

# Ma Vie de Renard



2-5



8+



20'

*Jeunes renards, il est temps pour vous de quitter le terrier familial.*

*Mère-renarde vous pousse à découvrir le monde  
et partir en quête d'un nouveau terrier.*

*Vous ne partagerez pas ce territoire avec vos frères et sœurs...  
Le premier arrivé se l'appropriera.*

*Le chemin est semé d'embûches. Vous devrez échapper  
aux chasseurs, à leurs chiens et aux rapaces. Il vous faudra également  
franchir des rivières et des routes, des montagnes enneigées et des marais.  
Mais si vous croisez le loup, il ne vous laissera aucune chance.*

*Trouvez le meilleur chemin et faites halte au bon moment  
pour distancer vos rivaux !*



## But du jeu

Dans Ma Vie de Renard, les joueurs incarnent chacun un jeune renard. Ils jouent à tour de rôle. Une partie prend fin dès qu'un renard parvient à se placer sur la tuile terrier d'arrivée. Il gagne immédiatement la partie.

## Matériel

72 tuiles Terrain dont :

- 24 tuiles Campagne
- 19 tuiles Forêt
- 12 tuiles Montagne
- 9 tuiles Ville
- 6 tuiles Marais
- 1 tuile terrier de départ
- 1 tuile terrier d'arrivée

5 fiches renard

5 figurines renard

20 pions Énergie (cœurs),  
4 par joueur.



terrier de départ



terrier d'arrivée

Disposez toutes les tuiles dans le même sens de lecture. Les tuiles sont disposées face cachée (côté brume, dessin cerclé visible). Ainsi, chaque tuile annonce le type de terrain que vous trouverez derrière.



22 tuiles présentent une icône dans leur coin supérieur gauche, avec de nouveaux Événements. Lors de la mise en place d'une première partie (pour laquelle les règles sont simplifiées), isolez ces tuiles et rangez-les dans la boîte.

## Mise en place (1<sup>ère</sup> partie)

Pour une première partie, les règles et la mise en place sont simplifiées. Pour une mise en place normale (mode avancé), voir p.5.

Isolez les deux terriers et mélangez les 48 tuiles restantes.

**Composez votre plateau formé de 5 colonnes sur 10 rangées de tuiles, de façon aléatoire et face cachée.**

Ajoutez les deux terriers toujours au même endroit : au centre de la première et dernière rangée, tel que sur l'illustration ci-contre.

Chaque joueur choisit un renard et la fiche renard correspondante, qu'il place face Découverte visible (avec 4 actions séparées par un récit éducatif).

Il prend 4 énergies qu'il place sur sa fiche dans sa zone énergie disponible (à gauche de l'illustration de son renard), et place sa figurine sur le terrier de départ.

À VOTRE TOUR, CHOISISSEZ :

de jouer ...

Récupérez un ♥ (en le déplaçant de votre défausse d'énergie vers votre énergie disponible) sauf si vous en avez déjà 4.

Puis dépensez vos Énergies pour réaliser une ou plusieurs actions (une action peut être réalisée plusieurs fois).

ou de vous reposer !

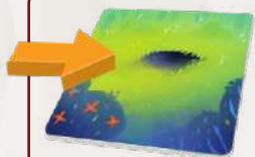
S'il vous en manque, récupérez vos ♥♥♥♥ (déplacez-les de votre défausse d'Énergie vers votre Énergie disponible), puis passez votre tour.



Votre tour se termine soit parce que vous n'avez plus d'Énergie pour agir, soit parce que vous le décidez, soit parce qu'une rencontre vous force à effectuer un nouveau départ.



Nouveau départ



Quand votre renard meurt, retirez sa figurine du plateau. Un Nouveau départ met immédiatement fin à votre tour. Vous débuterez votre prochain tour sur le terrier de départ, avec vos 4 énergies disponibles (vous incarnerez alors un autre renard de la fratrie).

ACTIONS

L'Énergie dépensée pour réaliser les actions est déplacée dans la défausse d'Énergie.

Migrer ♥



En dépensant une Énergie, déplacez votre renard sur une tuile adjacente.

Si elle est face cachée, placez-la face visible. Si elle présente un Événement, résolvez-le immédiatement.

Flairer ♥



En dépensant une Énergie, vous pouvez soit :

- consulter 3 tuiles en ligne droite devant votre renard.
- consulter 3 tuiles adjacentes à votre renard.

Les tuiles face cachée sont consultées secrètement, et replacées face cachée.



Vous ne pouvez pas terminer votre tour sur une tuile abritant déjà un renard adverse, mais vous pouvez la traverser.



Pendant votre tour, dès que la tuile sur laquelle vous vous trouvez présente un Événement (Rencontre ou Obstacle) : consultez le tableau au dos de ces règles.

Certaines tuiles présentent des Événements néfastes : les Rencontres sur fond rouge. Les actions Fuir et Se Cacher ne sont utilisables qu'en présence des Rencontres de type Chien, Rapace et Chasseur.

Fuir ♥♥



En dépensant deux Énergies, vous permettez à votre renard d'échapper à un Chien ou un Chasseur.



Déplacez-le sur une tuile adjacente de votre choix, révélée ou non. Si cette tuile présente une nouvelle Rencontre, résolvez-la.

Si vous n'avez pas les deux Énergies requises, votre renard meurt. Préparez un Nouveau départ (voir ci-contre).

Se Cacher ♥



En dépensant une Énergie, vous évitez à votre renard de se faire attraper par un Rapace ou un Chasseur.



Votre renard reste sur la tuile et votre tour se termine.

Si vous n'avez pas l'Énergie requise, votre renard meurt. Préparez un Nouveau départ (voir ci-contre).

! Les Rencontres ne se déclenchent qu'à l'arrivée d'un renard sur leur tuile, qu'elle soit face cachée ou visible.

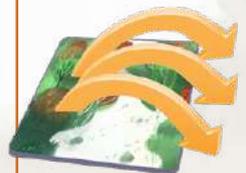
## Partie normale (mode Avancé)

Après vous être familiarisés avec les règles de base, nous vous suggérons d'utiliser les règles complètes qui donnent plus d'ampleur au jeu.

Le jeu suit les mêmes règles, à deux points près :

- Avant de composer votre plateau, ajoutez les tuiles marquées d'un  afin d'avoir 70 tuiles + les deux terriers. Mélangez bien, puis composez votre plateau toujours avec 5 colonnes, mais sur 12 rangées. Notez qu'il vous restera des tuiles non-attribuées : elles sont rangées dans la boîte sans être consultées.
- Retournez les fiches renard sur leur face Avancée (avec 6 actions, sans le récit éducatif au milieu). Deux nouvelles actions sont désormais disponibles sur les fiches renard :

### Nager



Une rivière est normalement infranchissable (voir le tableau au dos de ces règles). Nager permet de la franchir.

En dépensant trois Énergies, placez votre renard de l'autre côté d'une rivière, sur une des trois tuiles adjacentes auparavant inaccessible.

### Marquer



En dépensant une Énergie, vous interdisez aux autres renards (pour un tour) l'accès à la tuile où se trouve le vôtre : ils ne peuvent plus la traverser.

Marquer permet également de rester sur une tuile indiquant l'embûche  Renard adulte.

Placez l'Énergie dépensée sur la tuile où se trouve votre renard. Quand vous devrez récupérer une Énergie, récupérez celle-ci en priorité.  
Note : Marquer une tuile met fin à votre tour.

## ENVIE DE JOUER PLUS LONGTEMPS ?

Si tous les joueurs sont d'accord, vous pouvez augmenter le nombre de rangées à 13 voire 14 lors de la mise en place.

Cette configuration augmentera légèrement la durée de la partie.

## Du jeu à la réalité

Par Jean-Yves Kermel

### Une vie de renard...

Tout commence dans un terrier au printemps avec la naissance des renardeaux. Pendant plusieurs semaines, les jeunes nés aveugles y restent cachés, réchauffés par leur mère qui les allaite, ne les quittant que brièvement pour se nourrir. Les jeunes grandissent vite, et connaissent deux à trois mois d'insouciance, explorant les alentours du terrier, jouant avec leurs frères et sœurs, et dévorant les proies que leurs parents rapportent. Avec l'été, arrive la période de l'émancipation. Les adultes espacent les apports de nourriture, les jeunes renards maîtrisent progressivement les techniques de chasse, le moment est venu pour eux de trouver un territoire où s'installer.

### Le domaine vital

Chaque renard s'installe sur un territoire dont la taille dépend de la disponibilité des ressources alimentaires. Plus la nourriture est abondante, et moins un renard sera disposé à défendre un vaste territoire.

Chaque renard marque les limites de son territoire par des « laissées », de fines crottes déposées bien en évidence. Elles informent les autres renards qu'ils pénètrent sur un territoire occupé, mais aussi sur l'identité et l'état de santé de celui qui a marqué son territoire. On considère que 15% d'une population de renards n'est pas établie, ce sont des animaux qui cherchent un territoire non occupé. Ce nombre augmente fortement lors de l'émancipation des jeunes. Ils peuvent effectuer quelques kilomètres à plusieurs dizaines de kilomètres avant de trouver la bonne place. C'est cette quête que le jeu propose aux joueurs de mener à bien.

### Une vie pleine d'embûches

Les renards doivent faire face à de nombreux périls, on estime que plus de 80% des jeunes renards meurent dans leur première année. Les causes sont multiples, parmi elles, on peut citer :

- La prédation. Loups, Lynx, Grands-ducs et Aigles royaux sont de redoutables chasseurs qui ne manquent pas d'ajouter un jeune renard imprudent à leur menu.
- Les collisions routières constituent une des premières causes de mortalité pour les renards.
- Les maladies. La rage a longtemps décimé les renards dans une grande partie de l'Europe. Une campagne de vaccination a permis d'éradiquer ce virus à la fin des années 1990. Actuellement, la gale sarcoptique (causée par un acarien) affaiblit les renards contaminés, beaucoup en meurent.
- La chasse. Chaque année, plus de 500 000 renards sont tués en France, alors que des études ont montré l'inutilité de ces tirs de régulation.

## Crédits

L'auteur tient à remercier ses collègues naturalistes qui lui ont permis d'en savoir un peu plus sur cet animal mal-aimé, son cycle de vie et sa place dans l'écosystème.

Auteur Charlec

Directeur artistique Benjamin Treilhou

Illustratrice Seppy

Éditeur

Betula-Biotopie édition



Tous droits réservés 2023.

# Événements

## Rencontres

Ces événements sont représentés par des cercles en bas de la tuile. Il peut s'agir de mauvaises rencontres (rouges) ou de sources de nourriture (vertes).

- **Résolvez une Rencontre** quand votre renard **arrive** sur cette tuile (qu'elle soit face visible ou face cachée).
- **Ne la résolvez pas** si votre renard **commence** son tour sur cette tuile.



**Chien** : votre renard doit **Fuir** (voir p.4). Vous devez placer votre renard sur une tuile adjacente ; si elle présente une nouvelle Rencontre, résolvez-la.

Si vous n'avez pas les deux Énergies requises, vous mourez et préparez un Nouveau départ (voir p.5).



**Rapace** : votre renard doit **Se Cacher** (voir p.4). Restez sur cette tuile et mettez fin à votre tour !

Si vous n'avez pas l'Énergie requise, vous mourez et préparez un Nouveau départ (voir p.5).



**Chasseur** : votre renard doit **Fuir** ou **Se cacher**.

Si vous n'avez pas la ou les deux Énergies requises, vous mourez et préparez un Nouveau départ (voir p.5).



**Renard adulte** : le renard adulte est à traiter comme un renard adverse : vous devez **Migrer** (voire **Marquer** si vous jouez en mode Avancé).

Si vous n'avez plus assez d'Énergie disponible pour migrer, retournez sur la tuile d'où vous venez (résolvez de nouveau son Événement le cas échéant).



**Lynx et loup** : aucune chance contre ces grands prédateurs ; vous vous faites dévorer. Vous mourez et préparez un Nouveau départ (voir p.5).



**Maladie** : déplacez toutes vos Énergies dans votre défausse d'Énergie et mettez fin à votre tour.



**Nourriture** (mulots, oeufs, lapins, pouelles) : récupérez immédiatement 1, 2, ou 3 Énergies, selon le nombre de ♥ indiqué par le pictogramme.

## Obstacles

Ces événements sont représentés par des flèches en haut à droite de la tuile. Ils affectent le déplacement des renards une fois qu'ils sont sur la tuile.

- **Résolvez un Obstacle** quand votre renard souhaite **quitter** cette tuile.
- **Ne le résolvez pas** lorsque votre renard **arrive** sur cette tuile (qu'elle soit face visible ou face cachée).

**Route & Rivière** : obstacles infranchissables.

Placez votre renard du côté de l'obstacle par lequel il est arrivé. S'il arrive dans le prolongement de l'obstacle, choisissez de quel côté le placer.

Quitter cette tuile ne peut pas se faire en franchissant l'obstacle : seules 5 directions sont possibles.



En mode avancé, l'action **Nager** permet de franchir une rivière (jamais une route).



Arriver



Quitter



**Marais** : Quitter une tuile marais est laborieux. L'action **Migrer** au départ d'une tuile Marais coûte deux Énergies.



**Neige** : Quitter une tuile enneigée est très difficile. L'action **Migrer** au départ d'une tuile Neige coûte quatre Énergies.

## À VOTRE TOUR

### JOUEZ

- Récupérez un ♥ sauf si vous en avez déjà 4.
- Réalisez une ou plusieurs actions.
- Mettez fin à votre tour de votre plein gré ou contraint par un événement.

### OU

### REPOSEZ-VOUS

Renoncez à jouer pour vous reposer. Vous ne réalisez aucune action, mettez fin à votre tour et récupérez vos ♥♥♥♥ pour votre prochain tour.