

LYNX



Le lynx du Canada est un symbole emblématique de la nature sauvage et joue un rôle essentiel dans l'écologie et l'histoire du Canada. Prédateur au sommet de la chaîne alimentaire, il chasse principalement le lièvre d'Amérique. En raison de cette dépendance, l'abondance des lièvres influence directement celle des lynx, et vice versa.

Cette relation est devenue l'exemple classique du cycle prédateur-proie. Une population de lynx croît tant qu'il y a suffisamment de lièvres à chasser. Cela augmente la prédation des lièvres, ce qui entraîne une diminution de leur population. Lorsque celle-ci chute suffisamment bas, la population de lynx décline également de manière drastique. Ensuite, les lièvres se rétablissent, permettant aux lynx de se reproduire à nouveau. Ainsi, les populations fluctuent au fil du temps, répétant ce cycle prédateur-proie.

Du XVIIe au XIXe siècle, le commerce des fourrures était le principal moteur économique de l'exploration et de la colonisation européenne au Canada, menant finalement à la formation de la nation canadienne. Les compagnies de commerce dépendaient fortement des échanges avec les trappeurs autochtones (qui fournissaient principalement des fourrures de castor, mais aussi de lynx, de vison et d'autres fourrures). Ce commerce a non seulement tissé des liens économiques et culturels entre les Européens et les peuples autochtones, mais il a également laissé des traces indélébiles.



60 Min.



Age 14+



2-5 Joueurs



Dans *Lynx*, chaque joueur incarne un trappeur autochtone des Premières Nations du nord du Canada à la fin du XVIIIe siècle, dans la région de la baie d'Hudson, au nord de l'Ontario. Exploitant le cycle lynx-lièvre et rivalisant avec d'autres trappeurs, chaque joueur a reçu des pièges de la Compagnie de la Baie d'Hudson, avec l'accord que toutes les fourrures soient vendues exclusivement à cette dernière. En posant des pièges lorsque les lynx sont nombreux et en vendant les fourrures à des prix élevés, le trappeur qui gagne le plus d'argent pourra rembourser sa dette et devenir un trappeur libre.

MATÉRIEL :



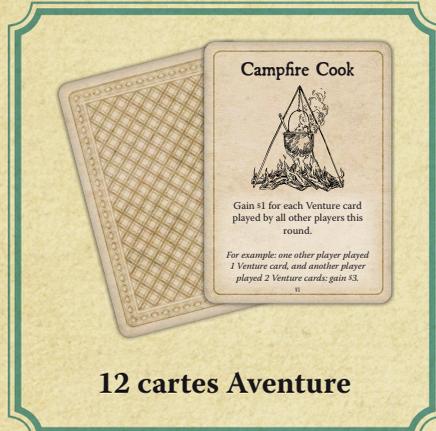
40 cartes Action
(Jeu de 8 cartes par couleur de joueur)



5 cartes de Stockage
(1 pour chaque joueur)



60 cartes Piège/Fourrure



12 cartes Aventure



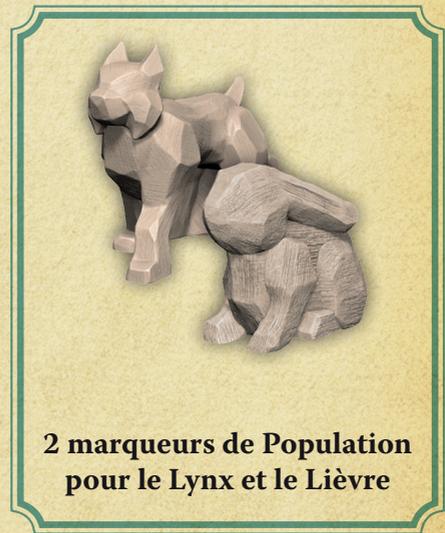
1 plateau de jeu recto-verso



5 cubes Argent
1 cube Noir
utilisé dans la variante *Trappeur* (p.7)



41 indicateurs de Prix
(Il y a 11 indicateurs uniques pour 2 à 3 joueurs et 10 supplémentaires pour 4 à 5 joueurs.)



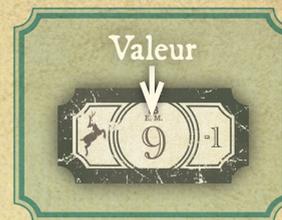
2 marqueurs de Population pour le Lynx et le Lièvre



1 tuile de Sirop d'Érable

MISE EN PLACE :

1. Placez le plateau au centre de la table, côté approprié selon le nombre de joueurs (voir le coin inférieur droit du plateau).
2. Prenez tous les indicateurs de Prix verts. À 2-3 joueurs, ajoutez uniquement les bleus ; à 4-5 joueurs, ajoutez uniquement les rouges. Mélangez l'ensemble des indicateurs (verts/bleus ou verts/rouges), puis placez-en un, face cachée, sur chaque emplacement de la piste des prix des fourrures de lynx. Rangez les indicateurs restants dans la boîte sans les révéler.
3. Retournez les 4 premiers indicateurs de Prix en haut de la piste, face visible.
4. Placez le marqueur de population des lièvres sur sa piste en fonction de la valeur du premier indicateur de Prix en haut de la piste (c'est le grand chiffre au centre de l'indicateur). Si la valeur de l'indicateur dépasse la piste de Population des Lièvres, placez le marqueur tout en haut de la piste.
5. Placez le marqueur de population des lynx sur sa piste en fonction de la valeur du deuxième indicateur de Prix (ou tout en haut de la piste si la valeur dépasse celle de la piste de Population des Lynx).
6. Chaque joueur choisit sa couleur et prend une carte de Stockage de sa couleur et un cube Argent correspondant.
7. Placez les cubes Argent des joueurs sur la case "0" de la piste Argent.
8. Chaque joueur prend un set de 4 cartes Action de sa couleur (1 Piège à Lièvre, 1 Piège à Lynx, 1 Vendre des Fourrures, 1 Hors-saison) et les place dans sa main ou devant lui. **Si vous jouez avec la variante Wildcat (voir page 4), chaque joueur prend 2 de chaque carte Action, pour un total de 8 cartes.**
9. Mélangez les cartes Piège/Fourrure et distribuez **12 cartes** à chaque joueur, faces cachées. Les joueurs prennent ces cartes en main, orientées de façon à ce que la partie piège (chiffre noir) soit sur le dessus. Les cartes en main doivent rester cachées des autres joueurs.
10. Mélangez les cartes Aventure, puis distribuez-en 3 à chaque joueur si vous êtes 2 ou 3 joueurs, ou 2 cartes si vous êtes 4 ou 5 joueurs. Chaque joueur ajoute ces cartes à sa main. Remplacez les cartes non distribuées dans la boîte, sans les révéler.



DÉROULEMENT DU JEU

Lynx est un jeu de sélection d'actions simultanées, basé sur la capture et la vente. Le joueur qui gagne le plus d'argent après 14 saisons remporte la partie. Il existe deux modes de jeu : Pisteur et Wildcat. Dans Pisteur, les actions sont résolues à chaque saison avant de passer à la suivante. Dans Wildcat, les joueurs planifient leur action pour la saison suivante avant de résoudre les actions de la saison en cours (les détails pour Wildcat sont présentés dans des encadrés marron). Quel que soit le mode choisi, suivez ces 3 phases à chaque saison :

Phase 1 : Planification

Phase 2 : Résolution des actions

Phase 3 : Récupération

PHASE 1.

PLANIFICATION

Chaque joueur choisit secrètement une carte Action et la place face cachée devant lui.

- Si vous choisissez *Piège à Lynx* ou *Piège à Lièvre*, vous devez placer une ou plusieurs cartes *Piège* de votre main face cachée sous la carte Action.
- Si vous choisissez *Vendre des fourrures*, vous devez placer une ou plusieurs cartes *Fourrure* de votre main face cachée sous la carte Action.
- Si vous choisissez *Hors-saison*, vous pouvez placer aucune, une ou plusieurs cartes *Aventure* face cachée sous la carte Action.

Lorsque tous les joueurs ont terminé leur Planification, passez à la phase 2.

Wildcat : Au tour 1, après avoir choisi votre Action pour la saison en cours, vous devez également planifier votre Action pour la saison suivante. À partir du tour suivant et jusqu'au 14^{ème} (dernier) tour, choisissez votre carte Action et placez-la face cachée à côté de votre carte de Stockage avec les cartes pertinentes en dessous, puis révélez la carte Action choisie au tour précédent.

Astuce : Vous n'avez que 12 cartes *Piège*/ *Fourrure* et 2 ou 3 cartes *Aventure*. Utilisez-les judicieusement pour les 14 saisons à venir.

PHASE 2.

RÉSOLUTION DES ACTIONS

Les joueurs révèlent les cartes qu'ils ont placées face cachée devant eux et résolvent chaque type d'action dans l'ordre suivant : *Hors-saison*, *Piège à Lièvre*, *Piège à Lynx*, *Vendre des fourrures*.

Hors-saison

C'est la seule carte Action qui n'a pas besoin d'être accompagnée d'autres cartes. Chaque joueur ayant joué la carte Action *Hors-saison* résout simultanément et complètement toutes les cartes *Aventure* qu'il a jouées. Chaque carte *Aventure* est résolue individuellement selon ses effets. Elles peuvent être résolues dans n'importe quel ordre, à l'exception de la carte *Chercher de l'or*, qui doit toujours être résolue en premier.

Une fois que toutes les cartes *Aventure* ont été résolues, chaque joueur passe ses cartes *Aventure* au joueur à sa gauche, qui les place dans sa main. Ces cartes pourront être jouées lors d'une saison future.

Rappel : Les joueurs peuvent jouer autant de cartes *Aventure* qu'ils le souhaitent lors de leur action *Hors-saison*, y compris aucune. S'ils ne jouent aucune carte *Aventure*, aucune action ne sera résolue pour ce joueur.

Piège à Lièvre

Pour tous les joueurs ayant joué la carte Action *Piège à Lièvre*, comparez les chiffres des cartes *Piège* jouées. Résolez d'abord la carte avec le **plus petit nombre**, puis continuez dans l'ordre croissant. Pour chaque carte *Piège*, déplacez le marqueur de population des lièvres sur sa piste d'autant d'espaces que le premier chiffre de la carte *Piège* (la dizaine de valeur 1 à 6 dans le jeu de base). Le propriétaire de la carte paie tous les coûts indiqués entre les espaces parcourus par le marqueur.

Gagner et dépenser de l'argent

Lorsqu'un joueur gagne ou dépense de l'argent, déplacez son cube *Argent* vers l'avant ou l'arrière sur la piste *Argent*.

Il est probable que les joueurs s'endetteront avant de commencer à gagner de l'argent. Suivez l'évolution de la dette en utilisant la piste *Argent* négative (en rouge).



Exemple : Le joueur Orange résoudra d'abord la carte Piège "21", capturant 2 lièvres. Ensuite, le joueur Vert résoudra sa carte "25", capturant également 2 lièvres. Enfin, le joueur Orange résoudra sa carte "38", capturant 3 lièvres.



Exemple : Lorsque le joueur Orange résout la carte Piège "38", déplacez le marqueur de population des lièvres de 3 espaces vers le bas. Le joueur Orange dépense un total de 1 \$ (0+0+1) pour capturer les 3 lièvres.



Si le marqueur de population des lièvres sort de la piste (au-delà du "X"), aucun lièvre n'est capturé avec cette carte. Défaussez la carte Piège. Ne déplacez pas le marqueur de population des lièvres. Ne payez aucune coût.



Exemple : En reprenant l'exemple précédent, si le marqueur de population des lièvres était sur 3, il ne serait pas déplacé du tout. Le joueur Orange ne capture aucun lièvre avec cette carte et perd son piège. La carte Piège est ensuite défaussée.

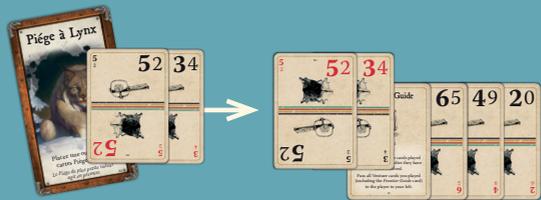
Après que chaque carte Piège a été résolue, si elle n'a pas été écartée (parce qu'elle a fait dépasser le marqueur de population des lièvres au-delà du "X"), placez-la face cachée sous la carte de Stockage des Fourrures de lièvre, où elle restera jusqu'à la fin du jeu, moment auquel elle sera comptabilisée.

Piège à Lynx

Pour tous les joueurs ayant joué la carte Action **Piège à Lynx**, comparez les nombres des cartes Piège jouées. Résolvez d'abord la carte avec le **plus petit nombre**, puis les suivantes dans l'ordre croissant. Pour chaque carte Piège, déplacez le marqueur de population des lynx d'un espace sur sa piste. Contrairement aux pièges à lièvres, chaque carte Piège placée sous une Action **Piège à Lynx** ne peut capturer qu'un **seul lynx**. Le propriétaire paie le montant indiqué entre les espaces parcourus.

Si le marqueur sort de la piste (au-delà du "X"), aucun lynx n'est capturé. Défaussez la carte et ne déplacez pas le marqueur. Ne payez aucune coût.

Après résolution, si la carte n'a pas été défaussée, le propriétaire la replate dans sa main, côté Fourrure. (nombre rouge) vers le haut.



Exemple : Après que ces deux pièges ont été résolus, ils sont transformés en fourrures de lynx et retournés dans la main pour être vendus plus tard avec la carte Action **Vendre des fourrures**.

Note : Une fois que les cartes Fourrure sont dans votre main, vous devez gérer l'orientation de votre main de manière à ce que vos cartes Fourrure ne deviennent pas des cartes Piège, et inversement. La carte de Stockage des Fourrures de lièvre vous rappelle de garder une orientation cohérente de votre main.

Coût de la traque

Le coût de la traque représente le temps, l'effort et les provisions nécessaires pour s'aventurer dans la nature et revenir avec une fourrure. À mesure que les populations de lièvres et de lynx diminuent, ils deviennent plus difficiles à piéger, ce qui augmente le coût. Si la population de lièvres ou de lynx est trop faible, la traque échoue et les pièges sont abandonnés ou perdus. Cela est représenté par un coût de traque "X" sur la dernière case de chaque piste de Population.

Vendre des fourrures de lynx

Tous les joueurs ayant joué la carte Action *Vendre des fourrures* comparent les nombres des cartes fourrure jouées. Commencez par la carte avec le **plus grand nombre**, puis continuez dans l'ordre décroissant. Les joueurs gagnent de l'argent en fonction de la piste des prix des fourrures de lynx. Le nombre au centre de l'indicateur de Prix le plus élevé indique la somme gagnée pour la première fourrure vendue. La valeur de chaque fourrure suivante est réduite du montant indiqué par le plus petit chiffre à droite, jusqu'à une valeur minimale de 0 \$

Défaussez les cartes fourrure de lynx vendues.

Note : Il n'y a pas de limite au nombre de fourrures pouvant être vendues au prix indiqué si la valeur de réduction est de zéro.



Exemple : L'indicateur de Prix ci-dessus est le plus haut sur la piste des prix des fourrures de lynx. Quatre cartes Fourrure ont été placées sous une carte Action *Vendre des fourrures* par l'ensemble des joueurs cette saison. La première carte Fourrure vendue vaut 13 \$. Chaque fourrure suivante sera vendue 2 \$ de moins, soit 11\$ puis 9 \$ et enfin 7 \$.

Vendre des fourrures de lynx à 0 \$

Soyez prudent lorsque vous vendez plusieurs fourrures de lynx ; la réduction de prix par fourrure peut réduire la valeur de vos fourrures à 0 \$. De plus, vos fourrures seront défaussées.



Autre exemple : Cet indicateur de 8 \$ est la valeur la plus haute. Le "0" indique qu'il n'y a aucune réduction de prix. Cela signifie que toutes les fourrures vendues cette saison rapporteront 8 \$ par fourrure.

Une fois que toutes les Actions sont résolues, passez à la phase 3.

PHASE 3. RÉCUPÉRATION

Récupérez en main la carte Action jouée pendant ce tour.

Wildcat : Vous ne pouvez utiliser que les cartes actuellement dans votre main pour planifier vos actions et devez planifier une saison à l'avance. Par conséquent, lors de la dernière saison, vous ne pouvez pas vendre des fourrures de lynx qui ont été capturées durant l'avant-dernière saison.

Ajustez le plateau en préparation pour la saison suivante. Cela se fait dans l'ordre suivant :

- Ajustez le marqueur de population des lièvres
- Ajustez le marqueur de population des lynx
- Mettez à jour la piste des prix des fourrures de lynx

Wildcat : Déplacez la carte Action, ainsi que toutes les cartes placées en dessous, précédemment mises à côté de votre carte de Stockage, et placez-les juste devant vous. Ce sera votre action pour la saison suivante.

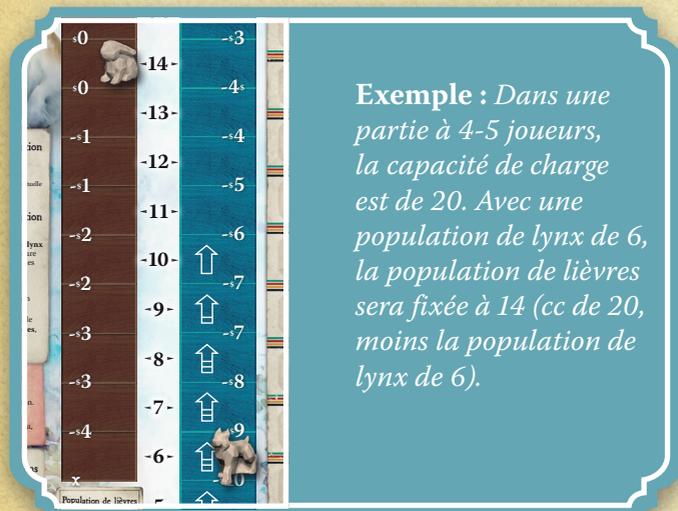
Ajustez la population des lièvres :

La population des lièvres est déterminée par la capacité de charge (cc) définie en fonction du nombre de joueurs. Elle est de 14 dans une partie à 2-3 joueurs et de 20 dans une partie à 4-5 joueurs.

Placez le marqueur de population des lièvres sur la capacité de charge correspondant au nombre de joueurs, **moins** la population actuelle des lynx.

En l'absence de prédation, le lièvre d'Amérique se reproduit rapidement. Cependant, une abondance de lynx réduit significativement la population de lièvres.

La Capacité de Charge d'un environnement est la taille maximale d'une population biologique qui peut être soutenue par cet environnement spécifique, en fonction des ressources disponibles telles que la nourriture, l'habitat, l'eau, et d'autres éléments.



Wildcat (Variante Trappeur) : Dans cette variante, piéger les lièvres réduit leur aptitude à atteindre leur capacité de charge (cc).

Comptez le nombre de cartes Piège utilisées avec succès et marquez la cc correspondante avec le cube noir.

À 4-5 joueurs : Si 1 carte ou moins a été utilisée, utilisez une capacité de charge (cc) de 20. Si 2 à 3 cartes ont été utilisées, la cc est réduite de 1, utilisez donc une cc de 19. Si 4 cartes ou plus ont été utilisées, la cc est réduite de 2, utilisez une cc de 17.

À 2-3 joueurs : Si 0 ou 1 carte a été utilisée, la cc est de 14. Si 2 cartes ont été utilisées, la cc est de 13. Si 3 cartes ou plus ont été utilisées, la cc est de 11.

Ajustez la population des lynx :

- Si la nouvelle population de lièvres est égale ou supérieure à la population actuelle des lynx, fixez la population des lynx à deux fois sa valeur actuelle.
- Si la nouvelle population de lièvres est inférieure à la population actuelle des lynx, fixez la population des lynx à la moitié de la population de lièvres, arrondie à l'entier supérieur.

En tant que prédateur spécialisé, la population de lynx dépend directement de la disponibilité du lièvre d'Amérique, leur principale source de nourriture. S'il y a suffisamment de lièvres, la population de lynx se reproduit et double. Sinon, certains lynx meurent de faim, d'autres ne peuvent pas se reproduire, et leur population diminue.



Astuce : Certaines cases de la piste de population des lynx contiennent des flèches : si le marqueur de population des lynx se trouve sur une case avec une flèche à la fin de la saison, la population des lynx doublera lors de la phase 3. Sinon, elle diminuera.

Dans la variante Trappeur, si le marqueur de population des lynx se trouve sur une case avec une flèche et une ou aucune barre, la population de lynx peut doubler en fonction du nombre de lièvres capturés cette saison.

Mettez à jour le prix des fourrures de lynx

Retirez l'indicateur de Prix le plus haut de la piste des prix des fourrures de lynx puis, révélez l'indicateur suivant.

FIN DU JEU



Lorsque le dernier indicateur de Prix a été retiré à la fin de la 14^{ème} saison, la partie se termine.

SCORE FINAL

En plus de l'argent accumulé tout au long de la partie, de l'argent supplémentaire est attribué à la fin du jeu :

- Les joueurs gagnent 2 \$ pour chaque fourrure de lièvre qu'ils ont capturée (2 \$ x la somme des premiers chiffres de chaque carte Piège sous leur carte de Stockage). De plus, le joueur ayant le plus de fourrures de lièvre (somme des premiers chiffres de chaque carte) gagne 10 \$. Le joueur avec le deuxième plus grand nombre de fourrures gagne 5 \$. S'il y a une égalité pour le plus grand nombre, les 15 \$ sont partagés équitablement entre les joueurs à égalité (arrondis à l'inférieur), et il n'y a pas de deuxième place. S'il y a un seul joueur en première position, mais une égalité pour la deuxième place, personne ne reçoit l'argent de la deuxième place. Les joueurs doivent avoir capturé au moins 1 fourrure de lièvre pour obtenir ce bonus.
- Chaque fourrure de lynx non vendue vaut 5 \$. Le joueur avec le plus de fourrures de lynx non vendues (Carte Fourrure en main, orientée avec le côté rouge vers le haut) gagne un bonus de 10 \$. S'il y a une égalité pour le plus grand nombre, les 10 \$ sont partagés équitablement entre les joueurs à égalité (arrondis à l'inférieur).
- Le joueur avec le plus d'argent devient un trappeur libre et remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes Piège non utilisées dans sa main l'emporte.

CREDITS

Auteur :

Bradley D. Davis

Illustration :

Martin Sobr

Autre Illustration :

Shutterstock

Conception

graphique :

Daniel Solis

Richard Dadisman

Joshua Gilardi

Règles

Paul Grogan

(Gaming Rules!)

Fantasy Games

6 rue des Gémeaux

95800 CERGY, France

www.fantasy-games.com

© 2024 Tous droits réservés.

Play to Z

731 Logan Blvd S.,

Naple, FL 34119

www.playtozgames.com

© 2024 All rights reserved.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.



FR
ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE +
NOTICE



Joueur Jaune

5 fourrures de lièvre 2 fourrures de lynx
(1 + 1 + 3)

Joueur Bleu

8 fourrures de lièvre 2 fourrures de lynx
(2 + 2 + 4)

Joueur Vert

8 fourrures de lièvre 0 fourrures de lynx
(3 + 5)

Exemple: Le joueur Jaune a 5 fourrures de lièvre (1+1+3) et reçoit 10 \$. Le joueur Bleu a 8 fourrures de lièvre (2+2+4) et reçoit 16 \$. Le joueur Vert a également 8 fourrures de lièvre (3+5) et reçoit aussi 16 \$. Bleu et Vert sont à égalité pour le plus grand nombre de fourrures de lièvre et gagnent chacun 7 \$ supplémentaires (15 \$ partagés entre eux, arrondis à l'inférieur). Il n'y a pas de deuxième place. Le joueur Jaune et le joueur Bleu ont chacun 2 fourrures de lynx non vendues, tandis que le joueur Vert n'en a aucune. Jaune et Bleu gagnent chacun 10 \$ pour leurs 2 fourrures, puis se partagent le bonus de 10 \$, ce qui fait que chaque joueur gagne un total de 15 \$ pour leurs fourrures de lynx non vendues.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.



FR
ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE +
NOTICE

