

# La Forêt de Savernake

L'automne touche à sa fin. Dans le sud de l'Angleterre, les animaux de la Forêt de Savernake se préparent pour l'hiver, collectant et stockant les aliments dont ils auront besoin afin de tenir jusqu'au printemps. Pour remporter la partie, aménagez la forêt, peuplez-la de différents animaux, et assurez-vous que chacun d'entre eux puisse ramasser sa nourriture préférée!

## But du jeu

La Forêt de Savernake est un jeu dans lequel vous placez des cartes pour former des sentiers. À chaque tour, vous ajoutez une carte à votre forêt, représentée par une grille de 4 cartes par 4. Les cartes représentent soit des animaux, soit des bouts de sentiers où ils trouveront de la nourriture. Pour chaque animal présent dans la forêt, tâchez de former le meilleur sentier possible, c'est-à-dire celui où il pourra ramasser les aliments qu'il préfère.

## Matériel

- ▶ 64 cartes Forêt :
  - ▶ 45 cartes Sentier
  - ▶ 19 cartes Animal
- ▶ 34 jetons :
  - ▶ 15 jetons Goutte d'eau
  - ▶ 15 jetons Tanière
  - ▶ 4 marqueurs Score
- ▶ 1 marqueur Coq
- ▶ 1 plateau de jeu recto verso



## Mise en place

Séparez les cartes en deux paquets : les cartes Sentier et les cartes Animal. Mélangez chaque paquet séparément, face cachée.

Distribuez 1 carte Animal à chaque joueur. Placez votre carte devant vous, face visible. Il s'agit de la première carte de votre forêt.

Placez le plateau de jeu au centre de la table de sorte que le coq, la chèvre, le tatou et le lapin soient visibles.



Cartes Animal



Cartes Sentier

Placez les jetons Goutte d'eau au-dessus de la chèvre, les jetons Tanière au-dessus du tatou et le paquet de cartes Animal au-dessus du lapin.

Chaque joueur choisit une couleur et prend le marqueur Score correspondant.

Déterminez au hasard le premier joueur et donnez-lui le marqueur Coq.

## Présentation des cartes Animal

Une carte Animal contient les éléments suivants :



- 1 Les points que valent les 4 différents types de nourriture (baies, vers, œufs et glands) pour cet animal.
- 2 Le départ du sentier de cet animal.
- 3 Les points que rapporte l'animal, indépendamment de son sentier.
- 4 La quantité de nourriture que l'animal peut stocker.

Idéalement, une carte Animal se trouvera sur un sentier. Un sentier est une série de cartes adjacentes formant un chemin ininterrompu. Sur son sentier, chaque animal stocke **toute** la nourriture qu'il trouve en chemin, sans exception, jusqu'à atteindre sa capacité maximale de stockage. Chaque nourriture ainsi stockée fera marquer des points, en fonction de ce qu'indique la carte Animal.

### Exemple :

Actuellement, le renard peut stocker 3 nourritures. Il stocke donc les 3 premières qu'il trouve sur son sentier : le ver (1 point), le gland (0 point) et l'œuf (2 points).

Il n'y a pas de place pour l'autre œuf ou pour l'autre ver (bien que chacun vaille plus de points que le gland ramassé). Pour pouvoir les stocker, il faudra augmenter la capacité de stockage de cet animal.



## Déroulement

Une partie se déroule en plusieurs tours. À chaque tour, chaque joueur choisit 1 carte à ajouter à sa forêt. Lorsque la forêt de chaque joueur est complète (16 cartes), la partie se termine.



### Début d'un tour

Au début de chaque tour, placez 4 cartes sous le plateau de jeu : 1 carte Animal sous le lapin et 1 carte Sentier sous chacun des autres animaux.

Le joueur avec le marqueur Coq joue en premier et le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Placer une carte

À votre tour, vous devez prendre l'une des cartes encore présentes sous le plateau et l'ajouter à votre forêt. Lorsque vous placez votre carte, vous pouvez choisir son orientation (y compris pour les cartes Animal), mais vous devez respecter les règles de placement suivantes :

- ▶ Une carte posée doit toujours être adjacente à au moins une autre carte déjà présente dans votre forêt.
- ▶ Votre forêt doit former exactement un carré de 4 par 4. Vous ne pouvez pas placer une carte en dehors de cette zone.
- ▶ Il ne peut jamais y avoir deux animaux sur le même sentier.

## Former des sentiers

Lorsque vous ajoutez une carte à votre forêt, vous pouvez prolonger un sentier existant, ou en former un nouveau. Il n'y a pas de limite concernant le nombre ou la longueur de vos sentiers. Les culs-de-sac sont autorisés.

Un sentier peut avoir un nombre illimité de virages. Aucune carte ne permet de ramifier un sentier en plusieurs chemins, ni de faire se croiser deux sentiers.

### Exemple :

- 1 Vous ne pouvez pas avoir 2 animaux sur le même sentier.
- 2 Une carte ne peut pas être placée en dehors de votre carré de 4 par 4.
- 3 Une carte doit obligatoirement être adjacente à au moins une autre carte.
- 4 Vous **pouvez** placer votre carte ici, même si elle forme un cul-de-sac, et même si son sentier n'est relié à aucun autre.



## Choix des cartes et avantages des mentors

Après avoir pris une carte, **ne complétez pas** le plateau de jeu immédiatement. Au fur et à mesure du tour, le choix des joueurs se restreint. Être le premier joueur du tour vous assure donc d'obtenir la carte que vous désirez.

En fonction de sa position sous le plateau, chaque carte est associée à l'un des quatre mentors de la forêt : le coq, la chèvre, le tatou ou le lapin. Choisir une carte permet d'obtenir immédiatement l'avantage du mentor correspondant.

## Le coq

Le coq vous aide à vous réveiller tôt le matin : il vous permet ainsi de devenir le premier joueur ! Lorsque vous prenez la carte associée au coq, récupérez également le marqueur Coq. Dans une partie à moins de 4 joueurs, si personne ne prend la carte associée au coq, le premier joueur actuel conserve le marqueur. À la fin de la partie, le joueur qui possède le marqueur Coq gagne 1 point supplémentaire.



## La chèvre



La chèvre vous rappelle l'importance d'une bonne hydratation. Lorsque vous prenez la carte associée à la chèvre, prenez également 1 jeton Goutte d'eau et placez-le à côté de l'un des 4 symboles de nourriture d'une carte Animal de votre choix. Ce jeton augmente de 1 la valeur de la nourriture choisie, sur ce sentier. Chaque carte Animal peut accueillir au maximum 1 jeton Goutte d'eau par type de nourriture.

## Le tatou

Le tatou vous apprend à creuser des trous pour stocker plus de nourriture. Lorsque vous prenez la carte du tatou, prenez également 1 jeton Tanière et placez-le sur la carte Animal de votre choix. Ce jeton augmente de 1 la capacité de stockage de cet animal. Une carte Animal peut contenir plusieurs jetons Tanière.



## Le lapin



Le lapin est un animal sociable qui vous aide à attirer de nouveaux animaux dans votre forêt. Tandis que les trois précédents mentors proposent uniquement des cartes Sentier, la carte associée au lapin est forcément une carte Animal. Choisir le lapin est donc la seule manière d'obtenir et de placer une nouvelle carte Animal.

## Reprenons l'exemple précédent :

Sur l'illustration de la page précédente, le renard (en bas à gauche) a obtenu deux jetons Tanière : il peut maintenant stocker les 5 nourritures de son sentier.

De plus, deux jetons Goutte d'eau ont été placés sur sa carte : un sur les œufs, un autre sur les vers. Chacun des deux œufs stockés vaut maintenant 3 points, et chacun des deux vers en vaut 2. Les glands, eux, valent toujours 0.

Grâce à ces améliorations, le renard totalise maintenant 10 points (alors qu'il n'en totalisait que 3 auparavant) !

## Fin du tour

Une fois que tous les joueurs ont pris 1 carte chacun, le tour se termine. Dans les parties à moins de 4 joueurs, défaussez les cartes restantes. Complétez ensuite le plateau de jeu en remettant une carte Animal sous le lapin et une carte Sentier sous chacun des autres animaux.

Le joueur qui détient le marqueur Coq commence le nouveau tour.

## Fin de la partie

La partie se termine une fois que tout le monde a complété sa forêt de 4 par 4.

Vérifiez qu'il n'y a nulle part 2 cartes Animal partageant le même sentier. Si tel est le cas, défaussez toutes les cartes de ce sentier, sauf une de votre choix. Les cartes défaussées ne rapporteront aucun point.

Ensuite, retournez le plateau de jeu sur son autre face pour dévoiler la piste de score. Comptez les points de chaque sentier, l'un après l'autre, avec votre marqueur de score. N'oubliez pas qu'indépendamment des sentiers formés, **chaque carte Animal** rapporte entre 1 et 3 points, et que le joueur possédant **le marqueur Coq** à la fin de la partie gagne 1 point supplémentaire.

Le joueur avec le plus de points gagne ! En cas d'égalité, l'ordre du tour départage les joueurs ex æquo.



## Exemple de décompte :

### 1 Sentiers :

- ▶ La mésange peut stocker 4 nourritures : elle ramasse 2 œufs (2 points chacun) et 2 vers (1 point chacun). Son sentier vaut **6 points**.
- ▶ L'écureuil peut stocker 5 nourritures : il ramasse 3 glands (1 point chacun), 1 ver (1 point) et 1 baie (0 point). Son sentier vaut **4 points**.
- ▶ Le renard peut stocker 5 nourritures : il ramasse 2 œufs (3 points chacun), 2 vers (2 points chacun) et 1 gland (0 point). Son sentier vaut **10 points**.
- ▶ Le blaireau peut stocker 2 nourritures : il ramasse 1 œuf (2 points) et 1 ver (2 points). Son sentier vaut **4 points**.

2 Cartes Animal : **7 points** (1 point pour la mésange, 1 point pour l'écureuil, 2 points pour le renard, 3 points pour le blaireau).

3 Marqueur Coq : **1 point**.

**Score total : 32 points.**



## Mode avancé (pour les parties à 2 joueurs)

Vous pouvez rendre vos parties à 2 joueurs un peu plus « musclées » en appliquant les règles suivantes :

- ▶ Au lieu d'une forêt de 4 par 4, vous devez aménager une forêt de 8 par 4 (verticale ou horizontale).
- ▶ Au début de la partie, chaque joueur reçoit 2 cartes Animal au hasard au lieu de 1. Placez-les côte à côte. Vous pouvez choisir leur orientation.
- ▶ Les joueurs obtiennent 2 cartes par tour. Ils les choisissent une par une, en alternance : le premier joueur choisit sa première carte parmi les 4 en jeu ; son adversaire choisit la sienne parmi les 3 restantes ; le premier joueur choisit sa deuxième carte parmi les 2 encore disponibles ; et, pour terminer, son adversaire prend la dernière.

## Crédits

Conception : Rodrigo Rego  
Illustration : Núria Aparicio  
Mise en page : CeciRC  
Relecture : William Campbell  
Traduction française : MeepleRules.fr

Développement et édition : David Esbrí  
Relecture française : Guillaume Dejonghe,  
Robin Leplumey  
Graphisme version française :  
Charlie Metz



[www.devir.com](http://www.devir.com)



**Devir Iberia S.L.** C/Rosselló 184  
08008 Barcelona, Espagne  
© 2024 IELLO SAS pour la version française.  
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341  
54180 Heillecourt, France



# Les animaux



Hamster



Hérisson



Blaireau



Castor



Renard



Geai bleu



Pie



Taupe



Corbeau



Chouette



Souris



Musaraigne



Écureuil



Grand Pic



Tamias



Mésange  
charbonnière



Chat sauvage



Opossum  
pygmée



Mésange de  
Caroline



Coq



Tatou



Chèvre



Lapin

Si vous voulez en savoir plus sur tous les animaux figurant sur les cartes, scannez ce code QR.

