

Règles de Forêt mixte

Comment jouer à Forêt mixte

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Construire une forêt harmonieuse en associant arbres, animaux, plantes et champignons pour marquer un maximum de points.
- **Mécanique principale** : Piocher des cartes ou les jouer en payant leur coût avec d'autres cartes de sa main.
- **Condition de victoire** : Avoir le plus de points quand la 3e carte Hiver apparaît.

Salut les amis ! Aujourd'hui, on s'installe autour de la table pour découvrir **Forêt mixte**, un jeu de cartes dans lequel vous allez créer votre propre écosystème forestier. Imaginez : des arbres majestueux, des chevreuils, des chauves-souris, des champignons et plein d'autres espèces qui cohabitent dans votre forêt. C'est beau, c'est zen, et c'est malin. Si vous aimez les jeux de cartes comme [Skyjo](#) ou [Love Letter](#), vous allez adorer celui-ci. Allez, on s'y met !

Ce qu'il y a dans la boîte

Forêt mixte contient **180 cartes** au total, plus quelques éléments bien pratiques :

- **66 cartes Arbre** : le squelette de votre forêt, chaque carte représente un seul type d'arbre.
- **48 cartes divisées haut/bas** : une espèce en haut, une autre en bas (animaux, plantes, champignons).
- **44 cartes divisées gauche/droite** : une espèce à gauche, une autre à droite.
- **3 cartes Hiver** : elles déclenchent la fin de partie quand les trois sont révélées.
- **1 plateau Clairière** : la zone de défausse commune au centre de la table.
- **14 cartes de référence** : des aide-mémoire pour ne jamais être perdus sur les effets des

cartes.

- **5 cartes Grotte** : une par joueur, pour stocker des cartes bonus en cours de partie.
- **1 bloc de score** : pour le décompte final.

Préparer la partie

Installer la table

Placez le **plateau Clairière** au centre de la table, bien visible par tout le monde. Mettez les **14 cartes de référence** à côté, accessibles à tous. Chaque joueur prend **1 carte Grotte** et la pose devant lui.

Constituer le paquet de cartes

Mettez les **3 cartes Hiver** de côté pour l'instant. Mélangez toutes les autres cartes ensemble, puis retirez du jeu un certain nombre de cartes (sans les regarder) selon le nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	Cartes à retirer
2 joueurs	30 cartes
3 joueurs	20 cartes
4 joueurs	10 cartes
5 joueurs	Aucune

Ensuite, divisez les cartes restantes en **trois piles à peu près égales**, face cachée. Prenez une de ces piles et mélangez-y **2 cartes Hiver**. Placez la **3e carte Hiver** sur le dessus de cette même pile. Empilez les deux autres piles par-dessus celle contenant les cartes Hiver. Résultat : les cartes Hiver se retrouvent dans le dernier tiers du paquet. Posez ce **paquet** à gauche de la Clairière.

Distribuer les cartes de départ

Chaque joueur pioche **6 cartes** du paquet pour former sa **main**. Si vous n'avez aucune carte Arbre parmi vos 6 cartes, vous avez droit à une **seconde chance** : remettez vos 6 cartes dans la boîte et piochez-en 6 nouvelles. Attention, on n'a droit qu'à une seule seconde chance !

Le dernier joueur à s'être promené en forêt commence. On joue ensuite dans le **sens horaire**.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour

À votre tour, vous devez choisir **une seule des deux actions** suivantes. Pas les deux, juste une !

Action A : piocher deux cartes

Piochez **deux cartes**, l'une après l'autre. Pour chacune, vous choisissez librement de prendre :

- La carte du dessus du **paquet** (face cachée, c'est la surprise).
- Une carte face visible de la **Clairière** (au début de la partie, elle est vide, donc pas le choix).

Limite de main : vous ne pouvez jamais avoir plus de **10 cartes en main**. Si vous en avez déjà 9, vous ne piochez qu'une seule carte.

Action B : jouer une carte

Choisissez une carte de votre main et **payez son coût** en défaussant le nombre requis de cartes de votre main, face visible, dans la **Clairière**. Ensuite, placez la carte jouée dans votre **forêt** (la zone de jeu devant vous). Appliquez ses éventuels **effets** et/ou **bonus**. Enfin, vérifiez si la Clairière doit être vidée (voir plus bas).

Petit conseil stratégique : au début, concentrez-vous sur la pose de quelques **arbres** pour avoir des emplacements disponibles. Sans arbres, impossible de placer vos animaux et plantes !

Jouer les différents types de cartes

Les cartes Arbre

Les **arbres** sont la base de votre forêt. Chaque arbre offre **4 emplacements** autour de lui : en haut, en bas, à gauche et à droite. C'est sur ces emplacements que vous viendrez glisser vos cartes d'animaux, plantes et champignons.

Quand vous jouez un arbre, en plus de payer son coût, vous devez **retourner la carte du dessus du paquet** et la placer face visible dans la **Clairière**. Une petite icône sur le plateau vous le rappelle. Si cette carte révélée est une carte Hiver, appliquez la règle des cartes Hiver (on en parle juste après).

Les pousses d'arbre

Vous n'avez pas d'arbre en main mais vous avez besoin d'emplacements ? Pas de panique ! Vous pouvez jouer **n'importe quelle carte face cachée** comme une **pousse d'arbre**. Elle fonctionne exactement comme un arbre (4 emplacements), mais elle n'appartient à aucune espèce d'arbre. Pratique en dépannage !

Les cartes divisées en deux (animaux, plantes, champignons)

Ces cartes montrent **deux espèces** : soit haut/bas, soit gauche/droite. Quand vous en jouez une, vous choisissez **quelle moitié** vous voulez placer et vous ne payez que le coût de cette moitié-là.

Glissez la carte à côté d'un de vos arbres, sur un **emplacement vide** du bon côté :

- Pour placer l'espèce de **gauche** : glissez le côté droit de la carte sous l'arbre, à gauche.
- Pour placer l'espèce de **droite** : glissez le côté gauche sous l'arbre, à droite.
- Pour placer l'espèce du **haut** : glissez le bas de la carte sous l'arbre, au-dessus.
- Pour placer l'espèce du **bas** : glissez le haut de la carte sous l'arbre, en dessous.

Seule la partie **visible** de la carte compte pour le reste de la partie. L'autre moitié, cachée sous l'arbre, est ignorée.

Effets et bonus des cartes

Les effets

La plupart des cartes ont un **effet instantané** : il se déclenche une seule fois, juste après avoir joué la carte (par exemple, piocher des cartes supplémentaires ou placer gratuitement une autre espèce).

Les **champignons** sont spéciaux : ils ont un **effet permanent**. Une fois posés dans votre forêt, leur effet se déclenche à chaque fois que vous remplissez leur condition (par exemple, chaque fois que vous jouez une carte sous un arbre). C'est un moteur redoutable sur la durée !

Les bonus

Certaines cartes affichent une **flèche colorée avec une icône**. Pour déclencher le **bonus**, toutes les cartes que vous défaussez pour payer le coût doivent être de la **même couleur** (même icône d'arbre) que la carte jouée. Si une carte défaussée est divisée en deux, il suffit qu'une des deux moitiés porte la bonne icône.

Astuce : quand vous piochez, gardez un oeil sur les couleurs de vos cartes. Avoir plusieurs cartes de la même couleur en main vous permettra d'activer ces précieux bonus. Ça fait souvent la différence en fin de partie !

Les cartes Hiver et la Clairière

Les cartes Hiver

Les **3 cartes Hiver** sont cachées dans le dernier tiers du paquet. Chaque fois que vous piochez une carte Hiver (que ce soit en piochant normalement ou en révélant une carte pour un arbre), vous la posez **face visible** à côté de la Clairière et vous piochez une autre carte du paquet pour la remplacer.

Quand la **3e carte Hiver** est révélée, la partie **s'arrête immédiatement**. Même si c'est en plein milieu de votre tour, tout s'arrête. Pas de dernier tour, pas de rattrapage. Soyez prêts !

Vider la Clairière

À la fin de votre tour, si la **Clairière** contient **10 cartes ou plus**, elle est entièrement vidée : toutes les cartes qui s'y trouvent sont retirées du jeu et remises dans la boîte. Comme dans [6 qui prend !](#), il faut surveiller cette zone commune de près.

[IMAGE_FIN]

Décompte des points

Quand la partie s'achève, c'est l'heure de compter les **points**. Additionnez les points de toutes les cartes **visibles** dans votre forêt. Chaque carte indique combien elle rapporte, souvent en fonction de conditions spécifiques (nombre d'espèces différentes autour d'un arbre, nombre de cartes d'un certain type dans votre forêt, etc.).

Ajoutez ensuite **1 point par carte** stockée dans votre **Grotte**, si vous en avez.

En cas de doute sur le score d'une carte, consultez les **cartes de référence**.

Source de points	Comment ça marche
Cartes Arbre	Points selon leur condition propre (nombre d'espèces, cartes rattachées, etc.)
Animaux, plantes, champignons	Points selon leurs conditions (icônes présentes, nombre de cartes d'un type, etc.)
Grotte	1 point par carte stockée dans la Grotte

Le joueur avec le **meilleur score total** remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire. Et si vous voulez enchaîner avec un autre jeu de cartes malin après votre partie, jetez un oeil aux règles du [Saboteur](#) ou à celles de [Contre-temps](#) !

Récapitulatif des icônes importantes

Icônes de type (espèces)

Chaque carte appartient à une catégorie : **Amphibien, Arbre, Cervidé, Champignon, Chauve-souris, Insecte, Oiseau, Ongulé, Papillon, Plante** ou **Plantigrade/digitigrade**. Ces icônes servent à vérifier les conditions de scoring et les effets des cartes.

Icônes d'arbres (couleurs)

Il existe **8 espèces d'arbres**, chacune avec sa propre icône et couleur : **Bouleau, Sapin blanc, Chêne, Sapin Douglas, Hêtre, Tilleul, Marronnier commun** et **Érable**. Ces icônes

apparaissent aussi sur les cartes divisées en deux et servent à activer les **bonus**.

Icônes d'effets et bonus courants

- **Piocher 1 ou 2 cartes** du dessus du paquet.
- **Piocher autant de cartes** que le nombre de cartes d'un certain type dans votre forêt (sans dépasser la limite de 10 en main).
- **Placer gratuitement** un spécimen d'un type précis depuis votre main (sans payer son coût, sans utiliser son effet ni son bonus).
- **Rejouer un tour complet** après celui-ci.

Voilà, vous savez tout ! Posez vos arbres, accueillez la faune et la flore, et construisez la plus belle forêt de la table. Bonne partie !