

FORÊT MIXTE DARTMOOR

Un jeu de cartes créé par Kosch pour 2 à 5 joueurs
âgés de 10 ans et plus. Durée d'une partie : 60 minutes.

Forêt Mixte : Dartmoor
est un jeu indépendant
de la gamme *Forêt
Mixte*. Il ne peut être
combiné ni avec *Forêt
Mixte* ni avec ses
extensions.

PRINCIPE DU JEU

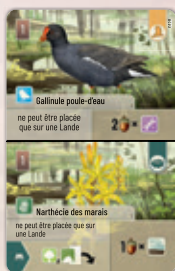
Le paysage vallonné du Dartmoor offre une grande diversité d'habitats pour la faune et la flore locales. Tandis que libellules et autres insectes volettent autour des ruisseaux, poneys et moutons paissent dans la lande. Au détour d'un chemin, vous pourrez également découvrir les nombreuses créatures qui peuplent le ciel et les sous-bois.

Créez une lande unique pour les espèces qui y résident et gagnez des points en tenant compte de leurs préférences : ces animaux sont-ils grégaires ou solitaires ? Ont-ils besoins d'habitats spécifiques ?

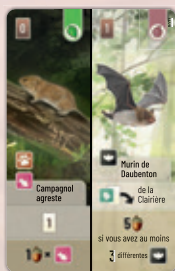
Comme dans Forêt Mixte, vous créez votre propre écosystème, qui sera également appelé « forêt » dans Dartmoor.

MATÉRIEL

180 cartes :



56 cartes divisées
entre haut et bas



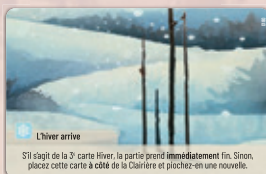
45 cartes divisées
entre gauche
et droite



27 Terrains (Landes)



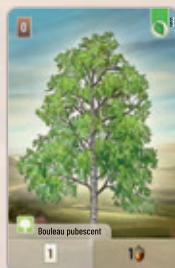
5 Grottes



3 cartes Hiver



dos



44 Arbres et
Arbustes



1 bloc de score



1 plateau Clairière

MISE EN PLACE

Si vous connaissez déjà *Forêt Mixte*, vous n'êtes pas obligé de lire l'intégralité du livret de règles, mais uniquement les passages signalés par l'icône **NOUVEAU**.

1 Placez la Clairière (le plateau) au centre de la zone de jeu, à portée de main de tous les joueurs.

2 **NOUVEAU** Mettez les 3 cartes

Hiver et les Grottes de côté.

Mélangez le reste des cartes, puis rangez-en un certain nombre dans la boîte, **sans les regarder**, selon le nombre de joueurs :

2 joueurs → 45 cartes

3 joueurs → 30 cartes

4 joueurs → 15 cartes

5 joueurs → aucune, vous jouez avec toutes les cartes.



3 Divisez le reste des cartes en **trois piles** d'environ le même nombre de cartes, face cachée.

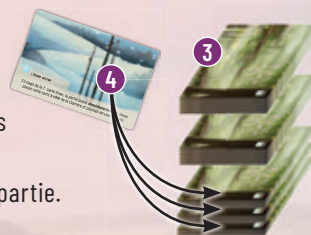
4 Mélangez **deux** cartes Hiver dans **une** des piles et placez la **troisième** carte Hiver **au sommet** de cette pile.

5 Placez les deux autres piles au-dessus de celle contenant les cartes Hiver. Enfin, placez le paquet ainsi formé à gauche de la Clairière.

6 Chaque joueur pioche **6 cartes** qui constituent sa main.

7 **NOUVEAU** Mélangez les 5 Grottes et placez-en une pour chaque joueur dans la Clairière. Les Grottes restantes sont remises dans la boîte de jeu si la partie comporte moins de 5 joueurs.

8 Le dernier joueur à s'être promené dans une lande commence la partie.



LES GROTTES

NOUVEAU Les Grottes sont attribuées avant le début de la partie.

Dans le sens antihoraire et en commençant par le dernier joueur, choisissez chacun une Grotte de la Clairière et placez-la face visible devant vous.

Ensuite, appliquez l'effet de cette Grotte (*indiqué à droite de la carte*), également dans le sens antihoraire et en commençant par le dernier joueur. L'effet de la Grotte 4 ne sera appliqué qu'en fin de partie. Vous pouvez maintenant commencer la partie !

Exemple : vous choisissez la Grotte 3 et piochez donc 3 cartes supplémentaires du paquet. Ensuite, vous devez défausser 3 des 9 cartes que vous avez maintenant en main et les placer face visible dans la Clairière.

points rapportés par les cartes placées dans votre Grotte en fin de partie



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En commençant par le premier joueur, jouez l'un après l'autre, dans le sens horaire. À votre tour, vous devez effectuer **une seule** des deux actions possibles :

A) PIOCHER DEUX CARTES

Vous pouvez prendre chaque carte soit dans le paquet, soit dans la Clairière.

OU

B) JOUER UNE CARTE ET VÉRIFIER LA CLAIRIÈRE

Payez le coût indiqué pour jouer la carte, puis placez-la dans votre forêt et appliquez ses effets et/ou bonus, le cas échéant. Vérifiez ensuite s'il faut vider la Clairière.

A) PIOCHER DEUX CARTES

Lorsque vous effectuez cette action, **piochez deux cartes, l'une après l'autre**, et ajoutez-les à votre main. Pour chaque carte que vous piochez avec cette action, vous avez le choix de prendre soit une carte **face cachée** du sommet du paquet, soit une des cartes **face visible** qui se trouvent dans la **Clairière** (qui peut être vide au début de la partie).

Attention : vous ne pouvez jamais avoir plus de 10 cartes en main. Si vous en avez 9 en main, vous ne pouvez en piocher qu'une. Si vous avez déjà atteint la limite de cartes autorisées en main, vous ne pouvez pas choisir cette action.

Cartes Hiver



Le dernier tiers du paquet de cartes contient **3 cartes Hiver**. Lorsque vous piochez la première ou la deuxième carte Hiver, vous devez la placer face visible **à côté de la Clairière**, puis piocher une autre carte du paquet pour la remplacer. Lorsque la troisième carte Hiver est piochée, la partie prend **immédiatement fin**.

B) JOUER UNE CARTE ET VÉRIFIER LA CLAIRIÈRE

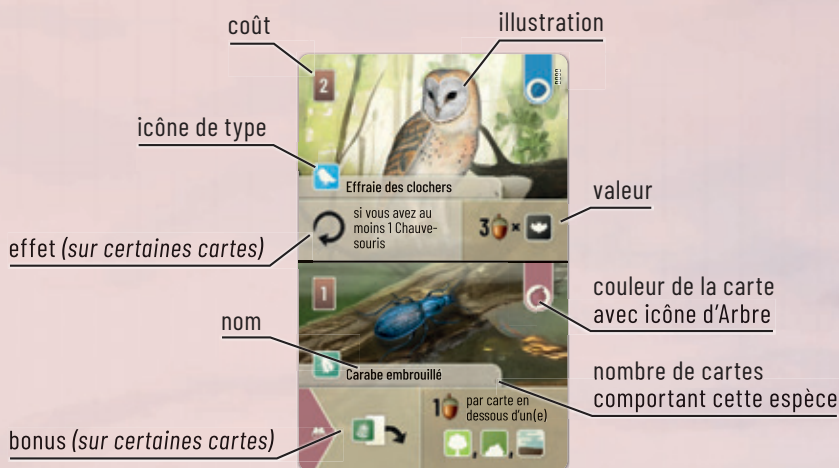
Il y a trois types de cartes :

- Chaque carte **Arbre et Arbuste** représente toujours **un seul type** d'Arbre ou d'Arbuste. Vous pouvez placer des animaux et des plantes autour de ces cartes. Les Arbres et les Arbustes forment le squelette de votre forêt.
- NOUVEAU** Les Terrains sont placés horizontalement dans votre forêt et n'octroient des emplacements pour vos animaux et plantes qu'au-dessus et en dessous de la carte posée. Les Terrains sont ornés d'une icône d'habitat : il s'agit ici de la **Lande** 🌿. En outre, les dos de toutes les cartes représentent une **Lande universelle**. Ils sont considérés comme des Terrains et octroient également des emplacements pour vos animaux et plantes au-dessus et en dessous de la carte.

NOUVEAU Attention : les Landes universelles ne peuvent pas être jouées directement, **mais uniquement grâce à des effets ou des bonus** (voir page 6).

- Toutes les autres cartes sont **divisées en deux parties**. Les cartes divisées horizontalement représentent une espèce en bas et une en haut. Celles divisées verticalement en représentent une à droite et une à gauche.

Toutes les cartes contiennent ces indications :



Jouer une carte

Pour jouer une carte de votre main, vous devez d'abord en payer le **coût** en plaçant le nombre indiqué d'autres cartes **de votre main face visible dans la Clairière**. Lorsque vous jouez une carte divisée en deux parties, choisissez la moitié que vous souhaitez jouer et ne payez que le **coût de celle-ci**.

Généralement, les cartes que vous défaussez pour payer une carte n'ont aucune importance. Certaines espèces vous accordent cependant un bonus si vous en payez le coût avec des cartes spécifiques (voir « Bonus », page 6).

Ensuite, placez la carte jouée **face visible** devant vous. L'ensemble des cartes que vous avez jouées constituent votre **forêt**.

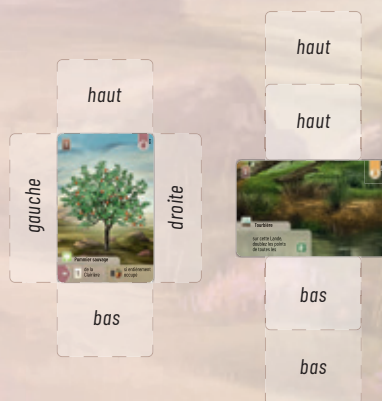
Remarque : les cartes divisées en deux parties doivent toujours être placées à côté d'un Arbre, d'un Arbuste ou d'un Terrain.

Arbres, Arbustes et Terrains

Les Arbres et les Arbustes vous octroient des **emplacements** pour jouer des cartes divisées en deux sur chacun de leurs côtés : en haut, en bas, à gauche et à droite.

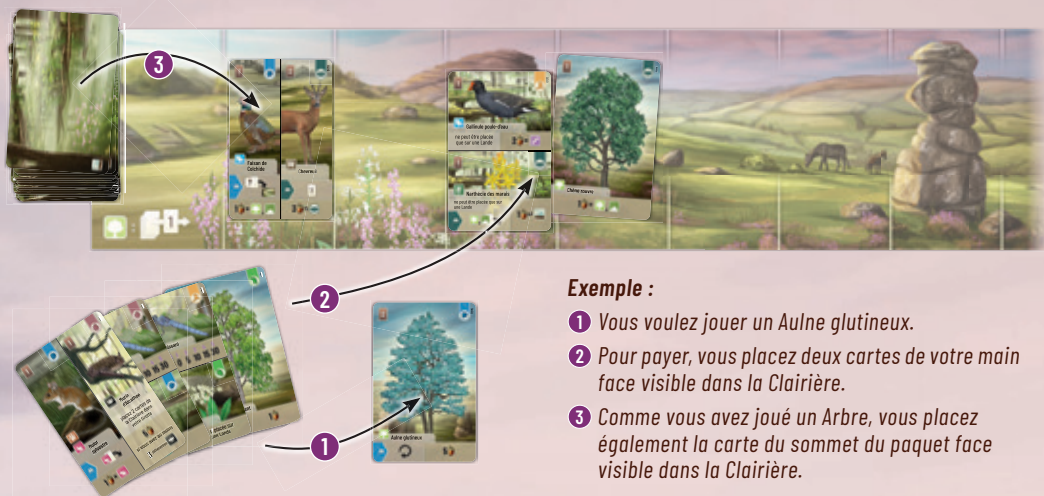
NOUVEAU Les **Terrains** octroient également quatre **emplacements** : deux en haut et deux en bas. Vous ne pouvez placer aucune carte à gauche et à droite des Terrains.

Tant qu'un emplacement ne contient aucune carte, il est **vide**. Un Arbre, un Arbuste ou un Terrain est considéré comme **entièrement occupé** s'il contient une carte dans chacun de ses quatre emplacements.



Chaque fois que vous jouez un Arbre (c'est-à-dire une carte avec une icône ) , vous devez également **piocher la carte du sommet** du paquet et la placer **face visible** dans la Clairière. Une icône sur la Clairière   vous rappelle cette règle tout au long de la partie.

Remarque : une carte Hiver peut donc être révélée à ce moment. Dans ce cas, procédez comme indiqué page 3.



Exemple :

- ❶ Vous voulez jouer un Aulne glutineux.
- ❷ Pour payer, vous placez deux cartes de votre main face visible dans la Clairière.
- ❸ Comme vous avez joué un Arbre, vous placez également la carte du sommet du paquet face visible dans la Clairière.

Animaux et plantes

Les cartes divisées en deux parties représentent les différentes espèces animales et végétales qui peuplent la forêt.

Lorsque vous jouez une carte divisée en deux parties, placez-la sur un emplacement vide correspondant d'un Arbre, d'un Arbuste ou d'un Terrain de votre forêt. Pour placer l'espèce du dessus d'une carte (*forcément en haut d'un Arbre, d'un Arbuste ou d'un Terrain*), glissez la partie du bas de la carte, inutilisée, sous la carte à laquelle vous la destinez. Procédez de façon similaire pour placer l'espèce de droite, de gauche ou du bas d'une carte.

Remarque : une fois la carte placée, seule l'espèce encore visible compte comme appartenant à votre forêt. Ignorez la partie cachée de la carte lors de la suite de la partie et lors du décompte des points.

Exemple : vous venez d'ajouter cette Buse variable à votre forêt en glissant le bas de la carte sous le Saule marsault.



Remarque : une carte divisée en deux parties ne peut être jouée que s'il y a un emplacement vide, disponible pour l'accueillir, du côté correspondant d'un de vos Arbres, Arbustes ou Terrains.

Effets et bonus

Après avoir payé le coût d'une carte (*et, si nécessaire, avoir placé une carte dans la Clairière*), vous pouvez maintenant appliquer son **effet** (*si disponible*) puis son **bonus** (*si disponible*).

Chaque effet et bonus est détaillé (*texte court ou icônes*) sur la carte. Vous trouverez le récapitulatif des icônes sur la dernière page de ce livret de règles. En cas de doute, n'hésitez pas à consulter l'aide en ligne, en scannant le QR code ci-contre.



aide en ligne

Effets

Il y a deux types d'effets :

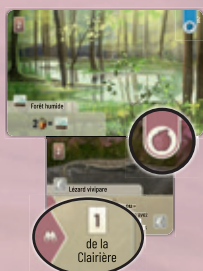
- la plupart des cartes vous octroient un **effet instantané** que vous ne pouvez utiliser qu'**une seule fois**. Certains vous permettent par exemple de placer une carte dans votre Grotte ;
- cependant, certaines cartes octroient un **effet permanent** que vous pouvez utiliser dès à présent et jusqu'à **la fin de la partie**. Leur effet se déclenche lorsque vous jouez un certain type de cartes dans votre forêt : appliquez cet effet immédiatement à chaque fois que vous jouez ce type de cartes.

Exemple : vous venez de jouer un Tor. Désormais, chaque fois que vous jouez un Oiseau, vous piochez la carte du sommet du paquet.



Bonus

Vous trouverez sur certaines espèces une flèche colorée ornée de l'icône . Ces cartes vous octroient un **bonus** si vous payez leur coût avec des **cartes de la même couleur**. Pour obtenir le bonus, **toutes les cartes** que vous défaussez pour payer le coût indiqué doivent être de la **même couleur** (c'est-à-dire présenter la même icône d'Arbre) que la carte que vous jouez. Lorsque vous défaussez une carte divisée en deux parties pour payer le coût d'une carte, n'importe quelle moitié de la carte peut contenir l'icône indiquée.



Exemple : vous jouez un Lézard vivipare dans votre forêt.

- 1** Pour activer son bonus, vous payez le Lézard vivipare avec une Sittelle torchepot et un Pommier sauvage. Les deux cartes sont de la même couleur que le Lézard vivipare (et présentent une icône de Pommier sauvage).
- 2** Si vous aviez défaussé un Saule marsault plutôt qu'un Pommier sauvage pour payer le Lézard vivipare, vous n'auriez pas obtenu le bonus.

Cas particulier :

NOUVEAU Dans le cas très rare où vous ne pourriez effectuer aucune des deux actions (A ou B), révélez votre main. Défaussez 2 de vos cartes et piochez 2 nouvelles cartes du paquet. Votre tour prend ensuite fin.

Vérifier la Clairière

À la fin de votre tour, si la Clairière contient **10 cartes ou plus**, elle doit être **vidée**. Retirez toutes les cartes de la Clairière et placez-les dans une défausse à part.

Votre tour prend alors fin et c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire, à moins qu'un effet ou un bonus ne vous permette de jouer un tour supplémentaire.

FIN DE LA PARTIE

Dès que la 3^e carte **Hiver** est révélée, la **partie prend immédiatement fin**. Vous **ne pouvez pas** finir votre tour. Il est temps de compter les points.

Additionnez tous les points 🍌 des cartes visibles dans votre forêt et ajoutez-y autant de points que le nombre de cartes placées dans votre Grotte, le cas échéant, pour obtenir votre score.

En cas de doute sur les points accordés par une carte, n'hésitez pas à consulter l'aide en ligne (scannez le QR code page 5).

Le joueur ayant obtenu le meilleur score remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Exemple de décompte des points: l'ensemble des cartes illustrées ci-dessous permet au joueur de gagner 127 🍌.



Haut

- Leste fiancé
- Orthétrum bleuissant
- Cériagrion délicat
- Agrion de Mercure
- Traquet motteux 5
- Buse variable 4

15 🍌

Bas

- Castor d'Europe 10
- Callune 5
- Carabe embrouillé 5
- Faux aloès 8
- Narthécie des marais 3

Gauche/Droite

- Faisan de Colchide 3
- Mulot sylvestre 2
- Musaraigne de Miller 1
- Chevreuil 15
- Lapin commun du Dartmoor 4
- Blaireau du Dartmoor 12

Grotte 10 🍌

Landes

- Marécage tourbeux 10
- Forêt humide 6

Arbres

- Pommier sauvage 8
- Bouleau pubescent 1

DÉTAIL DES ICÔNES

Icône de type

-  Amphibien/
Reptile
-  Arbre
-  Chauve-souris
-  Insecte
-  Libellule
-  Souris
-  Ongulé
-  Plante
-  Plantigrade/
digitigrade
-  Arbuste
-  Oiseau

Icône d'habitat

-  Lande

Effets et bonus



Piochez une carte du sommet du paquet ou de la Clairière.*



Piochez autant de cartes du sommet du paquet que le nombre de cartes dans votre forêt présentant l'icône indiquée (ex : )* (ne dépassez pas le nombre maximum de cartes autorisées en main).



Jouez un autre tour complet après celui-ci, en choisissant entre les actions A et B, comme d'habitude.



NOUVEAU Placez dans votre forêt une carte possédant l'icône de type indiquée (ex. : ) en provenance respectivement de votre main ou de la Clairière. Vous n'en payez pas le coût, mais vous ne pouvez utiliser ni son effet ni son bonus. Si la Clairière ne contient pas de carte possédant l'icône de type indiquée, vous ne pouvez pas utiliser cet effet.



NOUVEAU Placez dans votre forêt une carte de votre main, face cachée, en tant que Lande universelle. Vous ne payez aucun coût.

* **Remarque** : cette action peut vous amener à révéler une carte Hiver. Dans ce cas, procédez comme indiqué page 3.

Icônes d'Arbres



Pommier sauvage



Frêne commun



Chêne rouvre



Aulne glutineux



Bouleau pubescent



Saule marsault

Crédits :

Auteur : Kosch

Illustrations : Toni Llobet, Judit Piella

Direction artistique : Klemens Franz | atelier198

R&D : Maren Holderbaum

Adaptation française

Traduction : Magali Plouzane Delobbe

Relecture : Thomas Hervet

Supervision de la traduction : Pauline Marcel

Mise en page : Luis E. Sánchez

Kosch tient à remercier Andi Haberl dont les connaissances sur la lande du Dartmoor se sont révélées si précieuses, mais aussi le groupe de testeurs « Klex » de Greifswald et ses amis Lars, Leder, Carlos, Daniel, Max et Corinna, ainsi que ses sœurs Tanja, Natascha et Katharina. Et une pensée toute particulière aux landes. Protégeons-les ! Elles sont importantes !



© 2025 Lookout GmbH

Publié par :
Lookout Games
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Allemagne
www.lookout-games.de

Distribué en France par :
Asmodee France
18, rue Jacqueline Auriol
Quartier Villaroy – BP 40119
78041 Guyancourt Cedex – France
Asmodee.com

Distribué au /Distributed in Canada
par/by : Asmodee Canada
4001 F.X. Tessier, Local 100
Vaudreuil-Dorion
Québec, Canada, J7V 8P5

Fabriqué en Allemagne.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU



OU



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



FR
ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE



NOTICE

