FORÊT MIXTE

SMOKY MOUNTAINS

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 : Smoky Mountains est un jeu indépendant de la gamme *Forêt Mixte*. Il ne peut être combiné ni avec *Forêt Mixte*, ni avec ses extensions, ni avec les autres jeux indépendants de la gamme.



asmodee®

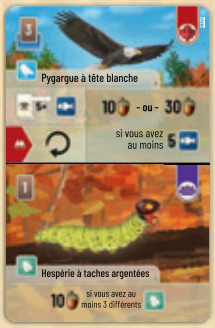
PRINCIPE DU JEU

Dans les monts Great Smoky, à l'est des États-Unis, les rivières et ruisseaux serpentent à travers les forêts verdoyantes, offrant des habitats variés aux animaux comme aux plantes. Tandis que les célèbres pygargues à tête blanche (« aigle chauve » pour les anglophones) s'envolent majestueusement dans les airs, les écureuils gris passent de branches en branches, les ours noirs rôdent autour des berges et les poissons se laissent tranquillement porter par le courant.

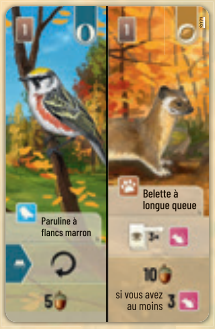
Créez une forêt à votre image : favoriserez-vous les bosquets densément boisés ou les abords des points d'eau et leurs paysages variés ? Placez judicieusement vos animaux et végétaux sur des arbres et le long de rivières pour engranger un maximum de points. Chaque créature a des besoins spécifiques, qu'il s'agisse d'un redoutable prédateur, d'un humble rongeur ou d'un animal marin.

MATÉRIEL

180 cartes :



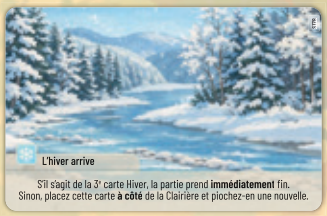
58 cartes divisées entre haut et bas



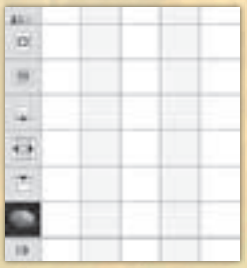
49 cartes divisées entre gauche et droite



9 Terrains *(Rivières)*



3 cartes Hiver



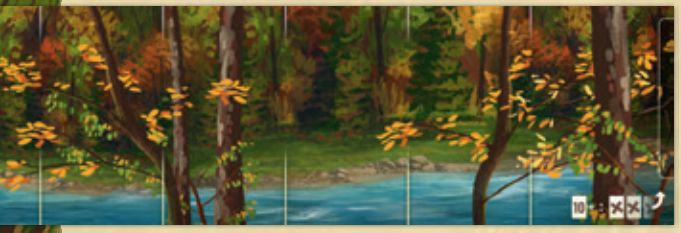
1 bloc de score



56 Arbres



dos



1 plateau Clairière



5 Grottes

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 :

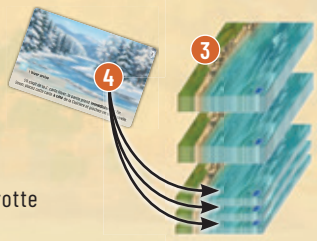
   2 joueurs → 45 cartes
   3 joueurs → 30 cartes
   4 joueurs → 15 cartes
   5 joueurs → aucune, vous jouez avec toutes les cartes.



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

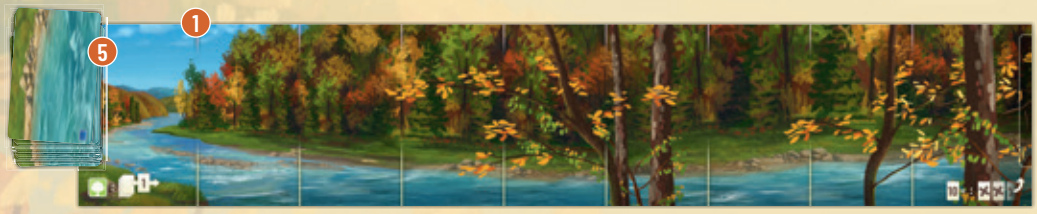
4. Mélangez **deux** cartes Hiver dans **une** des piles et placez la **troisième** carte Hiver **au sommet** de cette pile.

5. Placez les deux autres piles au-dessus de celle contenant les cartes Hiver. Enfin, placez la pioche ainsi formée, qui sera désormais appelée « **paquet** », à gauche de la Clairière.



6. Chaque joueur pioche **6 cartes**, qui constituent sa main, et place une Grotte devant lui, face visible.

7. Le dernier joueur à s'être promené en forêt commence la 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 carte **face visible** de la **Clairière** *(qui est 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 immédiatement 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 :

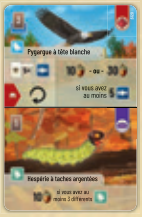


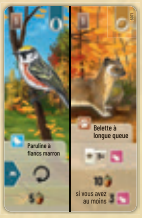
Les cartes **Arbre** représentent toujours **un seul type** d'Arbre. Vous pouvez placer des animaux et des plantes sur les quatre côtés de ces cartes.



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 **Rivière** . En outre, les dos de toutes ces cartes représentent une **Rivière 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.

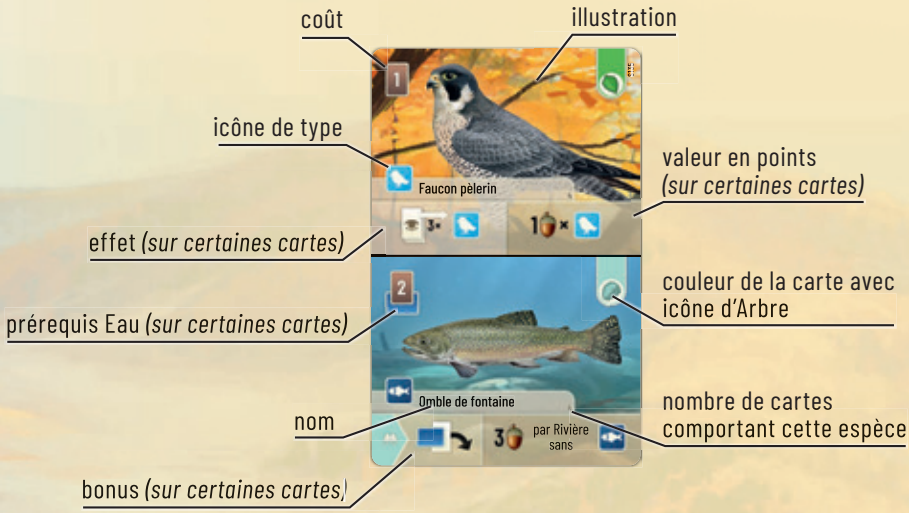
NOUVEAU **Attention :** les Rivières universelles ne peuvent pas être jouées directement, **mais uniquement lorsque vous jouez un Arbre** *(voir page 5)* **ou grâce à des effets et bonus** *(voir page 12).*





Toutes les autres cartes représentent **des animaux et des plantes** : elles sont **divisées en deux parties**, horizontalement ou verticalement.

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 8)*.

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 doivent toujours être placées sur un Arbre ou une Rivière.

Arbres et Rivières

NOUVEAU Lorsque votre action consiste à placer un Arbre *(c'est-à-dire une carte comportant une icône)*, vous devez décider :

- de le placer **seul**

  - ou -

- de placer également sous cet Arbre **une autre carte** de votre main face cachée en tant que **Rivière universelle**. Une icône située dans le coin supérieur gauche des cartes Arbre vous rappelle cette règle tout au long de la partie *(voir l'illustration ci-contre)*.



Si vous décidez de jouer un Arbre seul, vous ne pourrez pas y ajouter de Rivière plus tard.

Les Arbes, les Rivières et les Arbres avec Rivière octroient différents emplacements où jouer des cartes divisées en deux.



Les Arbres sans Rivière octroient des emplacements sur chacun de leurs quatre côtés : en haut, en bas, à gauche et à droite.



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



NOUVEAU Les Arbres avec Rivière octroient cinq emplacements : un en haut, un à gauche, un à droite et deux en bas.

Chaque fois que vous jouez un **Arbre** *(avec ou sans Rivière)*, 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 : lorsque vous piochez une carte Hiver, procédez comme indiqué page 4.



Exemple :

1. *Vous voulez jouer un Tilleul d'Amérique.*
2. *Pour payer, vous placez une carte de votre main face visible dans la Clairière.*
3. *Vous décidez d'ajouter une Rivière universelle à cet Arbre, vous placez donc une carte supplémentaire de votre main face cachée sous l'Arbre.*
4. *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, placez-la sur un **emplacement vide** *(c'est-à-dire sans carte)* **du côté correspondant** d'un Arbre ou d'une Rivière de votre forêt. Pour placer l'espèce du dessus d'un Arbre ou d'une Rivière, glissez la partie du bas de la carte, inutilisée, sous la carte à laquelle vous la destinez. Procédez de façon similaire pour placer les espèces de droite, de gauche et du bas d'une carte.



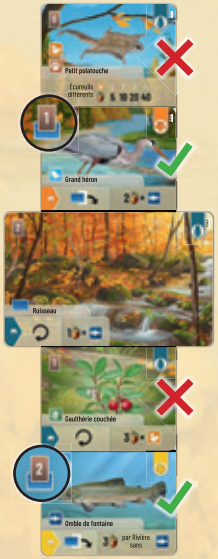
Remarque : une fois la carte placée, seule l'espèce encore visible compte comme appartenant à votre forêt. Ignorez la partie cachée de la carte lors de la suite de la partie et lors du décompte des points.

Exemple : *vous venez d'ajouter ce Petit polatouche à votre forêt en glissant le bas de la carte sous le Bouleau jaune.*

Important : une carte divisée en deux parties ne peut être jouée que si un Arbre ou une Rivière de votre forêt dispose d'un emplacement vide du côté correspondant.

NOUVEAU Sur certaines cartes divisées en deux figure un ***prérequis Eau***, indiqué sous leur coût :

Les Rivières seules ne peuvent accueillir que des cartes **ayant** un *prérequis Eau*.







Les Arbres sans Rivière ne peuvent accueillir que les cartes **n'ayant pas** de *prérequis Eau*.

Les Arbres avec Rivière peuvent accueillir **toutes les cartes** *(avec ou sans prérequis Eau)* sur les emplacements du haut, de gauche et de droite. Cependant, il n'est possible de placer sous la Rivière que des cartes **ayant** un *prérequis Eau*.

Effets et bonus

Après avoir payé le coût d'une carte *(et, si vous avez joué un Arbre, avoir placé une carte dans la Clairière)*, vous pouvez 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 des cartes dans votre Grotte.
- 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 carte.

Exemple : *vous venez de jouer une Grive des bois. Désormais, chaque fois que vous jouerez un Oiseau, vous piocherez la carte du sommet du paquet (pas pour la Grive que vous venez de placer).*

Bonus

Lorsque vous jouez une carte ornée de l'icône , vous bénéficiez d'un **bonus** si vous payez le coût de la carte avec des **cartes de même couleur** : pour ce faire, **toutes les cartes** que vous défaussez pour payer le coût indiqué doivent présenter la **même icône d'Arbre** *(même couleur)* que la carte que vous jouez. Lorsque vous payez avec une carte divisée en deux, n'importe quelle moitié de la carte peut contenir l'icône requise.



Exemple : *vous jouez cet Omble de fontaine.*

1. *Pour en payer le coût, vous défaussez une Souris à pattes blanches et un Bouleau jaune, deux cartes portant l'icône du Bouleau jaune, qui correspond à celle de l'Omble de fontaine. Vous pouvez donc utiliser le bonus de l'Omble.*
2. *Si vous aviez défaussé un Érable argenté plutôt qu'un Bouleau jaune, vous n'auriez pas obtenu le bonus de l'Omble.*

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 remettez-les dans la boîte de jeu.

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.

Cas particulier :

NOUVEAU Dans le cas très rare où **vous ne pourriez effectuer aucune des deux actions *(A ou B)***, révélez votre main. Sélectionnez 1 ou 2 de vos cartes et placez-les dans votre Grotte, puis piochez le même nombre de cartes du paquet. Votre tour prend ensuite fin.

FIN DE LA PARTIE

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

Calcul des scores : additionnez tous les points des cartes visibles dans votre forêt et ajoutez-y 1 point par carte placée dans votre Grotte, le cas échéant. Utilisez le bloc de score pour déterminer votre score total.

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 8)*.

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

CRÉDITS

Auteur : Kosch
Illustrations : Toni Llobet, Judit Piella
Direction artistique : Klemens Franz
Mise en page : Andrea Kattnig
R&D : Maren Holderbaum

Adaptation française :

Traduction : Thaïs Aulnette et Magali Plouzane Delobbe
Relecture : Thomas Hervet
Supervision de la traduction : Pauline Marcel
Mise en page : Luis E. Sánchez

Publié par :

© 2026 Lookout GmbH
All rights reserved.

Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Allemagne
www.lookout-games.de

Fabriqué en Allemagne

Aucune partie des règles de ce jeu ne peut être reproduite ou utilisée, sous quelque forme que ce soit, pour entraîner des technologies ou des systèmes d'intelligence artificielle.

asmodee®, les marques associées et l'identité visuelle appartiennent aux entités asmodee.

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

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

Nous aimerions exprimer toute notre gratitude à tous nos incroyables testeurs : ceux qui ont partagé notre table de jeu, mais aussi ceux qui sont passés par boardgamearena.com. **Nous remercions tout particulièrement :** Colin Pfister, Fabian Vollrath, Isa Katte et Mike Wilson. **Remerciements de Kosch :** je souhaite remercier ma famille, pour son soutien et le temps qu'elle m'accorde. Un merci particulier à Lilly (mon petit chien) pour sa fidélité et son amour. Sören, tu es un ami et biologiste formidable, mais aussi un bon vivant qui a su rendre chaque session de test et de jeu agréable pour moi. Et bien sûr, un grand merci aux infatigables testeurs qui ont permis de peaufiner et parfaire ce jeu. Enfin et surtout, un énorme merci à tous les fans du jeu ! Vous êtes les meilleurs !

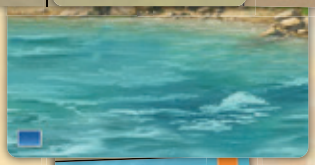
FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION ou MAGASIN ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE

Exemple de décompte des points : *la forêt du joueur ci-dessous lui permet de gagner 258 .*



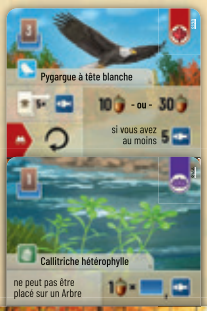


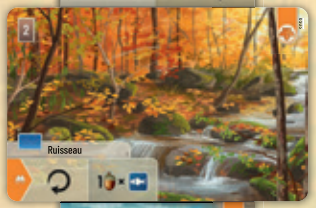


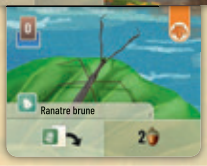
















Haut
- *Grand héron 6*
- *Pygargue à tête blanche 10*
- *Callitriche hétérophylle 8*
- *Grillon de Fulton 8 (4 chacun)*

Bas
- *Ménopome 20 (10 chacun)*
- *Ranatre brune 2*
- *Dard vert 12*
- *Perchaude 2*
- *Achigan à petite bouche 9*

Gauche/Droite
- *Coyote 30*
- *Ours noir 30*
- *Cerf de Virginie 8*
- *Campagnol des rochers 5*
- *Loutre de rivière 18*
- *Cercéride à chaperon jaune 10*

Écureuils : *Écureuil roux américain, Écureuil gris, Petit polatouche, Tamia rayé* — *40*









Arbres
- *Pavier jaune 20 (10 chacun)*
- *Caryer ovale 10*
- *Tupélo noir 5*

Rivières
- *Coude de rivière 0*
- *Ruisseau 3*

***Grotte** 2*

Bienvenue dans le monde extraordinaire des joueurs
Créez votre compte & profitez d'avantages exclusifs
My asmodee players only
www.myasmodee.com

DÉTAIL DES ICÔNES

Icônes spéciales

- Prérequis Eau *(voir page 7)*
- Placement facultatif de Rivière *(voir page 5)*

Icône de type

- Amphibien/reptile
- Arbre
- Écureuil
- Insecte
- Oiseau
- Ongulé
- Plante
- Plantigrade/ digitigrade
- Poisson
- Souris

Icône d'habitat

- Rivière

Effets et bonus

1	Piochez une carte du sommet du paquet.*
1 de la Clairière	Placez 1 carte de la Clairière dans votre main.
2 placez-en 1 dans votre Grotte	Piochez deux cartes du paquet*. Placez l'une d'elles dans votre Grotte et ajoutez l'autre à votre main.
1 ×	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.
	Placez dans votre forêt une carte de votre main possédant l'icône de type indiquée *(ex. :)*. Vous n'en payez pas le coût, mais vous ne pouvez utiliser ni son effet ni son bonus. Si vous n'avez pas de carte possédant l'icône de type indiquée dans votre main, vous ne pouvez pas utiliser cet effet.
3×	**NOUVEAU** Placez gratuitement dans votre forêt une carte de la Clairière, sans utiliser ni son effet, ni son bonus. Si la Clairière ne contient pas de carte , pour réaliser cet effet, ajoutez à la Clairière des cartes du paquet jusqu'à ce que vous en trouviez une ou que vous en ayez pioché un total de 3. Si vous n'avez pas pioché de carte de ce type, vous n'appliquez pas cet effet.
	NOUVEAU Placez dans votre forêt une carte de votre main, **face cachée**, en tant que Rivière universelle. Vous ne pouvez pas la placer sous un Arbre.

* **Remarque :** cette action peut vous amener à révéler une carte Hiver. Dans ce cas, procédez comme indiqué page 4.

Icônes d'Arbres

- Tilleul d'Amérique
- Pruche de la Caroline
- Caryer ovale
- Érable argenté
- Tupélo noir
- Sapin de Fraser
- Bouleau jaune
- Pavier jaune