



# WONDER WOODS™

L'automne est arrivé, la pluie a arrosé les forêts et fait sortir les champignons. Vous profitez d'une journée de beau temps et de vos connaissances du terroir local pour aller explorer les meilleurs coins et récolter girolles, morilles, bolets et coulemelles. Mais attention, vous n'êtes pas les seuls à connaître ces sous-bois ! Utilisez votre flair afin de glaner la récolte la plus savoureuse !

## Matériel de jeu

- + 35 paniers en bois (de 5 couleurs)
- + 56 champignons en bois :  
14 girolles, 14 morilles, 14 bolets,  
14 coulemelles
- + 1 jeton Premier joueur (forêt)
- + 4 plateaux Coin à champignons  
(1 plateau par variété)
- + 16 cartes Information de valeur 1, 3, 5 et 7 dans chaque variété de champignons



## But du jeu

Obtenir une récolte de champignons de plus grande valeur que celles de vos adversaires.

## Mise en Place

Prenez chacun 7 paniers d'une même couleur. Gardez-en 5 et placez les 2 autres au centre de la table. Dans une partie à moins de 5 joueurs, les paniers non utilisés sont remis dans la boîte du jeu.

Placez les 4 plateaux Coin à champignons au centre de la table comme illustré sur l'image de mise en place.

Sous chacun des plateaux, placez le nombre de champignons de la variété correspondante selon le tableau ci-contre :

Les champignons restants sont remis dans la boîte du jeu et ne seront pas utilisés de la partie.

| Nombre de joueurs | Nombre de champignons de chaque variété |
|-------------------|---|
| 2                 | 8                                       |
| 3                 | 10                                      |
| 4                 | 12                                      |
| 5                 | 14                                      |



 Eli Thomas Wolf  
 Simon Douchy



Prenez toutes les cartes Information face visible puis :

1. Triez-les par variété de champignons en les plaçant directement sur leur plateau Coin à champignons respectif.
2. Une fois les 4 piles formées, mélangez-les séparément face cachée.
3. Pour chaque pile, tirez une carte sans la consulter, et placez-la sous son plateau. Une carte Information, placée ainsi sous un plateau, indique la valeur finale que prendra, en fin de partie, chaque champignon de la variété correspondante.
4. Mélangez toutes les cartes Information restantes face cachée et distribuez-les aux joueurs selon le tableau suivant :

| Nombre de joueurs | Nombre de cartes en main | Nombre de cartes dans la pioche  |
|-------------------|--------------------------|--|
| 2                 | 4                        | Placez le reste des cartes, face cachée, à côté des plateaux afin de constituer la pioche. |
| 3                 | 4                        | 0  |
| 4                 | 3                        | 0  |
| 5                 | 2                        | Remettez 2 cartes dans la boîte de jeu sans les consulter.                                 |

Le joueur à être allé à la cueillette aux champignons le plus récemment est désigné premier joueur et place le jeton Premier joueur devant lui.



Mise en place à 4 joueurs.

## Déroulement du jeu

Le jeu se joue en plusieurs manches. Chaque manche se divise en 2 phases à jouer dans l'ordre suivant :

### Phase 1 : la cueillette

Dans cette phase, vous allez utiliser vos paniers pour récolter des champignons dans les coins à champignons.

✦ **À votre tour**, choisissez un coin à champignons et placez-y vos paniers en respectant les consignes suivantes :

❖ Vous devez placer vos paniers sur la colonne libre la plus à gauche du coin à champignons choisi, en remplissant tous les espaces vides de cette colonne. Récupérez ensuite l'un des champignons encore disponibles sous le coin à champignons et posez-le devant vous. S'il n'y a plus de champignon, vous ne récupérez rien.



❖ Si vous n'avez pas assez de paniers pour remplir complètement une colonne, vous devez choisir un autre coin à champignons.

❖ Si toutes les colonnes d'un coin à champignons sont déjà remplies, vous ne pouvez pas poser de paniers dans ce coin.

❖ Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas placer de paniers, vous devez passer votre tour.

✦ Une fois que vous avez récupéré un champignon, c'est au tour du joueur situé à votre gauche de jouer.

✦ La phase de cueillette continue ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé leur tour.

Exemple : Amélie essaie de récolter des coulemelles. Les deux premières colonnes de ce coin à champignons étant remplies, elle place 3 de ses paniers pour remplir les espaces vides de la colonne libre la plus à gauche. Elle prend alors une coulemelle de la réserve et la place devant elle.



## Les champignons bonus

Lorsque tous les joueurs ont passé, pour chaque coin à champignons, donnez un champignon bonus au joueur qui a posé le plus de ses paniers sur ce coin. S'il n'y a plus de champignons, le joueur ne récupère rien. En cas d'égalité, personne ne reçoit de champignon bonus.

Exemple 1 : À la fin de ce tour, aucun autre joueur n'a ajouté de paniers dans le coin à coulemelles. C'est Amélie (orange) qui a le plus grand nombre de paniers, elle ajoute un champignon bonus à sa cueillette.



Exemple 2 : Dans le coin à giroles, Benjamin (violet) et Amélie (orange) sont à égalité avec chacun 3 paniers. Personne ne récolte de champignon bonus pour ce coin lors de ce tour.



Après avoir attribué chaque champignon bonus, la phase de cueillette est terminée. Récupérez tous vos paniers respectifs placés dans les différents coins à champignons, avant de passer à la PHASE 2.

## Phase 2 : échange d'informations

En commençant par le premier joueur, puis en continuant dans le sens horaire, vous devez :

- ✦ Soit poser devant vous, face cachée, une carte Information provenant de votre main et prendre un panier supplémentaire à votre couleur.
- ✦ Soit passer votre tour.

Lorsque le tour de table est terminé, seuls les joueurs ayant pris un panier retournent simultanément la carte posée devant eux.

**IMPORTANT :** À 2 joueurs, retournez une carte Information de la pioche face visible au centre de la table.

**Note :** si des cartes ont été révélées, elles constituent des indices supplémentaires pour l'ensemble des joueurs. Ils peuvent ainsi se faire une meilleure idée de la valeur finale de chaque variété de champignons.



Exemple : René a placé l'une de ses cartes face visible devant lui et peut donc acquérir un panier supplémentaire.

Après avoir révélé les cartes Information, la phase d'échange d'informations est terminée : le joueur qui possède le jeton Premier joueur le donne au joueur situé à sa gauche, et une nouvelle manche commence.

# Fin du jeu

Le jeu se termine lorsqu'au moins 2 coins à champignons n'ont plus de champignon disponible. Les joueurs finissent la phase de cueillette en cours puis la partie prend fin.

Révélez la carte Information qui a été placée sous chaque coin à champignons en début de partie. Les chiffres sur ces cartes déterminent la valeur finale de chaque champignon de la variété correspondante.

Additionnez les valeurs de tous vos champignons. Le joueur qui obtient la valeur totale la plus élevée remporte la partie !

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de champignons qui gagne. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.



*René a 4 champignons blancs et 4 jaunes.*

*En fin de partie, on révèle que la valeur de chaque champignon blanc est de 3, et celle de chaque champignon jaune est de 7.*

*René gagne 12 points avec ses champignons blancs (4 x 3 points) et 28 points avec ses champignons jaunes (4 x 7 points), soit un total de 40 points!*

© 2022 Blue Orange Edition. Wonder Woods et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Designed in France. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

