

An illustration of a forest scene. A wooden sign with a crown on top and the words "FOREST LEADER" is mounted on a tree trunk. Below the sign, a bear, a raccoon, a fox, and a rabbit are gathered. The bear is at the top, looking down. The raccoon is in the middle, looking up. The fox is on the right, looking up. The rabbit is on the left, looking up. The background is a lush green forest with trees and bushes.

FOREST LEADER

RÈGLE DU JEU



Ellie Bede



Thomas Carlier



PRÉSENTATION ET BUT DU JEU



Dans Forest Leader, cinq clans d'animaux (Renard, Lapin, Blaireau, Ours et Cerf) se disputent le trône de la forêt.

À chaque tour, vous jouez des cartes pour influencer la Cour Des Chefs et vos Tribus. La Cour Des Chefs indique les points que rapporteront chaque clan. Votre but est d'accumuler le plus de points en ayant les clans les plus prestigieux dans vos tribus.

MATÉRIEL

135 cartes

5 Jetons Point d'Influence

1 règle du jeu

Adresse : Rue de Robiano 94, 7130 Binche, Belgium.
Auteur : Thomas Carlier,
Illustration : Ellie Bede
Graphisme et mise en page : Jonathan Rodriguez
Copyright : 2024 © Haumea Games. Tous droits réservés.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



MISE EN PLACE DU JEU



Mélangez toutes les cartes sans les regarder.

Ecartez-en au hasard selon le nombre de joueurs :

3 joueurs : 39 cartes

4 joueurs : 26 cartes

5 joueurs : 13 cartes

6 joueurs : aucune

Puis placez-les au centre face cachée

Chaque joueur reçoit 4 cartes face cachée, et le **reste** forme une **pioche au centre** de la table.

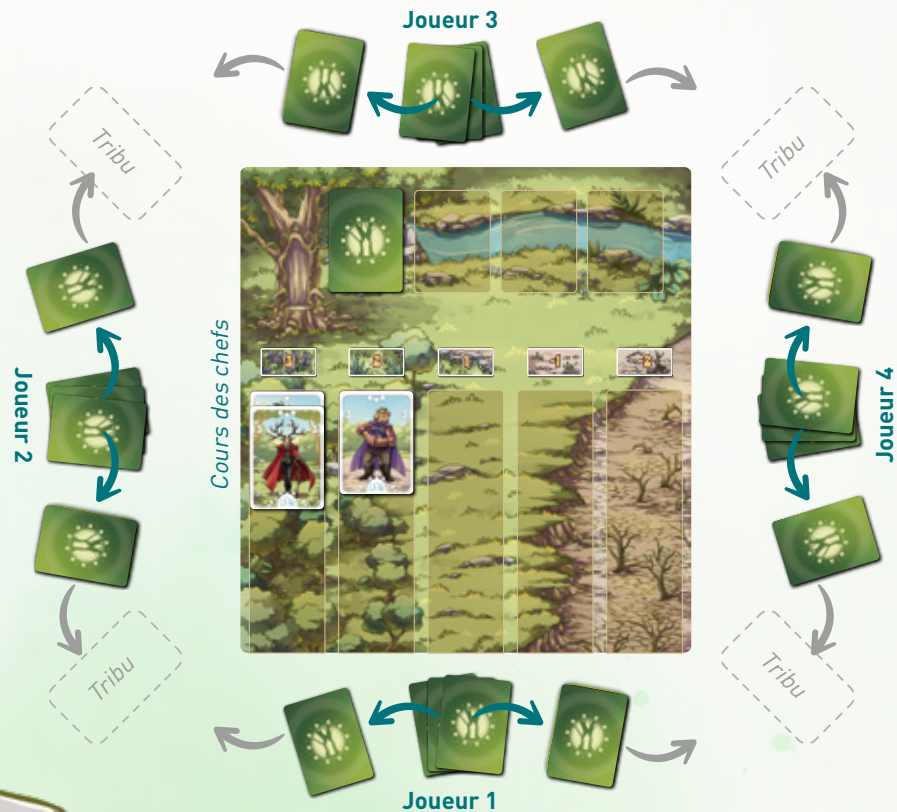
Placez les jetons Point d'Influence en ordre décroissant au centre de la table.

Révélez 3 cartes de la pioche (une de chaque clan différent) et **placez-les sous les jetons** pour définir l'ordre d'importance initial des clans.

Le dernier joueur à avoir vu un animal dans une forêt devient le **premier joueur**.

Chaque joueur choisit 2 cartes en secret : une pour sa tribu de gauche et une pour sa tribu de droite. Ces cartes restent cachées jusqu'à la fin de la partie pour le Décompte des Points.

Exemple de mise en place pour 4 joueurs :



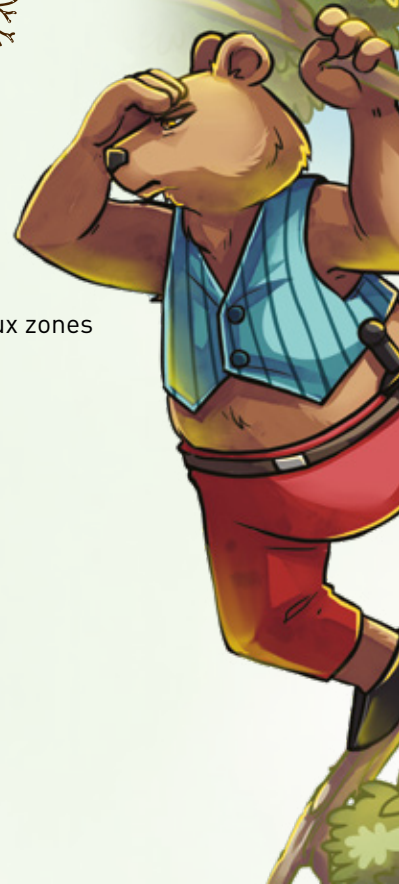
DÉROULEMENT DE LA PARTIE



La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour, vous devez effectuer les actions suivantes :

- **Piocher** : Prenez 3 cartes de la pioche ou les 3 cartes visibles dans la rivière.
- **Jouer** : Posez 2 cartes de votre main dans deux zones différentes parmi :
 - La Cour Des Chefs,
 - La Tribu de gauche,
 - La Tribu de droite.Les cartes sont placées en colonnes visibles par clan.
- **Défausser** : Placez une carte dans la rivière. Si la rivière dépasse 3 cartes, retirez la plus ancienne.



LA COUR DES CHEFS

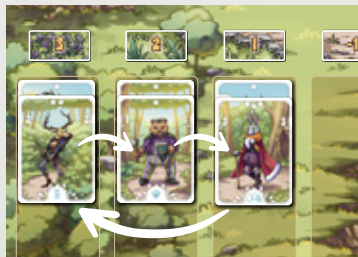


La Cour Des Chefs montre l'ordre d'importance des clans, ce qui détermine combien de points leurs cartes rapporteront dans vos Tribus à la fin.

- Plus un clan est à gauche, plus il vaut de points.
- Si un clan accumule suffisamment de points pour égaler ou dépasser celui à sa gauche, ils échangent leurs places.
- Si un clan perd des points et devient moins fort que celui à sa droite, ils échangent aussi leurs places.

La position des clans change donc au fil de la partie selon leurs valeurs totales !

Exemple : Le clan du lapin viens de totaliser 4 points et devient ainsi le clan le plus important. Déplacez les clans de l'ours et du cerf pour placer celui du lapin à gauche.



FIN DU JEU

La partie se termine **lorsqu'un clan dans la Cour Des Chefs atteint 10 points** ou lorsqu'un joueur qui doit piocher des cartes ne peut plus en piocher. Les joueurs révèlent alors les cartes cachées de leurs tribus et passent au décompte des points.



DÉCOMPTE DES POINTS



Additionnez les points de vos deux Tribus pour déterminer votre score total.

Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de clan dans la tribu la plus prestigieuse remporte la partie.

En cas de nouvelle égalité, suivez la même logique en regardant le deuxième clan le plus prestigieux et ainsi de suite.

Si l'égalité persiste toujours, les joueurs se partagent la victoire.

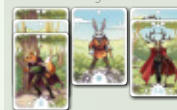
Exemple : Grâce à la Cour des Chefs, Lucie peut déterminer ce que valent ses cartes.

En cumulant les cartes de ses 2 tribus, Lucie possède 3 renards, 3 lapins, 2 blaireaux, 1 ours et 2 cerfs.

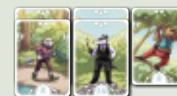


Lucie

Tribu gauche



Tribu droite



Son total est donc de 10 points.

Renards : 3x3 + Lapins : 3x2 + Blaireaux : 2x1 + Ours : 1x-1 + Cerfs : 2x-3.

EFFET DES CARTES



Chaque carte a un effet spécifique selon sa valeur et la zone dans laquelle elle est jouée :

1 - CHEVALIER : Protège la colonne dans la Cour Des Chefs. Un Brigand ne peut retirer un Chevalier.

2 - BRIGAND : Supprimer la dernière carte d'un clan de votre choix dans la Cour Des Chefs.

3 - NOBLE : Jouée dans une Tribu, le joueur partageant cette tribu est obligé de jouer dans la même tribu au prochain tour. Le joueur incline le Noble pour indiquer que son effet est actif. La carte est redressée une fois l'effet effectué.

Exemple : Alfred joue un brigand sur la colonne des blaireaux. Il décide alors de supprimer la dernière carte du clan du lapin qui est un noble. De cette manière le clan du blaireau devient plus important que celui du lapin. Inversez leur position dans la Cour des Chefs.

