs
D. Départ des pistes de territoire



E. Les tuiles de pistes de territoire permettent de collecter différents bonus et sont mises en place aléatoirement sur les emplacements prévus 22

Objectifs communs 26

Les objectifs communs sont déclarés complétés pendant la partie et accessibles à tous les joueurs.

1. Requis pour compléter l'objectif
2. Points de victoire en fin de partie
3. Espaces pour les cubes des joueurs

Zone de destin

La zone de destin est importante, car elle dicte l'allure des manches.

A. Piste d'ordre de tour
B. Bonus d'ordre de tour 24
C. Dé du destin et indicateur de jour ou de nuit
D. Marqueur et piste de manches
E. Effets des manches
F. Tuiles de destin 22
G. Tuile de destin révélée et indicateur de placement du chasseur ou du photographe
H. Espace pour le 5e joueur (extension requise)

1. Phase : destin – *au début de la manche*

Le dernier joueur à avoir vu un renard place son renard assis sur la case 1 d'ordre de tour, les suivants placent leur renard assis à la suite, dans le sens horaire.

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 de tour.

Ordre des joueurs

Les joueurs jouent à tour de rôle en suivant l'ordre de la piste d'ordre de tour.

1er joueur :
Révèle la tuile de destin et place le chasseur ou le photographe sur le territoire indiqué

2e joueur :
Lance le dé du destin et le repose sur l'emplacement dédié du plateau

3e et 4e joueurs (et 5e joueur) :
Récupèrent les bonus indiqués sur les tuiles d'ordre de tour

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

Marqueur de manches

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

A. 1ère manche :
Piochez et placez une tuile Ruse sur votre plateau personnel.

B. 2e manche :
Récupérez un dé d'action supplémentaire.

C. 3e manche :
À partir de cette manche, dès que vous envoyez votre 2e renardeau développer son instinct hors de votre tanière, gagnez un dé d'action supplémentaire.

*Si un dé supplémentaire est récupéré pendant le décompte de fin de partie, 2 PV sont attribués.

D. 4e manche :
Ajoutez les tuiles de placement de dés d'action dans les territoires afin de restreindre les espaces disponibles.

E. Fin de partie :
Effectuez le décompte de fin de manche et de fin de partie.

2. Phase : collecte – *à chaque tour*

Pendant cette phase, les joueurs récoltent des Points de Croissance (PC) qu'ils peuvent dépenser à la fin de la manche pour faire grandir leurs renardeaux. Les PC servent également à compenser les valeurs manquantes nécessaires pour effectuer des actions avec les dés d'action.

À votre tour

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

Points de croissance (PC)

3. Phase : Actions – *à chaque tour*

Pendant cette phase les joueurs choisissent une action à activer en y plaçant un dé d'action.

Choisissez une des actions et :

Explorez les territoires vitaux
Collectez les bonus selon la valeur de votre dé d'action, puis explorez le territoire en déplaçant votre renard.

Explorez vos tanières
Piochez des tuiles de chemin en dépensant la valeur de votre dé d'action et créez un chemin pour explorer la tanière et développer les instincts de vos renardeaux.

Autres actions 23
Certaines tuiles de territoires donnent accès à des actions bonus à activer avec un dé d'action.

Comment faire des points de victoire (PV)

Complétez des **objectifs privés et communs.**
Progressez sur les **pistes des 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.**

Partie à 2 joueurs /2

Utilisez le revers du plateau de destin pour 2 joueurs.

La tuile de destin est tout de même révélée et le dé de destin lancé.

Ajoutez une tuile de dé vide sur les espaces de placement de dés d'action pour les restreindre. 29

Explorez les territoires vitaux

Choisissez un des 5 territoires

- Placez votre dé dans un emplacement de dé d'action
- Récupérez les bonus selon la valeur de votre dé d'action au moment de le placer

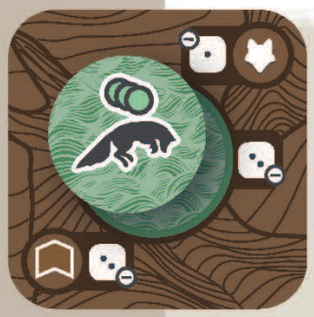
- Payez le coût avec votre dé s'il y a lieu
- Si la valeur de votre dé descend à zéro (0), déposez une tuile de dé vide sur ce dé et gagnez 2 PC

Dépensez la valeur de votre dé d'action

À différents moments du jeu, vous devrez choisir entre **conserver la valeur** de votre dé d'action 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**.

Vous ne pouvez effectuer les actions disponibles qu'**une seule fois chacune** lors de votre tour.

Si votre dé devait atteindre la valeur de zéro, ajoutez une **tuile de dé vide** dessus.



Déplacez votre renard

- Vous pouvez effectuer jusqu'à 2 déplacements le jour et jusqu'à 3 déplacements la nuit
- Débutez vos déplacements à la base du territoire puis 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

Lors d'un déplacement

Si vous croisez un territoire marqué par un adversaire, ce joueur récolte 1 PC 17

- Si vous arrêtez votre déplacement sur un territoire déjà marqué, vous perdez 2 PC et le joueur possédant le marqueur sur ce territoire récolte 2 PC
- Les territoires marqués ne sont pas bloqués, vous pouvez les reprendre en payant normalement pour effectuer cette action

Si vous croisez le pion castor et que vous n'êtes pas le propriétaire de sa tuile, perdez 2 PC. Le joueur possédant la tuile du castor récolte 2 PC. Si un autre joueur pioche une tuile de territoire du castor, il prend possession du pion castor et le place dans le territoire où il a pioché sa tuile. 25

Si un obstacle est présent dans un territoire, certaines restrictions ou certains bonus sont activés 25

Dépensez la valeur désirée sur votre dé pour activer les actions disponibles sur le territoire où vous terminez votre déplacement

- -2 pour progresser sur la piste du territoire
- -2 pour augmenter un dé de renardeau
- -2 pour faire un mulotage (chasse)
- -1 pour marquer le territoire 17

Monter sur une piste de territoire

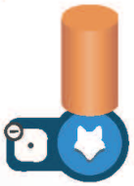
Faites progresser votre pion de patte sur la piste et collectez le bonus indiqué. Si vous croisez ce symbole, faites avancer le chasseur ou le photographe dans le sens horaire jusqu'au prochain territoire sur l'emplacement dédié

Augmentation d'un renardeau

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

Marquer 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 en retirant un marqueur de territoire de votre plateau joueur
- Vous pouvez toujours marquer un territoire déjà marqué par un autre joueur en payant le coût en valeur de dé, retournez alors le marqueur de l'adversaire sur son plateau personnel



- Vous ne pouvez pas marquer un territoire que vous possédez déjà

Chasseur / Photographe

Le chasseur ou le photographe se déplace sur les zones de chasse dans le sens horaire. Un déplacement peut être provoqué par les tuiles de territoire. Il démarre les manches dans le territoire indiqué par la tuile de destin tirée en début de manche.

Lorsque le chasseur ou le photographe est présent dans un territoire :

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

Mulotage (chasse)

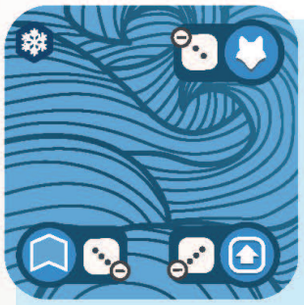
- Collectez la tuile de mulotage présente sur la tuile d'exploration, tournez-la et placez-la dans la cache de votre plateau personnel, sur le prochain espace libre
- Collectez les bonus si le mulotage est réussi
- Placez la tuile dans la cache même si le mulotage est raté
- S'il n'y a pas de tuile présente, vous ne pouvez pas effectuer de mulotage
- Si le chasseur ou le photographe est présent dans ce territoire, vous ne pouvez pas y effectuer de mulotage
- Remettez de nouvelles tuiles lors de la remise en place de fin de manche
- Lorsque vos espaces de mulotages sont tous occupés, récupérez les bonus de la tuile puis défaussez-la
- Vous pouvez échanger une ou plusieurs tuiles contre 4 PC chacune lors de la phase de croissance des renardeaux

Fromage

- Le joueur possédant le fromage peut l'échanger contre 4 PC lors de son tour, ou contre 4 PV à la fin d'une manche
- Il est possible de voler le fromage
- Il n'existe que 1 fromage

Étoile

- Le joueur possédant l'étoile peut se déplacer de +1 en tout-temps dans les territoires
- L'étoile vaut 4 PV à la fin de la partie



Les territoires d'hiver 29

Les territoires d'hiver sont disponibles sur les revers des tuiles d'exploration des territoires et offrent un nouveau niveau de difficulté, avec des coûts plus élevés pour activer les actions.

Explorez votre tanière

- Placez votre dé dans un espace d'actions et payez le coût s'il y a lieu
- Si votre dé devait atteindre la valeur 0, ajoutez une **tuile de dé vide** dessus
- Vous pouvez compenser la valeur en dépensant des PC

- **Dépensez et réduisez la valeur de votre dé** afin de piocher des tuiles de chemin de tanière
- Vous pouvez compenser la valeur en dépensant des PC

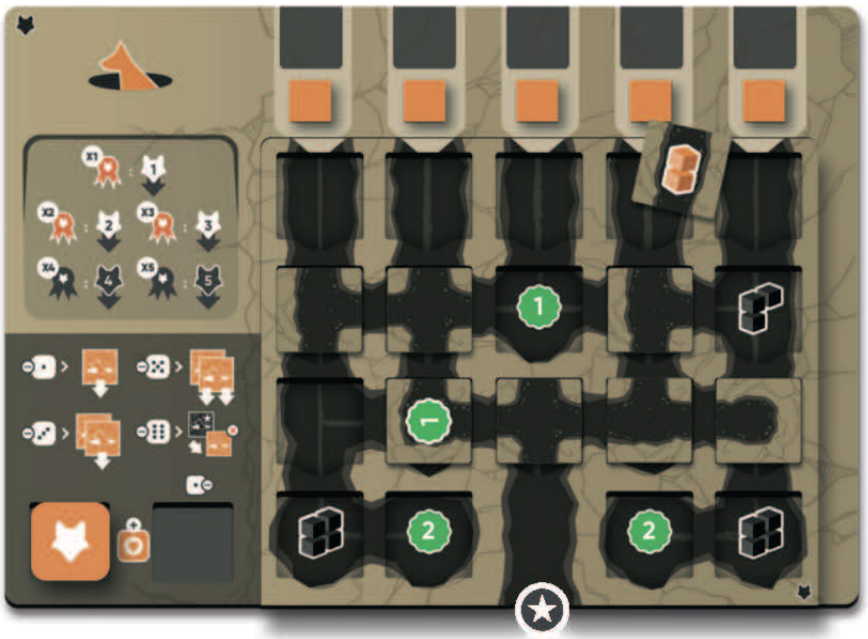
Payez 1 / piochez 1 / placez 1

Payez 3 / piochez 2 / placez 1

Payez 5 / piochez 2 / placez 2

Payez 6 / piochez 1 bonus / placez ou remplacez 1

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



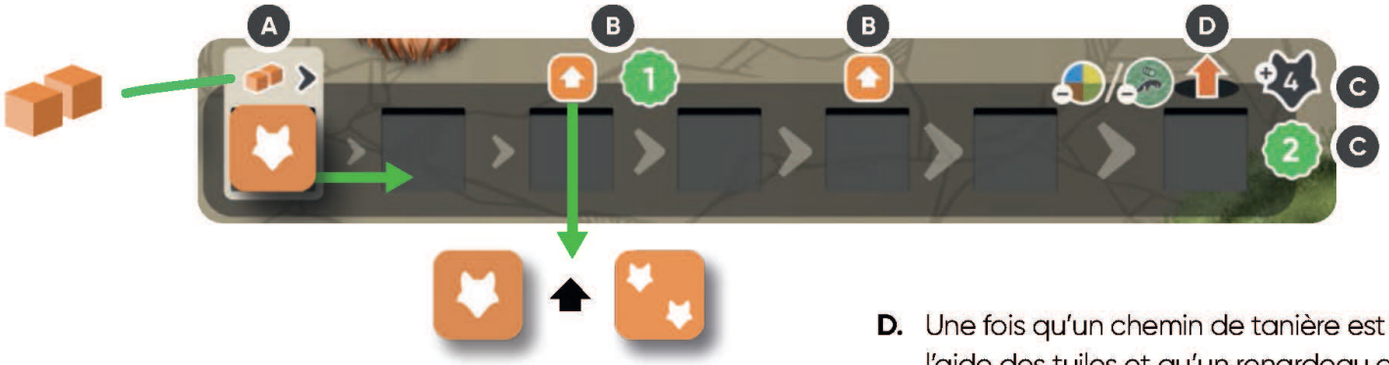
- Placez la ou les tuile(s) de chemin dans votre tanière
- Formez un ou plusieurs chemins continus à partir de la base
- Collectez les bonus s'il y a lieu
- Dans le cas où les tuiles piochées ne vous conviendraient pas, vous pouvez les défausser dans votre sac. Ceci mettra fin à votre tour immédiatement
- Développez un instinct

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

Vision et chasse

Les renards ont une vision nocturne très développée et ils utilisent les champs magnétiques terrestres pour repérer leurs proies, surtout dans les hautes herbes.

Croissance des renardeaux

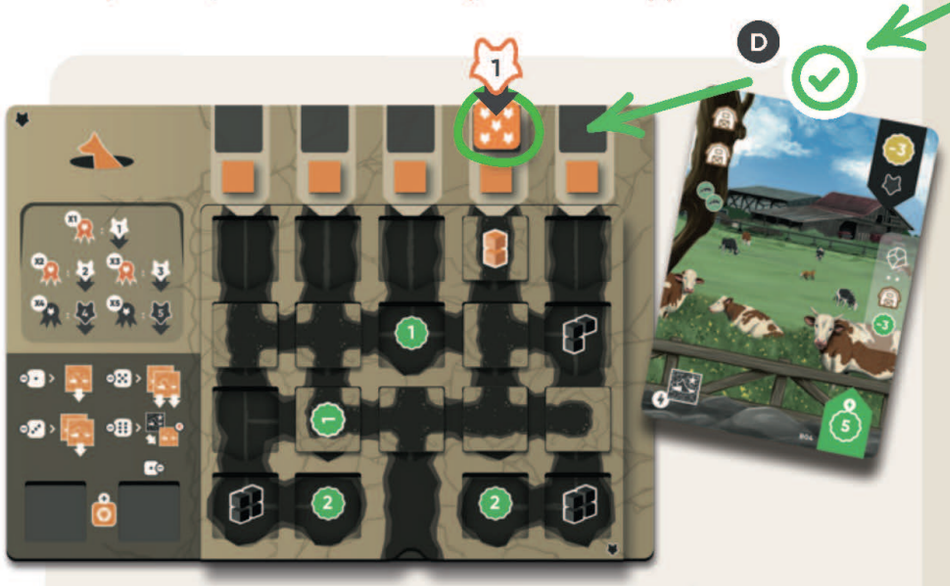


A. Payez les PC requis de la piste de croissance (plus une ressource au choix ou une tuile de mulotage lorsque vous atteindrez la fin de la piste) pour faire progresser votre dé de renardeau vers la droite. Payez pour chaque progression sur la piste

B. Collectez les points de victoire ou les augmentations lorsque vous dépassez les icônes indiquées au dessus des pistes

C. Lorsque vous atteignez le bout d'une des deux premières pistes, collectez les PV associés, récupérez un dé de renardeau 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.

D. Une fois qu'un chemin de tanière est entièrement tracé à l'aide des tuiles et qu'un renardeau a atteint la fin de sa piste de croissance, si le joueur a validé suffisamment d'objectifs privés (un par renardeau, voir description ci-dessous), le dé du renardeau peut être placé au-dessus du cube situé au bout du chemin et ce cube est alors immédiatement envoyé sur le plateau des instincts pour activer un nouvel instinct



Objectifs privés vs renardeaux

Pour envoyer un renardeau développer un instinct, vous devez avoir complété un objectif privé, et ce pour chaque nouveau renardeau à envoyer hors de la tanière. Ainsi pour pouvoir envoyer votre 5e renardeau hors de la tanière, vous devez déjà avoir complété une 5e carte objectif privé

- 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

Développez vos instincts

Pour développer les instincts de vos renardeaux ;

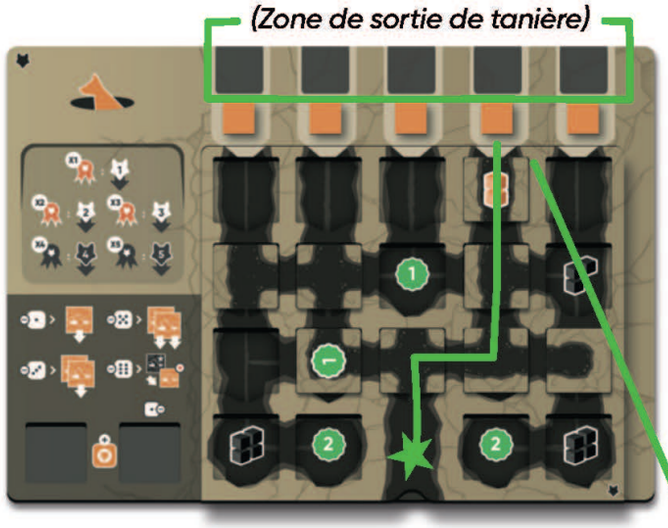
A. Complétez des chemins continus dans votre tanière

B. Complétez des objectifs

C. Transférez vos renardeaux hors de votre tanière en vous conformant aux prérequis d'objectifs privés 19

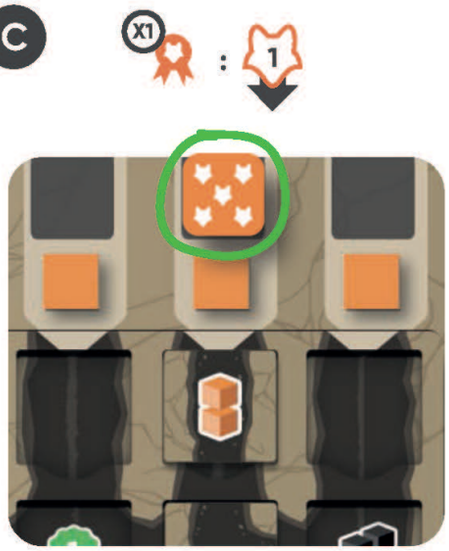
D. Activez des instincts sur le plateau des instincts

A



B

C



D

Les dés de renardeaux ne peuvent être transférés hors de la tanière que lorsque le bon nombre d'objectifs privés sont complétés.

Récupérez le cube connecté à un dé de renardeau et à un chemin continu dans la tanière.

Placez le cube dans la zone d'un des cinq instincts désiré sur le plateau des instincts.

Les dés de renardeaux transférés pendant la partie donneront des points de victoire lors du décompte de fin de partie.

Si un renardeau est prêt à sortir de la tanière, mais qu'aucun chemin complètement tracé n'est disponible ou que le nombre de cartes objectif complétées ne correspond pas aux pré-requis, le renardeau doit attendre à la fin de sa piste.

Fin de manche

Lorsque le dernier joueur termine son tour, procédez au décompte de fin de manche 27

Calculer les points

Calculez les points de victoire de fin de manche 27

Croissance des renardeaux

Après le décompte de fin de manche, effectuez la croissance de vos renardeaux 19

Remise en place

Après la croissance des renardeaux, effectuez la remise en place et le mécanisme de rattrapage à l'aide des cases oranges de la piste de points de victoire 27

Après la remise en place, placez les pions joueurs sur la piste d'ordre de tour 14

Fin de partie

Après le décompte de la 4e manche, effectuez le décompte de fin de partie 27

Calculer les points

Calculez les points de victoire de fin de partie 27

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

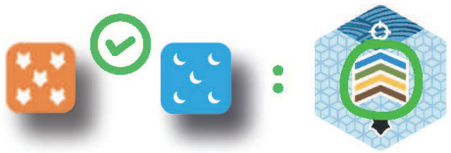
Alimentation

Les renards roux mangent principalement de petits mammifères comme des souris et des lapins, mais ils consomment aussi des plantes, des œufs d'oiseaux et parfois des graines et des petits fruits.

Tuiles et dé de destin

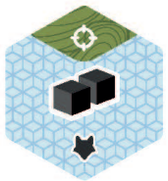
Le dé de destin
Le dé de destin indiquera avec quelle valeur les dés d'action activeront les bonus des tuiles de destin.

Au début d'un tour, si un joueur obtient le même chiffre que celui du dé de destin en lançant un dé d'action, il gagne le bonus de la tuile de destin révélée pour cette manche.



En début de manche, le chasseur ou le photographe se déplace vers le territoire indiqué par la tuile du destin

Montez sur une piste de territoire (au choix)



Récoltez 2 PC

Augmentez un dé de renardeau de +1

Piochez une ressource de votre choix

Piochez 1 tuile de mulotage dans la pioche

Piochez 1 chemin de tanière et posez-le immédiatement dans votre tanière

Avancez gratuitement un dé de renardeau de 1 espace sur la piste de croissance

Tuiles de pistes de territoire

Les pistes des territoires vitaux
Les pistes des 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.

Augmentez un dé de renardeau de +1

Piochez une tuile de chemin de tanière bonus 18

Piochez 1 tuile de mulotage dans la pioche

Récupérez l'étoile

Collectez une ressource de votre choix

Gagnez le fromage, peu importe où il se trouve

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

Tuiles de territoire (bonus)

Les tuiles de territoire vous permettent de gagner des bonus instantanés, des actions supplémentaires et d'activer des obstacles.

- Bonus instantané
- À garder en main, peut être activée avec un dé d'action
- À la disposition de tous dans le territoire des montagnes
- Obstacle ayant un effet sur le territoire correspondant

- Les actions, bonus et pouvoirs ne peuvent être utilisés qu'une seule fois
- Une fois utilisées, les tuiles sont défaussées
- Si une pioche est vide dans un territoire, mélangez et replacez les tuiles défaussées pour en former une nouvelle
- Chaque pile de tuiles est liée à un des territoires vitaux
- Lorsqu'une tuile possédant l'icone est piochée, elle est placée à la disposition de tous les joueurs, à la droite du territoire des montagnes
- Lorsqu'une tuile possède une icône , elle doit être placée à la vue de tous les joueurs, à la droite du territoire des montagnes
- Les obstacles sont actifs jusqu'à la fin de la manche en cours
- Si des nouveaux obstacles sont piochés, ils remplacent ceux déjà en place

Obstacle / Le camp
Placez le pion du **camp** dans le territoire de votre choix, tous les joueurs terminant la manche dans ce territoire gagnent 2 PC

Obstacle / L'ours
Placez le pion de **l'ours** dans le territoire de votre choix. Tous les joueurs terminant la manche dans ce territoire gagnent 1 ressource au choix

Obstacle / La tempête
Placez le pion de **tempête** dans l'espace du territoire où vous avez pioché cette tuile de territoire. Les déplacements de jour dans ce territoire sont réduits de 1 jusqu'à la fin de la manche

Obstacle / Le loup
Placez le jeton du **loup** dans l'espace du territoire où vous avez pioché cette tuile de territoire, il y est maintenant interdit de faire l'action de mulotage, ou de progresser sur sa piste de territoire

Bonus disponible à tous
Gagnez 3 points de croissance

Bonus disponible à tous
Piochez une **tuile de chemin de tanière** bonus puis placez-là immédiatement dans votre tanière

Bonus disponible à tous
Gagnez 3 points de croissance

Bonus disponible à tous
Augmentez un dé de renardeau de +1

Action
Lors de votre tour, placez un dé d'actions sur la tuile, payez 1 ressource et **augmentez un renardeau**. Votre dé est maintenant vide

Pouvoir
Placez le jeton de **castor** dans l'espace du territoire où vous avez pioché cette tuile de territoire

Vous êtes maintenant en possession du pouvoir du **castor**

25

Bonus instantané
Gagnez le **fromage**, si un autre joueur le possède, volez-le-lui

Bonus instantané
Gagnez **l'étoile**. Si un autre joueur la possède, volez-la-lui

Vous pouvez vous déplacer de +1 lors de vos tours tant que vous la possédez

Tuiles d'ordre de tour

Gagnez le fromage. Si un autre joueur le possède, volez-le-lui

Collectez une ressource de votre choix

Collectez 2 PC

Augmentez un dé de renardeau de +1

Progressez sur une piste de territoire de votre choix

Tuiles de mulotage (chasse)

Mulotage raté

Gagnez 2 PC

Gagnez 2 PC et 1 ressource au choix

Tuiles de chemin de tanière

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 dans votre sac lors de l'action exploration de votre tanière.

Il existe 5 types de chemins de 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 vote tanière.

- Lors de la pose de votre chemin, 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
- Si vous remplacez une tuile précédemment posée dans votre tanière, remettez l'ancienne dans votre sac *(Ignorez le bonus présent sous l'ancienne tuile)*

Tuiles d'instinct

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

Le coût de l'action de progression sur une piste de territoire baisse de 1

Si vous êtes en possession du castor, il vous rapporte +1 PC lorsqu'il est activé par le passage d'un adversaire sur la tuile castor

Ajoutez 1 PC à toutes vos prochaines collectes de PC

Choisissez la ressource désirée lorsque vous collectez

1 mouvement de plus lors de vos déplacements

Les territoires que vous marquez vous rapportent désormais 1 PC de plus lorsque les renards adverses y passent (soit 2 PC)

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. Tous les joueurs débutent avec 2 PC et une ressource au choix

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

Choisissez la ressource lorsque vous collectez.

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

Obtenez 1 PC à chaque fois que vous croisez une case orange sur la piste de PV (points de victoire).

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

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

Lors de votre première partie, vous pouvez ignorer les tuiles de Ruses.

Obstacles

Les obstacles sont déclenchés en piochant des tuiles de territoire. Ils sont présents dans les différents territoires. Leurs effets s'appliquent uniquement aux joueurs présents dans le territoire où il a été activé. Les obstacles sont défaussés à la fin d'une manche.

Le loup
Empêche les actions de mulotage et les avancées sur la piste du territoire

L'ours
Chaque ressource récoltée donne une ressource supplémentaire au choix

La tempête
Les déplacements de jour sont restreints à 1 et les déplacements de nuit à 2

Le camp
À la fin de la manche, tous les joueurs dans ce territoire obtiennent 2 PC

Le fromage

Le joueur possédant le fromage peut l'échanger contre 4 PC pendant son tour, ou contre 4 PV lors du décompte de fin de manche.

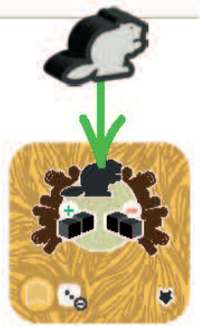
L'étoile

Le joueur possédant l'étoile n'est pas affecté par les limites de déplacement causées par la nuit et le jour.

- Il existe seulement 1 étoile
- Un joueur peut vous voler l'étoile
- L'étoile est défaussée en fin de manche

Le castor

- Le joueur qui a pioché la tuile de territoire du castor la place devant lui, puis positionne le pion du castor sur le territoire correspondant, sur la tuile d'exploration du barrage de castor



- Si un autre joueur croise le castor, il perd 2 PC / le joueur possédant le castor récolte 2 PC
- Le castor est défaussé à la fin de la manche
- Le castor peut changer de joueur pendant une manche

RAPPEL
Seules les ressources doivent être dépensées pour compléter les objectifs privés.

Objectifs privés

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

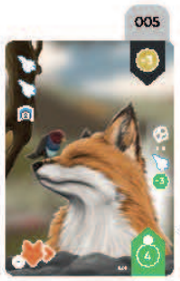
- Vous pouvez toujours piocher une nouvelle carte, défausser une carte non-complétée ou activer un effet d'échange d'une carte complétée en visitant le territoire des montagnes lors de votre tour
- Vous pourrez déclarer vos objectifs complétés lors du décompte de fin de manche, dans l'ordre du tour des joueurs
- Seules les ressources doivent être dépensées pour compléter les objectifs privés
- À la fin de la partie, des points seront retranchés pour les cartes d'objectifs personnels non complétées, encore en main

Requis: 1 champ, 1 ferme, 1 objectif privé complété
Échange: -3 PV pour 3 PC
Bonus: Étoile et 5 PV
Pénalité: -3 PV

Requis: 1 champ, 1 rivère, niveau 2 sur la piste de la ferme
Échange: -2 PV pour 3 PC
Bonus: Fromage et 4 PV
Pénalité: -2 PV

Requis: 2 champs, niveau 4 sur la piste de champ
Échange: -2 PV pour 1 champ
Bonus: Monter sur une piste de territoire et 5 PV
Pénalité: -2 PV

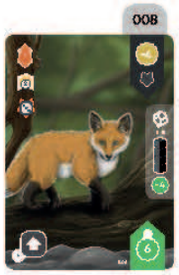
Requis: 2 fermes, 2 tuiles de mulotage dans la cache
Échange: -3 PV pour 1 ferme
Bonus: 1 tuile de chemin de tanière bonus et 5 PV
Pénalité: -3 PV



Requis: 2 rivières, niveau 2 sur la piste de la rivière
Échange: -3 PV pour 1 rivière
Bonus: 1 croissance de 1 dé de renardeau et 4 PV
Pénalité: -3 PV

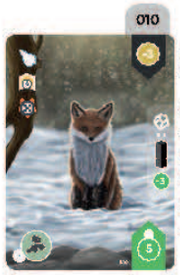
Requis: 2 forêts, 1 dé de renardeau de valeur 5
Échange: -3 PV pour 1 ressource au choix
Bonus: 1 croissance de 1 dé de renardeau et 5 PV
Pénalité: -3 PV

Requis: Niveau 2 sur les pistes de ferme, de champ et de rivière
Échange: -3 PV pour monter sur une piste de territoire
Bonus: 1 tuile de chemin de tanière bonus et 5 PV
Pénalité: -3 PV



Requis: 1 renardeau hors de la tanière, niveau 2 sur la piste de champ, 1 dé de renardeau de valeur 3
Échange: -4 PV pour 4 PC
Bonus: 1 augmentation de +1 d'un dé de renardeau et 6 PV
Pénalité: -4 PV

Requis: 1 champ, 1 ferme, 1 forêt, 1 rivière
Échange: -4 PV pour 4 PC
Bonus: 4 PC et 6 PV
Pénalité: -4 PV

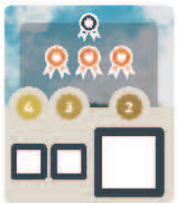


Requis: 1 rivière, niveau 4 sur la piste de champ, 1 dé de renardeau de valeur 5
Échange: -3 PV pour 3 PC
Bonus: 1 tuile de mulotage de la réserve et 5 PV
Pénalité: -3 PV

Requis: 3 renardeaux hors de la tanière
Échange: -4 PV pour 4 PC
Bonus: 1 augmentation de +1 d'un dé de renardeau et 6 PV
Pénalité: -4 PV

Objectifs communs

Les objectifs communs vous permettent de gagner des PV et des bonus. Dès que vous complétez un objectif commun pendant votre tour, déclarez-le, puis ajoutez un de vos cubes sur l'emplacement libre le plus à gauche pour bénéficier du maximum de PV. Ainsi, plus tôt vous déclarerez un objectif commun, plus vous marquerez de PV. Les points de victoires (PV) sont ajoutés lors du décompte de fin de partie. Vous ne pouvez compléter qu'une fois chaque objectif pendant la partie.



Requis: 3 objectifs privés complétés

Requis: Avoir complété un chemin de 3 tuiles dans sa tanière

Requis: Avoir marqué 4 territoires

Requis: Avoir atteint le niveau 7 sur une piste de territoire

Requis: 4 objectifs privés complétés

Requis: Avoir atteint le niveau 4 sur une piste de territoire

Requis: 3 renardeaux hors de la tanière

Requis: Avoir 3 tuiles de mulotage dans sa cache (collection)

Décompte de fin de manche

- PV pour les objectifs privés complétés
- 4 PV si vous possédez toujours le fromage
- PV pour la somme des valeurs restantes sur les dés d'action
- Phase de croissance des renardeaux
- Les renards retournent au centre des territoires vitaux
- Les obstacles sont retirés des territoires › Loup, Tempête, Ours, Camp et Castor
- On ajoute des tuiles de mulotage sur les espaces vides dans les territoires
- Les joueurs retardataires gagnent deux PC pour chaque case qui les sépare du meneur

L'ordre de tour de la prochaine manche est déterminé selon la position sur la piste de PV

PV instantané et de fin de manche

PV de fin de partie

Décompte de fin de partie

- Gagnez 4 PV si vous possédez l'étoile à la fin de la partie
- Collectez les PV pour les collections de mulotages
- Collectez les PV pour la somme des valeurs de vos dés de renardeaux à l'extérieur de votre tanière
- 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!

Firefox (mini-extension)

Mise en place

1. Placez le plateau Firefox à proximité du plateau
2. Placez le dé Firefox sur le plateau Firefox
3. Placez et révélez les tuiles Firefox sur les 6 espaces du plateau
4. Créez une pioche avec les tuiles Firefox restantes
5. Placez le pion Firefox sur l'espace du haut du plateau
6. Ajoutez toutes les autres tuiles au matériel de base

L'action Firefox

- Lors de votre tour, placez votre dé d'action sur le plateau
- Avancez le pion Firefox du nombre d'espaces correspondant à la valeur de votre dé d'actions, dans le sens horaire
- Récupérez le bonus de la tuile Firefox d'arrivée et remplacez-la par une nouvelle de la pioche
- Placez ensuite une tuile de dé vide sur votre dé

★ S'il n'y a plus de tuile lors de votre déplacement, récupérez le bonus de 4 PC indiqué sur le plateau

Le bonus Firefox

Certaines tuiles supplémentaires offrent des bonus Firefox

Avancez le pion Firefox, récupérez le bonus

Lancez le dé Firefox, avancez le pion Firefox du nombre d'espaces correspondant à sa valeur et récupérez le bonus

Village (mini-extension)

Mise en place

1. Placez le plateau Village à proximité du plateau principal
2. Placez 3 tuiles de piste Village au hasard sur les 3 espaces verts
3. Placez des tuiles de mulotage de Village au hasard face cachée sur leurs emplacements de chaque côté du plateau et formez une pioche à proximité avec les tuiles restantes
4. Placez les pions pattes de renard au début de la piste
5. Ajoutez toutes les autres tuiles au matériel de base

L'action Village

- Lors de votre tour, placez votre dé d'action sur le plateau dans un espace de dé d'action et payez le coût s'il y a lieu
- Progressez d'un espace sur la piste Village et récupérez le bonus
- Ensuite, vous pouvez dépenser de la valeur de votre dé pour effectuer des actions, à gauche ou à droite de la piste

★ Les actions disponibles :
› Collecter une tuile de mulotage
› Augmenter un dé de renardeau
› Marquer un territoire

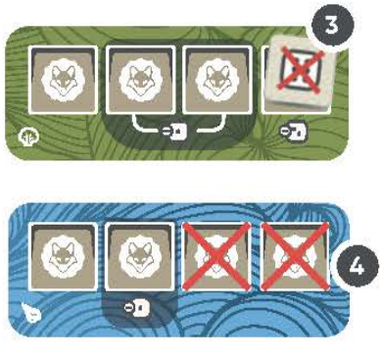
★ Les tuiles de mulotage sont ajoutées à votre cache
★ De nouvelles tuiles de mulotage sont ajoutées sur les emplacements vides à la fin de la manche
★ Un territoire marqué sur la piste Village compte pour l'objectif commun des territoires

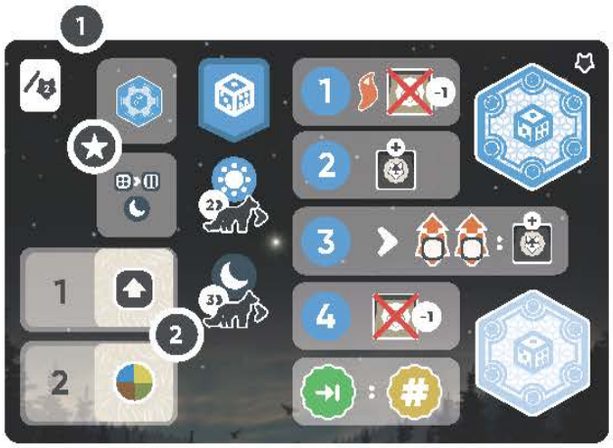
Partie à 2 joueurs

Mise en place

1. Utilisez le revers du plateau de destin pour 2 joueurs
2. Placez 1 tuile d'ordre de tour sur les 2 espaces dédiés
3. Ajoutez une tile de dé vide sur l'emplacement le plus à droite de chacune des 4 zones de placement de dé d'action du plateau des territoires (champ, ferme, rivière et forêt) pour restreindre les espaces
4. En 4e manche, utilisez les tuiles supplémentaires pour restreindre les espaces de placement de dés d'action

★ La tuile de destin est tout de même révélée et le dé de destin est lancé





Variante Hivernale

La variante hivernale propose un mode de jeu plus difficile. Durant l'hiver, il sera plus intense d'explorer les territoires et obtenir les différentes actions sera plus difficile. Vous devrez donc bien gérer toutes vos ressources et faire des choix judicieux!

Pour jouer avec la variante hivernale

1. Tournez simplement le plateau principal sur son revers
2. Afin de rendre les territoires moins linéaires, veuillez placer les tuiles d'exploration aléatoirement dans les espaces des territoires en vous assurant qu'elles soient du côté avec une icône de flocon de neige

★ La configuration et le déroulement du jeu restent identiques à la version normale du jeu.

Prémices - Mode de base

Prémices est un mode de base vous permettant de montrer le jeu Ruse à des joueurs moins expérimentés.

En utilisant le mode Prémices, vous offrez une passerelle à vos amis moins expérimentés avec les jeux de société plus complexes, vers l'univers du jeu Ruse. C'est une manière unique de partager votre passion pour Ruse à votre entourage.

Consultez la mise en place et les règles en scannant le code QR

Mode solo

VIXEN

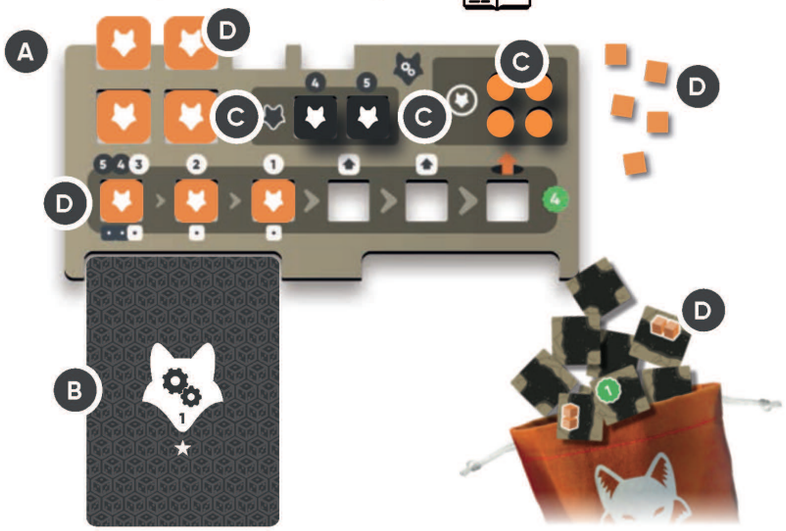
Par Mathieu Gosselin et Guime

Depuis quelques jours, vous ressentez quelque chose d'anormal, et vos instincts ne vous trompent jamais. Les odeurs ne sont plus les mêmes, le gibier n'est pas aussi abondant que d'habitude. Par un soir de grande obscurité, vous sortez de la tanière et décelez une odeur menaçante! En suivant les traces, vous aboutissez soudainement dans une clairière éclairée par les étoiles. Vous vous arrêtez sec, car deux yeux brillent dans l'obscurité devant vous. Vous percevez une forme, votre cœur s'emballe et vous sortez les crocs! VIXEN, le renard, se tient droit devant, et il est déterminé à s'imposer dans votre territoire... Qui sortira vainqueur de l'affrontement entre vous et VIXEN?

Mise en place

Effectuez la mise en place « pour 2 joueurs » 4 + 29

Effectuez la mise en place du matériel d'un joueur 6



A. VIXEN reçoit le plateau solo, les cartes solo et le matériel d'un joueur d'une autre couleur

B. Choisissez 1 des 4 niveaux de VIXEN, mélangez les cartes de chaque manche et formez une pile face cachée à gauche sous le plateau solo. Veillez à mettre les manches en ordre croissant de 1 à 4 afin de pouvoir les révéler progressivement

★ VIXEN n'utilise pas les cartes objectifs, les pions de pattes, les tuiles de ruses, le plateau de joueur, ni le plateau de tanière, VIXEN utilise seulement 5 cubes

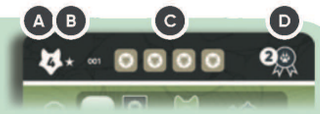
C. Placez 2 dés d'action et 2 dés de renardeaux noirs en réserve et les 4 marqueurs de territoires sur le plateau solo

D. Placez les 3 autres dés de renardeaux en valeur 1 sur les 3 premiers espaces de la piste de croissance du plateau solo et gardez les 2 autres dés d'action, les 5 cubes et le sac de tuiles de chemin de tanière de VIXEN à proximité, à l'extérieur du plateau solo

★ VIXEN démarre toujours en dernière position sur la piste d'ordre de tour. On place donc le renard assis de VIXEN sur le dernier espace libre de la piste

★ Placez le pion de tête de renard de VIXEN à 0 sur la piste de points de victoire

★ Placez le pion renard débout de VIXEN au centre des territoires sur le plateau principal



A. Indicateur de manche en cours (4)
B. Indicateur de niveau des cartes (*1)
C. Nombre de dés d'action pour cette manche (x4)
D. Bonus instantané, récupéré lorsque la carte est révélée

Déroulement

Étapes de début de manche

1. Ordre de tour et récupération de bonus
2. VIXEN ne récupère pas de bonus d'ordre de tour
3. Révélez une tuile de destin
4. Placez le chasseur ou le photographe sur le territoire indiqué par la tuile de destin
5. Lancez le dé de destin
6. Le premier joueur lance son dé d'action

Tour de VIXEN

Les tours de VIXEN ressemblent à ceux d'un joueur. À chaque tour, VIXEN révèle une carte et lance un dé d'action qu'il doit jouer dans les territoires ou dans sa tanière. Ce sont les résultats des dés sur les cartes qui déterminent où l'action aura lieu.

VIXEN commence toujours la partie endernière position sur la piste d'ordre de tour.

VIXEN dispose de 2 dés d'action en première manche (comme indiqué sur les cartes de la 1ère manche)

VIXEN peut déclarer des objectifs communs complétés (comme indiqué sur les cartes en début de manche)

Actions de VIXEN

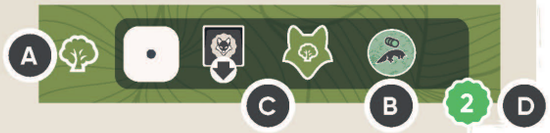
Dans les territoires

A VIXEN place son dé d'action dans le territoire indiqué sur la rangée de la carte
VIXEN déplace son renard dans le territoire jusqu'à l'emplacement où il peut effectuer un mulotage et/ou marquer le territoire

B S'il y a lieu, VIXEN prend la tuile de mulotage et/ou marque le territoire
VIXEN peut se déplacer de 4 espaces pour accéder à un emplacement adéquat

C VIXEN récupère, collectionne et active les différents éléments indiqués sur les cartes

D VIXEN récupère les points de victoire au bout de la rangée



Dans la tanière

A VIXEN place son dé d'action dans un espace libre au dessus du plateau solo

B VIXEN récupère le nombre de tuiles tanière indiqué dans la rangée de la carte
› Tuile standard ou tuile bonus

C VIXEN récupère, collectionne et active au besoin les différents éléments indiqués

D VIXEN récupère les points de victoire au bout de la rangée

Actions disponibles

- Mulotage
- Tuile de territoire
- Marquage de territoire
- Augmentation de renardeau
- Croissance de renardeau
- Tuiles de tanière et tuiles de tanière bonus
- Le fromage
- L'étoile
- Avancée du chasseur ou du photographe
- Les obstacles
- Le castor
- Les objectifs communs

Récupérer des dés d'action

Décompte de fin de manche

Effectuez les étapes normales de décompte de fin de manche pour le joueur 27

VIXEN gagne 4 PV si il possède le fromage à la fin de la manche.

Ensuite, VIXEN récupère tous ses dés d'action et les place près de son plateau.

Contrairement aux joueurs, VIXEN ne récupère pas les valeurs de dés restants en fin de manche.

VIXEN déplace l'ensemble de ses dés de renardeaux de 1 case vers la droite, cela peut entraîner la sortie d'un renardeau de la tanière.

Le mécanisme de rattrapage est actif pour VIXEN, mais au lieu de gagner 2 points de croissance par case orange entre le meneur et le retardataire, c'est plutôt 1 point de victoire par case orange.

La position des joueurs sur la piste d'ordre de tour est déterminée par leur position sur la piste de points de victoire. Comme dans une partie standard. 14

Décompte de fin de partie

Effectuez les étapes normales de décompte de fin de partie pour le joueur 27

VIXEN gagne les points de victoire suivants :

4 PV si VIXEN possède l'étoile à la fin de la partie

Les points de collection de tuiles de mulotage selon la charte du plateau principal

1 PV par groupe de 3 tuiles de chemin de tanière

1 PV par tuile de chemin de tanière bonus

1 PV par groupe de 2 tuiles de territoire

Les points équivalant à la valeur des dés de renardeaux hors de la tanière

VIXEN ne récupère pas de points pour les objectifs communs

AVERTISSEMENTS !

Le mode VIXEN ne peut pas être utilisé avec l'extension Firefox, l'extension Village ou le mode Prémices.
› Retirez le matériel marqué de la petite flamme ou de la petite maison.

Le mode VIXEN peut être utilisé à 2 ou 3 joueurs, et à 4 joueurs si vous ajoutez l'extension du 5e joueur.

VIXEN

Créez vos propres modes VIXEN! Téléchargez le kit graphique pour créer vos cartes du mode solo.

Références / Iconographie

- Matériel de départ (1ère partie)
- Tuile de destin
- Dé de destin
- Jour / Nuit
- Ruse
- Le chasseur / Le photographe
- Déplacement du chasseur ou du photographe
- Territoire affecté par le chasseur ou le photographe
- Territoires vitaux
- Ressources: Rivière, Forêt, Champ, Ferme, Montagne
- Points de croissance (PC)
- Ressource au choix
- Pistes de territoire
- Progression sur une piste de territoire au choix
- Tuiles de territoire
- Tuiles de territoire disponibles
- Déplacement du renard
- Marqueur de territoire
- Marquer un territoire

- Dé de renardeau
- Croissance de renardeau
- Ajout d'un dé de renardeau supplémentaire
- Déplacement d'un dé de renardeau supplémentaire
- Augmentation d'un dé de renardeau
- Sortie d'un renardeau
- Dé de renardeau placé hors de la tanière
- Tanière
- Plateau des instincts
- Piocher une tuile de tanière
- Tuile de chemin de tanière
- Tuile de chemin de tanière bonus
- Placer une tuile de chemin de tanière
- Instinct
- Mulotage
- Mulotage raté
- Cache et collection de mulotage
- Objectif privé
- Objectif commun
- Carte d'objectif privé supplémentaire

- Le castor
- Le fromage
- L'étoile
- Obstacles : Loup, Tempête, Ours, Camp
- Obstacles
- Disponible à tous
- À garder en main
- Instantané
- Fin de manche
- Fin de partie
- Décompte de fin de manche
- Décompte de fin de partie
- Somme de PV
- Points de victoire (PV) instantanés
- Points de victoire (PV) en fin de partie ou pénalité
- Matériel – Variante Hivernale
- VIXEN – Mode solo
- Matériel – Mini extension Firefox
- Déplacement du pion du Firefox
- Lancer le dé de Firefox
- Pion du Firefox
- Matériel – Mini extension Village
- Progression sur la piste du village
- Matériel – Extension 5ème joueur