

# HUSKY

Un jeu pour 3 à 6 joueur à partir de 8 ans

## Contenu

- 1 plateau de jeu
- 6 figurines musher
- 8 figurines loup
- 6 figurines ours
- 5 figurines élan
- 6 supports multicolores pour les mushers
- 19 supports transparents pour les animaux
- 60 cartes d'action
- 30 cartes d'événement
- 24 cartes de temps
- 1 règle de jeu

## But de jeu

Chaque joueur doit atteindre le plus vite possible les points de passage 1, 2 et 3 pour arriver autant que possible le premier à l'arrivée.

## Préparation

1. Les 6 mushers sont placés sur les supports multicolores. Chaque joueur choisit un musher; les mushers restants ne participent pas au jeu.

2. Les 19 animaux sont placés sur les supports transparents et sont alors mis sur les cases indiquées par les mots + symboles sur le plateau. Chaque espèce animale ne peut se trouver qu'à l'intérieur des régions déterminées :

- Les loups sur les champs de neige (points blancs)
- Les élans sur les champs de buisson (points verts)
- Les ours sur les champs de glace (points bleus).

Passer d'une région à une autre région éloignée de la même couleur n'est pas permis aux animaux.

3. Les cartes d'action, de temps et d'événement sont mélangées séparément et empilées faces cachées à côté du plateau.

4. Chaque joueur reçoit 8 cartes d'actions qu'il cache dans sa main.

## Signification des cartes d'action

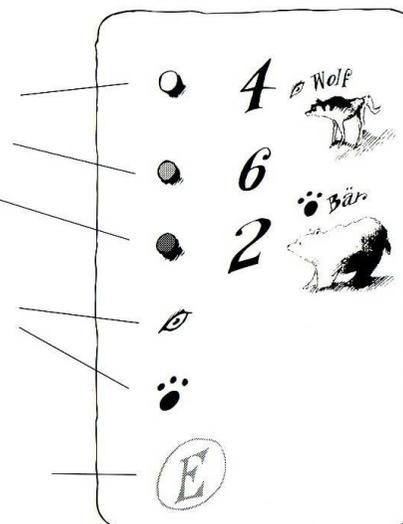
Celui qui se trouve sur un champ de neige (blanc) se déplace de 4 cases.

Celui qui se trouve sur un champ de buisson (vert) se déplace 6 cases.

Celui qui se trouve sur un champ de glace (bleu) se déplace de 2 cases.

2 animaux doivent être déplacés d'une case, ici n'importe quel loup et n'importe quel ours.

Une carte d'événement doit être piochée.



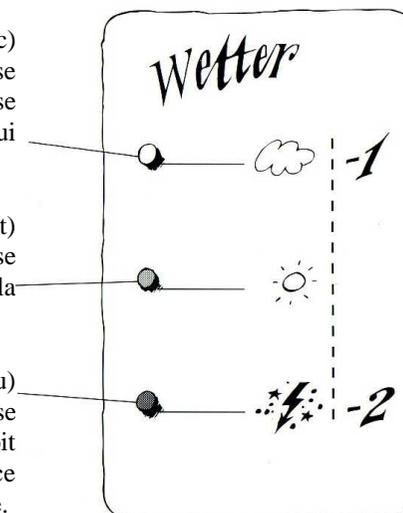
5. Un joueur de départ est choisi. Il est désigné pour découvrir les cartes de temps pendant tout le jeu : quand chaque joueur a réalisé une action, il découvre (avant le début de son action) la carte météorologique suivante.

## Signification des cartes de temps

Sur tous les champs de neige (blanc) domine le temps modéré. Celui qui se trouve sur un champ de neige doit se déplacer d'une case de moins que ce qui est indiqué sur sa carte d'action jouée.

Sur tous les champs de buisson (vert) domine un beau temps. Celui qui se trouve sur un champ de buisson joue la pleine étendue de l'action.

Sur tous les champs de glace (bleu) domine un mauvais temps. Celui qui se trouve sur un champ de glace, doit avancer de deux cases de moins que ce qui est indiqué sur sa carte d'action jouée.



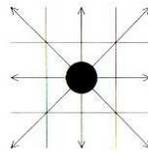
### **La partie peut commencer**

1. Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur de départ découvre tout d'abord la carte météorologique supérieure. Elle est valable pour tout le premier tour, donc jusqu'à ce que ce soit de nouveau le tour du joueur de départ.

Le joueur de départ place son musher sur la case de départ. Il effectue les actions suivantes dans l'ordre (ceci est aussi valable pour tous les joueurs suivants) :

a) Il choisit l'une de ses cartes d'action.

b) Il déplace son musher horizontalement, verticalement ou en diagonale dans n'importe quelle direction. Il n'est pas obligé de faire une ligne droite mais peut changer de direction quand il veut, aller en zigzag. Il ne peut pas repasser par une même case (lors d'une même action) ni passer sur un autre musher ou sur un animal.



Il déplace son musher du nombre de cases indiquées sur la carte selon la région (blanc, vert ou bleu) sur laquelle son musher se trouve au début de l'action. L'action doit être réalisée complètement.

La case de départ et chacune des 2 cases des points de passage 1, 2 et 3 sont considérées comme la région les entourant, donc :

- case de départ = case de neige (blanc)
- Point de passage 1 = case de neige (blanc)
- Point de passage 2 = case de glace (bleu)
- Point de passage 3 = case de buisson (vert)

c) Attention !

Avant le déplacement, le joueur doit retirer – dans le cas où il se trouve, avant l'exécution de son action, dans une région avec un temps modéré ou mauvais – le nombre indiqué sur la carte météorologique en cours (-1 ou -2).

d) Ensuite, il déplace n'importe quel animal de chacune des deux espèces indiquées sur la carte jouée, d'une case dans n'importe quelle direction (horizontalement, verticalement ou en diagonale), mais seulement à l'intérieur de la région (blanc, vert ou bleu) dans laquelle l'animal se trouve.

e) Si sur la carte d'action jouée un "E" est indiqué, la carte supérieure d'événement doit être tirée de la pile et être exécutée.

2. Les cartes d'action, de temps et d'événement jouées sont empilées à côté du plateau.

3. C'est alors au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre. Il met son musher sur la case de départ, joue une carte d'action, etc.

4. Si un animal est déplacé sur une case occupée par un musher, le joueur à qui ce musher appartient, à la fois prochaine ne pourra pas déplacer son musher !

Avant tout cependant, il déplacera l'animal l'attaquant à l'intérieur de la région sur n'importe quelle case libre, à au moins 3 cases éloignés de chaque musher (si ce n'est pas possible, par exemple un peu avant l'arrivée, la distance doit faire au moins 2 cases).

Quand c'est au tour de ce joueur, il doit jouer une carte d'action sans déplacer son musher et sans prendre, s'il y a lieu, une carte d'événement ! Son unique action consiste à déplacer les deux animaux indiqués sur la carte d'action (dans son propre intérêt mieux vaut ne pas oublier !).

C'est seulement au tour suivant qu'il pourra de nouveau jouer sans restrictions - à moins que ce musher soit attaqué de nouveau par un animal !

5. Sur les deux cases rouges des points de passage 1, 2 et 3 on ne peut pas être attaqué : aucun animal ne peut traverser ou se trouver sur un point de passage.

6. Chaque joueur doit passer par les points de passage 1, 2 et 3 avant de se mettre en route vers l'arrivée. On n'est pas obligé de terminer exactement son action sur un point de passage mais on peut continuer sa route si on a encore des pas à disposition.

7. Sur chaque case ne peut se trouver qu'une figurine (un musher ou un animal), avec une exception : sur les cases de point de passage, plusieurs musher peuvent s'arrêter (on place alors les musher côte-à-côte), et les musher peuvent aussi traverser des point de passage si d'autres musher s'y trouvent.

8. Dès que chaque joueur a joué ses 8 cartes d'action, toutes les cartes d'action (la pile restante et les cartes déjà jouées) sont mélangées et chaque joueur reçoit de nouveau 8 cartes.

9. Le premier qui atteint l'arrivée avec son musher (on n'est pas obligé de faire le nombre exact de pas) gagne la partie.

### ***3 joueurs***

Les animaux sont déplacés de 2 cases dans n'importe quelle direction. Les virages sont permis.

### ***Variante***

Pour rendre le jeu un peu plus tactique, il peut être joué sans cartes d'événement. Dans ce cas, les "E" sur les cartes d'action sont ignorés.

### ***Tips***

- Il peut être utile de prendre en compte la répartition du temps dans les cartes météorologique avant de choisir une région à traverser :

a) Sur les champs de neige (blanc) domine le beau temps (12 cartes de beau temps contre 6 pour les temps modéré et mauvais).

b) Sur les champs de buisson (vert) domine le temps modéré (12 cartes de temps modéré contre 6 pour les temps beau et mauvais).

b) Sur les champs de glace (bleu) domine le mauvais temps (12 cartes de mauvais temps contre 6 pour les temps beau et modéré).

- Dans la deuxième partie de la course, le jeu devient un plus difficile. Un regard sur le plateau montre que, dans cette zone, les "régions de temps plus défavorable" se multiplient et il y a plus d'animaux.

- Pour le déplacement des animaux, il faut veiller d'une part à avoir le chemin libre et d'autre part à gêner les mushers qui s'approchent trop près de l'arrivée.