

FORÊT MIXTE

EXPLORATION

MATÉRIEL

55 cartes :

Découvrez Forêt Mixte sous un jour nouveau : partez explorer les bois en solitaire, découvrez de nouvelles grottes et observez des espèces du monde entier.



20 cartes Automa



3 cartes Niveau



15 cartes inédites et rares



12 cartes Défi



5 Grottes



FORÊT MIXTE : **EXPLORATION** vous propose trois aventures différentes à travers la forêt.


I. PROMENADE SOLITAIRE

MISE EN PLACE

Vous pouvez jouer en solo avec le jeu de base uniquement, avec l'extension « Alpes » ou avec les deux extensions (« Alpes » et « Lisière de Forêt »). Dans cette variante, vous jouez contre Anna, dont les actions sont déterminées par un paquet de cartes Automa.

Mettez la partie en place normalement, à l'exception des changements suivants :



- Rangez dans la boîte des cartes du paquet comme lors d'une partie à 2 joueurs :

Jeu de base 

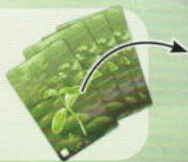
→ 30 cartes

Alpes 

→ 55 cartes

Alpes  + Lisière de Forêt 

→ 90 cartes

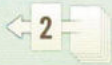




- Vous n'avez besoin que d'**une carte Hiver**, que vous mélangez avec les 10 dernières cartes du paquet.
- Piochez **6 cartes** pour constituer votre main et placez **5 autres cartes** face visible dans la Clairière.
- Mélangez les **20 cartes Automa** et posez-les face cachée pour former le paquet Automa.
- Choisissez un défi et un niveau pour ce défi : bronze ★, argent ★★ ou or ★★★. Ce niveau définit votre objectif et le score minimal que vous devrez atteindre.
- C'est toujours vous qui commencez la partie.


! Cas particulier : lorsque vous jouez le défi *Reforestation* avec les deux extensions, placez un Campagnol terrestre au hasard dans votre main de départ avant de retirer des cartes du paquet. Ensuite, lorsque vous piochez votre main de départ, ne piochez que 5 cartes, pour débiter la partie avec 6 cartes en main.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Effectuez vos tours normalement. Lorsque c'est à Anna de jouer, révélez la carte du sommet du **paquet Automa** et effectuez l'action indiquée.

 Piochez au sommet du paquet le nombre de cartes indiqué et placez-les dans la Clairière. Ajoutez-les toujours à droite des autres cartes de la Clairière.

 Retirez le nombre indiqué de cartes de la Clairière et rangez-les dans la boîte de jeu. La flèche  indique de quel côté vous devez prélever les cartes. Si la Clairière ne contient pas assez de cartes pour qu'Anna retire toutes celles indiquées, retirez-en autant que possible.

 Regardez la carte du sommet du paquet et rangez-la dans la boîte de jeu.

À la fin du tour d'Anna, placez la carte Automa à côté de son paquet pour former une défausse Automa. Si, à ce moment, le paquet Automa est vide, mélangez la défausse pour former un nouveau paquet.

Remarque : pendant votre tour, comme pendant celui d'Anna, ne laissez jamais de vide entre les cartes de la Clairière, décalez-les afin de les regrouper sans en changer l'ordre.

DÉFIS

Vous pouvez jouer les défis dans l'ordre de votre choix. Pour réussir un défi, vous devez en accomplir l'**objectif** et atteindre le **score minimal** (en fonction de votre choix : bronze, argent, or) avant la fin de la partie.

***Exemple :** pour réussir le défi La Forêt des chauves-souris, vous devez, en fin de partie, avoir au moins 4 Chauves-souris dans votre forêt et avoir obtenu au moins 200 points.*

objectif	score minimal
Au moins 4  dans votre forêt.	200  250  350 
Au moins 5  dans votre forêt.	200  275  350 
Au moins 6  dans votre forêt.	200  300  400 

FIN DE LA PARTIE

Lorsque vous piochez la carte Hiver, **la partie prend immédiatement fin** : passez au décompte des points, en faisant la somme des points rapportés par votre forêt. Anna ne gagne quant à elle aucun point ! Si vous réussissez le défi, placez-le derrière la carte Niveau correspondante. Vous pouvez ainsi sauvegarder votre progression.

Exemple : vous avez réussi le défi
*La Forêt des chauves-souris au niveau
bronze* : vous le placez donc derrière
la carte Niveau Bronze.



Appliquez les **ajustements** suivants lorsque vous décomptez les points de vos Tilleuls et de vos Pics épeiches :

- Pour obtenir 3 points par **Tilleul**, vous devez avoir au moins 3 Tilleuls dans votre forêt.
- Pour obtenir les 10 points du **Pic épeiche**, vous devez avoir au moins 10 Arbres dans votre forêt.

II. GROTTES SPÉCIALES

Dans cette variante, remplacez les Grottes du jeu de base par les **Grottes spéciales** de cette extension.

Après avoir distribué 6 cartes à chaque joueur, placez les 5 cartes Grotte de cette extension au centre de la table.

Dans l'ordre inverse de celui des tours de jeu (*commencez par le dernier joueur puis continuez dans le sens anti-horaire*), choisissez une Grotte chacun et placez-la devant vous. S'il reste des Grottes, rangez-les dans la boîte de jeu.

En fin de partie, chaque Grotte spéciale vous rapporte, comme les Grottes de base, 1 🍄 par carte qu'elle contient. Les Grottes spéciales **vous font gagner davantage de points ou vous font bénéficier d'un effet permanent**, qui dure jusqu'à la fin de la partie.

Les points supplémentaires rapportés par les Grottes spéciales ne sont pas pris en compte dans les points minimaux des défis de la variante Promenade solitaire. Utiliser une Grotte spéciale est autorisé en solo, mais gardez à l'esprit que cela vous fera gagner plus de points.



Grotte du collectionneur : chaque carte de votre Grotte vous rapporte 2 🌰 au lieu d'un.



Grotte aux chauves-souris : chaque Chauve-souris de votre forêt vous rapporte 3 🌰 supplémentaires, même si vous n'avez pas 3 Chauve-souris différentes.



Grotte abandonnée : si votre Grotte ne contient aucune carte en fin de partie, vous gagnez 5 🌰. Sinon, chaque carte de votre Grotte vous rapporte comme d'habitude 1 🌰.



Grotte à provisions : une fois par tour, lorsque vous placez au moins une carte dans votre Grotte, piochez immédiatement une carte du paquet.

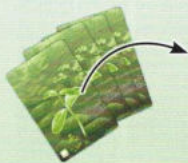


Grotte de la contrebandière : chaque fois que vous activez un bonus, placez dans votre Grotte une des cartes utilisées pour payer.

III. TOUR DU MONDE

MISE EN PLACE

Vous pouvez utiliser toutes les **cartes inédites et rares**, ou une partie seulement, avec le **jeu de base** et la combinaison de votre choix de ses **extensions**. Lorsque vous mettez votre partie en place, mélangez dans le paquet les cartes inédites et rares que vous souhaitez utiliser. Ensuite, rangez dans la boîte de jeu le nombre de cartes requis (*en fonction du nombre de joueurs*) plus une par carte inédite et rare ajoutée au paquet.





Pour vous assurer de répartir équitablement les cartes inédites et rares, distribuez-en 2 au hasard à chaque joueur au début de la partie. Vous commencerez donc la partie avec 8 cartes en main.

CLARIFICATIONS

Suivez les règles du jeu de base, en prenant connaissances des précisions suivantes :

Bouleau pubescent, Chêne chevelu et Sapin de Noël : ces Arbres ne sont pas considérés comme de nouvelles espèces - il s'agit respectivement d'un Bouleau, d'un Chêne et d'un Sapin blanc. Ils peuvent toutefois avoir des effets différents des autres Arbres de leur espèce.


Citron : vous ne pourrez trouver 8 espèces de Papillons différentes qu'en jouant avec les trois extensions.

Comaret des marais : les icônes  et  n'ont pas d'effet.

Gui : lorsque le Gui est rattaché à un Arbre, cet Arbre est retourné face cachée (*face pousse d'arbre*). Il est désormais considéré comme une pousse d'arbre jusqu'à la fin de la partie. Si le Gui est rattaché à une pousse d'arbre, il ne se passe rien.


Luciole de Say : il s'agit d'une Luciole. Même si vous avez 5 Lucioles dans votre forêt, vous ne gagnez qu'un total de 20 points.


Palmier : il s'agit d'une nouvelle espèce d'Arbre avec sa propre icône d'Arbre.

Panda roux : le Bambou n'étant pas un Arbre, l'icône  n'a pas d'effet.


Salamandre tachetée : même si vous avez 4 Salamandres tachetées dans votre forêt, vous ne gagnez qu'un total de 25 points.

Les illustrations des cartes inédites et rares proviennent des archives de Wikimedia Commons (<https://commons.wikimedia.org/wiki/>) et sont dans le domaine public.


P006 - Rouge-gorge - Fichier  : Peters_Rotkehlchen.jpg


P007 - Cigogne blanche - Fichier  : Nederlandsche_vogelen_(KB)_-_Ciconia_ciconia_(174b).jpg


P008 - Cardinal rouge - Fichier  : Cardinalis_cardinalis_1876.jpg


P008 - Luciole de Say - Fichier  : Lightning Bug - Pyraclomena angulata?, Leesylvania State Park, Woodbridge, Virginia.jpg

P011 - Élan - Fichier  : The_deer_of_all_lands_(1898)_Elk_white_background.png


P011 - Troll - Fichier  : John_Bauer_-_The_Princess_and_the_Trolls_-_Google_Art_Project.jpg


P012 - Gui - Fichier  : Köhler's Medizinal-Pflanzen in naturgetreuen Abbildungen mit kurz erläuterndem Texte (Plate 29) BHL303620.jpg

P012 - Tulipe des bois - Fichier  : Flora_Europaea_inchoata_(Pl_51)_(6033193402).jpg

P016 - Renard polaire - Fichier  : White_fox_PK-T-AW-1341,_PK-T-AW-1764.tiff

P016 - Zibeline - Fichier  : The_wild_beasts_of_the_world_(Pl_30)_(6505646823).jpg

P028 - Citron - Fichier  : Britishtentomologyvolume5Plate173.jpg

P028 - Comaret des marais - Fichier  : Potentilla_palustris_Sturm20.jpg

CRÉDITS

Auteur de Forêt Mixte : Kosch

Variante Automa : Anna Triebert

Illustrations : Toni Llobet, Judit Piella, Britta Bartelds

Conception graphique : Klemens Franz | atelier198

R&D : Maren Holderbaum

Traduction : Pauline Marcel

Relecture : Thomas Hervet

Mise en page VF : Luis E. Sánchez



© 2025 Lookout
GmbH

Publié par :
Lookout Games
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Allemagne

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

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

Fabriqué en Allemagne.

Asmodee-experts.fr

FR - 330021781



Adresses sur quefairedemesdechets.fr