



7-99



2-4



15'

HYGGE

Un jeu de **Saashi**
Illustré par **Ewelina Proczko**

MATÉRIEL DE JEU

70 cartes :

21 cartes Animaux (3 par animal)
45 cartes Objets (9 par couleur)
1 carte L'Hiver arrive
3 cartes Aide de jeu



BUT DU JEU

L'hiver arrive et vous vous apprêtez à faire des réserves dans votre tanière pour hiberner confortablement. Faites les bons choix, mettez vos provisions à l'abri au moment opportun pour gagner la partie !

MISE EN PLACE

- Sélectionnez la carte Aide de jeu correspondant au nombre de joueurs et joueuses. Les deux autres cartes sont remises dans la boîte.
- Mélangez les cartes Animaux et Objets.
- Prenez les 15 premières cartes (9 à trois joueurs et joueuses) et mélangez-y la carte L'Hiver arrive. Placez ces 16 cartes (10 à trois joueurs et joueuses) sous la pile. Vous avez ainsi formé la pioche que vous placez face cachée.
- Piochez des cartes une par une et placez-les face visible au centre de la table en suivant la disposition de l'Aide de jeu (voir schéma ci-contre). Cela forme la Réserve.

Une fois la mise en place terminée, le joueur ou la joueuse le/la plus ordonné-e commence.

DÉROULEMENT DU JEU

À tour de rôle et dans le sens horaire, effectuez les actions suivantes :

- Collecter des cartes (obligatoire)
- Mettre à l'abri (facultatif)
- Vérifier la Réserve (obligatoire)

1. Collecter des cartes (obligatoire)
À votre tour, commencez par collecter des cartes de la Réserve : récupérez toutes les cartes de la ligne ou de la colonne de votre choix (même si celle-ci est incomplète).

Posez ces cartes devant vous face visible. Nous vous conseillons de classer les cartes par couleur pour vous faciliter la tâche et d'empiler les Objets identiques.

2. Mettre à l'abri (facultatif)
Si vous avez des Animaux et des Objets de même couleur devant vous, vous pouvez si vous le souhaitez faire l'action Mettre à l'abri.

Lorsque vous effectuez cette action, choisissez l'un de vos Animaux. Celui-ci va mettre à l'abri 1 Objet (et toutes ses occurrences) par symbole patoune présent sur sa carte et uniquement de sa couleur. Si vous avez plusieurs exemplaires du même Objet, mettez-les à l'abri avec une seule patoune. Vous pouvez ne pas utiliser toutes les patounes d'un Animal et ne mettre à l'abri qu'un Objet avec deux patounes.

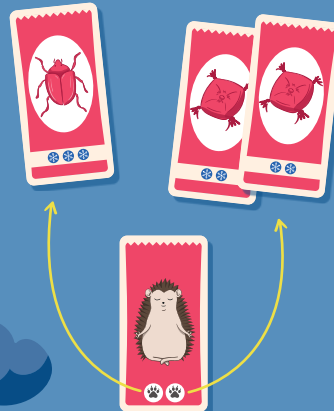
L'Animal et la ou les cartes ainsi mises à l'abri sont posées en une pile face cachée à côté de vos autres cartes.



Exemple de mise en place à 3 joueurs et joueuses



Exemple : le hérisson peut mettre à l'abri 2 Objets de sa couleur.



La chauve-souris et la grenouille peuvent mettre à l'abri des Objets de trois couleurs différentes. Mais elles n'ont qu'une patoune et donc ne mettent à l'abri qu'un Objet à la fois.

Important : vous ne pouvez faire cette action qu'une fois par tour. Autrement dit, vous ne pouvez mettre à l'abri qu'une carte Animal (et ses Objets) par tour.

3. Vérifier la Réserve (obligatoire)
À la fin de chaque tour de jeu, vérifiez le nombre de cartes restantes au centre de la table.

Si'il reste 4 cartes ou plus, le joueur ou la joueuse suivant-e commence un nouveau tour.

Si'il reste moins de 4 cartes, remplissez de nouveau la Réserve. Pour cela, déplacez les cartes restantes sur les positions 1, 2 et 3 (voir Aide de jeu) en respectant leur ordre, puis piochez et placez autant de cartes que nécessaire pour remplir à nouveau la Réserve.

Dans ce cas, le joueur actif ou la joueuse active rejoue. Si vous déclenchez le remplissage de la Réserve, vous jouez donc deux fois d'affilée.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque la carte L'Hiver arrive est piochée, la partie s'arrête IMMÉDIATEMENT.

Chacun-e peut alors faire une dernière action :

- Soit une dernière *Mise à l'abri* ;
- Soit défausser 1 carte : défaussez une carte qui se trouve face visible devant vous.

Calcul des points de victoire

Parmi les cartes mises à l'abri, les Objets rapportent autant de points que de flocons présents sur leur carte. Les cartes Animaux ne rapportent rien.

Perdez 1 point pour chaque carte Objet et chaque symbole patoune sur les cartes Animaux qui sont encore présentes devant vous.

Faites le total, la personne ayant le score le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, la personne qui a le moins de points négatifs l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs et joueuses partagent la victoire.

Nous vous conseillons de faire 3 parties d'affilée. Dans ce cas, c'est toujours le joueur ou la joueuse cumulant le moins de points qui commencera la nouvelle manche.

Hygge (prononcer « Huggueux ») : mais pourquoi donc ce titre, nous direz-vous ? Attention, ce qui suit est écrit par des francophones ayant une vision biaisée d'un concept étranger. Il s'agit d'un mode de vie qui est principalement d'origine danoise. Il pourrait être traduit par *cocooning*, mais cela serait réducteur. C'est avant tout un art de vivre, un concept qui tourne autour du confort, du bien-être, de la chaleur, de la sécurité...

HYGGE

Version française
par Helvetiq



DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION
OU
MAGASIN



LIVRAISON
OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr