

Règles du jeu

Maître Renard



Contenu

- 1 livret de règle
- 4 masques de **Renard**
- 8 cartes **Mission**
- 24 pions **Butin**
- 5 pions **Ruse**
- 35 pions **Œuf** tokens

But du jeu

Maître Renard, le célèbre goupil, souhaite prendre quelques vacances loin de son domaine de Grisbois. Mais avant de partir il va choisir un remplaçant parmi les plus intrépides chapardeurs de la forêt. Afin de lui prouver votre valeur vous allez devoir accomplir les missions que vous confi era l'illustre roublard et ramener le plus gros butin possible de la ferme voisine.

Le premier à obtenir 10 pions **Œuf** remporte la partie et devient le nouveau **Maître Renard**. Pour des joueurs expérimentés, passez cet objectif à 15 pions.

Mise en place

- Sortez les pions **Œuf** de la boîte et placez-les en tas à portée de main.
- Choisissez un masque et placez-le sur votre front.
- Mélangez les 8 cartes **Mission** pour composer une pioche que vous posez faces cachées à côté de la boîte.
- Placez les 24 pions **Butin** (les animaux de la ferme et les fromages) dans le fond de la boîte représentant une cour de ferme. Les pions **Ruse** (Renard, Serpent et Marteau) sont mis de côté. Placez le couvercle sur la boîte de manière à ce que personne ne puisse en voir le contenu.



Comment jouer

- **Préparez les missions** : piochez 3 cartes **Mission** et placez-les face visible sur la table. Ce seront les objectifs de votre nuit de rapines, tout le monde doit les identifier clairement. Chaque joueur devra récupérer un seul pion **Butin** par carte. Le joueur le plus âgé secoue la boîte pour mélanger les pions. Rabattez vos masques sur votre visage de manière à ne rien voir. Le joueur qui a secoué la boîte retire le couvercle, puis il compte jusqu'à trois, signal du début du tour.

À chaque nouveau tour vous piocherez 3 nouvelles cartes que vous placerez sur les cartes précédentes. Tous les trois tours vous allez donc piocher seulement 2 cartes et la pioche sera vide. La carte non recouverte fait toujours partie de la mission du tour. Au tour d'après mélangez toutes les cartes entre elles et composez une nouvelle pioche.

- **Capturez les butins** : avec une seule de vos mains (dite de "capture") vous devez saisir un par un les butins qui correspondent à la mission de ce tour et les mettre en sûreté dans votre autre main qui vous sert de sac. Vous pouvez remettre dans la boîte un butin que vous avez capturé mais vous ne pouvez pas avoir plus de quatre pions **Butin** et/ou **Ruse** dans votre sac (il n'y a pas assez de place !).

- **Arrêtez la mission** : dès qu'un joueur a mis au moins 3 butins dans son sac, il peut dire "STOP !". Tout le monde arrête de jouer et les participants relèvent leurs masques. Si vous avez un **Butin** dans votre main de capture remettez le dans la boîte et comptez les points.

- **Comptez les points** : chaque butin de votre sac correspondant à la mission rapporte 1 point. Un butin qui n'était pas dans la mission fait perdre 1 point, de même que tout butin en trop. Cependant le score du tour ne peut pas être négatif.

Pour représenter les points qu'il vient de gagner, chaque joueur récupère l'équivalent en jetons **Œuf**, à 1 ou 3 points.

• Pions Ruse

Les pions **Ruse** arrivent au fur et à mesure dans la partie. Il n'y en a pas lors du premier tour.

Attention ! Vous ne devez jamais posséder plus d'un pion **Ruse** dans votre sac. Si c'est le cas, au moment de compter les points du tour, le joueur concerné perd 1 point et aucun de ses pions **Ruse** n'a d'effet.

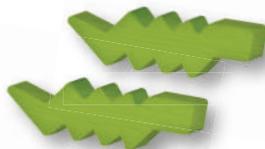
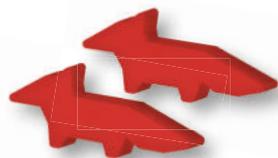
• Ajoutez les pions Ruse

À partir du deuxième tour, vous ajouterez des pions **Ruse** (Renard, Serpent et Marteau). Ils restent ensuite jusqu'à la fin de la partie.

TOUR 2 Ajoutez dans la boîte les 2 pions Renard. Lors du décompte, un Renard vous fait gagner 1 point supplémentaire.

TOUR 3 Ajoutez dans la boîte les 2 pions Serpent. Lors du décompte, un Serpent vous permet de voler un butin de votre choix dans le sac d'un adversaire avant le comptage des points. Si deux joueurs possèdent un Serpent, c'est celui qui mène au score qui "vole" en premier. Si l'égalité perdure alors c'est le plus âgé qui vole en premier. Vous ne pouvez pas voler un pion **Ruse**.

TOUR 4 Ajoutez dans la boîte le pion Marteau. Lors du décompte, le Marteau vous protégera des joueurs qui ont récupéré un Pion Serpent et qui ne pourront alors plus vous voler.



Fin de partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur a récupéré au moins 10 œufs (15 en mode "expérimenté"). Le joueur qui a récupéré le plus d'œufs gagne la partie, en cas d'égalité c'est le plus jeune qui gagne.

Crédits

Auteur : Frédéric Vuagnat

Développement des règles : Frédéric Vuagnat, Antoine Davrou, Guillaume Gille-Naves, et Rodolphe Gilbert

Illustrations : Catell-Ruz

Conception graphique et packaging : Origames



Direction artistique : Igor Polouchine

Remerciements de l'auteur :

"Je remercie ma femme Elise pour son soutien inconditionnel; Maureen, Julien, Stéphanie, ma famille et belle famille pour les nombreuses soirées prototypes; mes collègues de la CAL, particulièrement Gregory Oliver, Alexandre Droit, Nicolas Bourgoïn et Florent Toscano, pour leurs conseils avisés; la boutique Ukronium 1828 pour leur soutien, ainsi que Superlude et Origames pour leur travail et la sublimation du jeu."

Remerciements de l'éditeur : "Je tiens à remercier Cédric et Patrice qui m'ont renouvelé leur confiance. Un grand merci aussi à tous mes testeurs, petits et grands, et particulièrement à l'équipe de la ludothèque 1,2,3 Soleil pour ses encouragements."

