

Kung Fu Hedgehog

- 2 à 6 joueurs
- Âge : à partir de 6 ans
- 15 minutes par partie

Faites avancer vos moutons sans crainte, mais attention aux loups qui se tiennent en embuscade pour vous les voler en secret. Que se passe-t-il si les loups arrivent ? Ne paniquez pas, envoyez vos hérissons adeptes de Kung Fu pour les faire fuir.

Comment mener facilement son troupeau ? Comment résister aux loups ? Montrez votre habileté ! Que la chance et la sagesse soient avec vous pour surmonter cette crise. Rappelez-vous que les loups habillés en moutons les convoitent pour organiser un buffet sur la ligne d'arrivée !

Contenu

Pâturages Loups 25 cartes de jeu
X13 x5 x3 x2 x1 x1

50 disques 6 cartes d'aide de jeu

(Mouton d'un côté / Hérisson
de l'autre côté)

* Veuillez placer vous-même les autocollants.

Mise en place

1. Mélangez bien les 25 cartes de jeu, et retirez une carte, face cachée, que vous remettiez dans la boîte. Placez le reste des 24 cartes au centre de la table pour former la pioche des cartes aventures.
2. Tableau de répartition
Donnez des disques à chaque joueur. Tous les joueurs reçoivent des disques qu'ils placent sur leur carte d'aide de jeu. Et placez deux fois plus de disques (selon le nombre de joueurs) supplémentaires au centre de la table pour former la réserve.

Nombre de joueurs	2	3	4	5	6
Nombre de disques mouton / hérisson	10	9	8	7	6
Nombre de disques dans la réserve	4	6	8	10	12

3. Commencez la partie à partir du joueur qui dit ou qui est censé avoir le meilleur Kung-fu. Si vous n'arrivez pas à trouver, choisissez le premier joueur au hasard.

Schéma pour 4 joueurs

Réserve

Zone de défausse

Phases du jeu

Commencez par le premier joueur et ensuite dans le sens horaire. Les joueurs doivent effectuer les actions suivantes dans l'ordre inscrit ci-dessous :

1. ENVOYER : le joueur actif envoie un mouton / hérisson
Le joueur actif choisit 1 à 3 disques, et il décide de les placer sur le côté mouton ou hérisson (tous les disques doivent être sur le même côté).
2. SUIVRE : les autres joueurs « en même temps » envoient des moutons ou des hérissons. (Comme c'est optionnel, les joueurs peuvent choisir de ne pas en envoyer).

Le joueur actif demande aux autres joueurs s'ils veulent le suivre pour une aventure. Les autres joueurs peuvent décider d'envoyer 1 disque ou pas du tout, avec le côté mouton ou hérisson visible.

* Après que tous les joueurs ont envoyé leurs disques, il n'est plus possible d'effectuer des changements sur la face des disques envoyés ni d'en envoyer d'autres.

Joueur actif
Réserve
Zone de défausse

Schéma pour « envoyer » et « suivre »

3. AVENTURE : Le joueur actif pioche la première carte de la pile des cartes aventure, et il vérifie le résultat selon le tableau ci-dessous.

Envoyer	Joueur Actif	
La carte a été piochée	Envoyez des moutons (1 à 3)	Envoyez des hérissons Kung-fu (1à3)
Pâturages	« Les brebis donnent naissance à leurs agneaux » Gagnez le nombre de disques que vous avez envoyés.	« Les hérissons partent à la chasse au papillons ». Perdez le nombre de disques que vous avez envoyés.
Loups	« Les loups dévorent les moutons » Perdez le nombre de disques que vous avez envoyés. Si le nombre de disques envoyés est inférieur au nombre de loups, alors le nombre de disque que le jouer perd doit être alignés sur celui des loups.	« Les hérissons Kung-Fu réussissent à vaincre les loups ». Déduisez le nombre de loups du nombre de hérissons Kung-fu. Valeur positive : gagnez le nombre de disque correspondant. Valeur négative : Perdez le nombre de disques correspondants.

Suivre	Autre joueur	
La carte a été piochée	Envoyez 1 mouton	Envoyez 1 hérisson Kung-fu
Pâturages	« O » Gagnez 1 disque.	« X » Perdez 1 disque.
Loups	« X » Perdez 1 disque.	« O » Gagnez 1 disque.

• Pertes et gains : c'est décidé par les cartes piochées. Tout d'abord, tous les joueurs doivent placer leurs disques perdus dans la réserve, ensuite ils prennent des disques dans le sens horaire. Il se peut tout à fait que les joueurs ne puissent pas avoir de disques si la réserve vient à être épuisée.

Si c'est une carte de loups, placez les cartes devant le joueur en tant que « carte hérisson Kung-fu ». Cette manche est terminée et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Si c'est une carte de pâturages, vous pouvez choisir d'avancer dans l'aventure et de jouer une manche supplémentaire (en repartant de l'étape 1. Envoyer) ; ou vous pouvez choisir de ne pas avancer. Défaussez la carte de pâturages et c'est au joueur suivant de jouer.

Si vous piochez une carte de pâturages pendant trois manches de suite, vous pouvez choisir de gagner ou perdre trois disques supplémentaires avant que cette manche ne soit

terminée ; c'est ensuite au joueur suivant de jouer.

(Au cas où les autres joueurs utiliseraient des « cartes Kung-fu » pour influencer le jeu, cela ne sera pas considéré comme une interruption de la succession d'actions).

Remarque :

- Les joueurs ne sont pas autorisés à compter le nombre de cartes dans la pile de défausse ni de vérifier quelles cartes s'y trouvent, à moins d'utiliser la carte Kung-fu n°3.
- Il est obligatoire pour le joueur actif « d'envoyer » en aventure même s'il n'y a plus de disques dans la réserve alors que « suivre » est optionnel pour les autres joueurs.

Cartes Loups / Kung-fu

L'expérience augmente grâce aux combats menés contre les loups, les cartes loups seront transformées en cartes Kung-fu et elles pourront être utilisées par les hérissons Kung-fu.

Lorsque vous recevez une carte Kung-fu, placez-la devant vous pour pouvoir l'utiliser au moment opportun. Défaussez la carte après l'avoir utilisée. Alors que la carte est toujours en action, il n'est pas autorisé que d'autres cartes Kung-fu viennent interrompre l'action.

1. Trier (oeil)	(À tout moment) Prenez la première carte de la pioche ; choisissez si vous la remettez à sa place ou si vous la remettez sous la pioche.
2. Pied de feu (pied)	(Au début de votre tour) Défaussez les 22 premières cartes de la pioche et terminez immédiatement votre tour.
3. Rechercher (main)	(À tout moment) Choisissez secrètement 3 cartes de la défausse et mélangez-les à la pioche ? Choisissez un joueur qui doit piocher la première carte et qui va perdre le nombre de disques correspondant (à moins qu'une carte pâturages ne soit piochée).
4. Tourbillon (jambe)	(À tout moment) Vérifiez secrètement les 4 premières cartes de la pioche et réorganisez-les dans l'ordre qui vous convient, puis remettez-les sur la pioche. (Peut être appliqué même s'il reste moins de 4 cartes dans la pioche).
Dragon du levant (poing)	(Au début de votre tour) Piochez les premières cartes de la pioche, une par une jusqu'à avoir pioché une carte loup ou la cinquième carte. Pour chacune des cartes pâturages piochées : le joueur reçoit un disque. Cartes de loups : tous les autres joueurs perdent le nombre de disques correspondant. Après avoir pioché et résolu les cartes, le tour du joueur est terminé.

- Lorsque le joueur par en aventure, il envoie des moutons ou des hérissons et les autres joueurs peuvent suivre. Avant de piocher une carte, le joueur actif ou les autres joueurs peuvent tous utiliser une carte de Kung-fu pour influencer la pioche. Dès que la pioche a été affectée, le joueur actif peut décider de renvoyer des moutons ou des hérissons, et les autres joueurs peuvent décider à nouveau de le suivre ou pas.
- Après avoir utilisé la carte Kung-fu n°3, remettez-la dans la boîte de jeu. Les autres cartes Kung-fu sont simplement défaussées après utilisation.
- Les cartes Kung-fu peuvent être utilisées de manière continue, ou bien elles peuvent influencer les unes sur les autres. Attention cependant à les utiliser au bon moment.
- Condition spéciale : si vous perdez tous vos disques à cause de la carte n°5, vous pouvez immédiatement l'utiliser dans une ultime tentative pour survivre.

Fin de la partie :

Si un des scénarios suivants se déroule pendant la partie :

Scénario 1 : Avant que la pioche ait été épuisée, si un joueur a perdu tous ses disques, le joueur qui en a le plus est déclaré vainqueur.

Scénario 2 : Toutes les cartes ont été utilisées : le joueur qui a le moins de disques remporte la partie car il s'avère être un loup déguisé en mouton. (Les joueurs qui n'ont plus de disques ne peuvent pas gagner).

Lorsqu'il y a égalité, le joueur qui a la plus grande valeur de cartes Kung-fu remporte la partie.

Variante : La course aux points

Les joueurs peuvent jouer 3 à 5 parties. Pour chaque manche, les points seront calculés selon les scénarios de fin :

Scénario 1 : Tous les joueurs note le nombre de disques qu'ils ont cela forme leurs total de points.

Scénario 2 : Le joueur qui a le moins de disques l'emporte. Tous les autres joueur marquent 0 point, alors que la somme totale de leurs disques formera les points du vainqueur.

Remerciements : ...

Traduction anglaise : Shelly Chen

Email : pokichen@gmail.com

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises :