

Huntington

RÈGLES DU JEU

MÊME LES BANDITS VEULENT
RENTRE CHEZ EUX



CONTENU

MATÉRIEL DE JEU.....	P. 1
AVANT-PROPOS.....	P. 1
PRÉPARATION ET DÉROULEMENT.....	P. 1
DÉROULEMENT STANDARD.....	P. 1
DÉROULEMENT ALTERNATIF.....	P. 3
RÉSoudre LES COMBATS.....	P. 3
CONDITIONS DE VICTOIRE.....	P. 3
CHEMINS DE DÉPLACEMENT ET EMBRANCHEMENTS.....	P. 3
EXPLICATION DES CASES.....	P. 4
EXPLICATION DES CARTES.....	P. 6
.....CARTES DU DESTIN.....	P. 6
.....CARTES DE SOUTIEN.....	P. 8
EXTENSION.....	P. 10
REMARQUES GÉNÉRALES.....	P. 10
CONSIGNES DE SÉCURITÉ.....	P. 10
IMPRESSUM.....	DERNIÈRE PAGE

MATÉRIEL DE JEU

1 PLATEAU DE JEU

6 DÉS D10 AUX COULEURS DES PIONS

36 PIONS (6 × 6 EN 6 COULEURS DIFFÉRENTES)

11 CARTES DU DESTIN

42 CARTES DE SOUTIEN + 6 CARTES DE REMPLACEMENT

AVANT-PROPOS

BIENVENUE À HUNTINGTON.

LE TITRE « MÊME LES BANDITS VEULENT RENTRER CHEZ EUX » RACONTE L'HISTOIRE DES PERSONNAGES LOUCHES DES SIX PEUPLES DE PATRORIA – UN EMPIRE IMPÉRIAL UNI, FONDÉ SUR L'UNITÉ ET LA LIBERTÉ, MARQUÉ PAR L'ARGENT ET LE POUVOIR. HUNTINGTON, LA CAPITALE, N'EST PAS UN LIEU POUR LES NAÏFS : ELLE N'EST PAS À L'ABRI DU DANGER, DE LA VIOLENCE ET DU CRIME. AUJOURD'HUI, TU ENDOSSES L'UN DE CES RÔLES, LIBÈRES TES GENS DE PRISON ET LES RAMÈNES CHEZ EUX. SERAS-TU PLUS RAPIDE QUE TES ADVERSAIRES ? PROFITERAS-TU DE CE QUE LA VILLE TE MURMURE, OU RESTERAS-TU DU CÔTÉ SÛR ?

QUELLE QUE SOIT TA DÉCISION – AMUSE-TOI BIEN ET BONNE ROUTE VERS LA MAISON.

PRÉPARATION ET DÉROULEMENT

STANDARD :

TOUS LES PARTICIPANTS REÇOIVENT 6 PIONS DE LA COULEUR CHOISIE AINSI QUE LE DÉ CORRESPONDANT. TOUS LES PIONS SONT PLACÉS DANS LA PRISON DE LEUR COULEUR. DE PLUS, CHAQUE JOUEUR REÇOIT 3 CARTES DE SOUTIEN TIRÉES AU HASARD. LES CARTES DE SOUTIEN SONT ENSUITE PLACÉES À CÔTÉ DU PLATEAU DE JEU, IDÉALEMENT DE MANIÈRE À ÊTRE ACCESSIBLES À TOUS. ELLES DOIVENT ÊTRE GARDÉES SECRÈTES DES ADVERSAIRES !

LES CARTES DU DESTIN SONT PLACÉES AU CENTRE DE HUNTINGTON, FACE CACHÉE, DE SORTE QU'ON NE VOIE QUE « ? ». ELLES SERONT UTILISÉES PROGRESSIVEMENT AU COURS DE LA PARTIE. POUR PLUS DE DÉTAILS, VOIR LE CHAPITRE « EXPLICATION DES CARTES ».

LE JOUEUR DE DÉPART EST MAINTENANT DÉTERMINÉ EN LANÇANT LES DÉS, LE PREMIER PLUS GRAND RÉSULTAT L'EMPORTE. LE DÉ NOIR (S'IL EST CHOISI) COMMENCE, PUIS ON CONTINUE DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE. EN ALTERNATIVE, LE JOUEUR LE PLUS JEUNE COMMENCE.

SI AUCUN PION N'EST « LIBRE », C'EST-À-DIRE SI TOUS SE TROUVENT SOIT EN PRISON ET/OU AU VILLAGE, IL EST PERMIS DE LANÇER LE DÉ JUSQU'À 3 FOIS AFIN D'OBTENIR SOIT UN 5, SOIT UN 10.

AVEC UN 10, UN PION DOIT ÊTRE LIBÉRÉ DE PRISON (SI CELA EST POSSIBLE). AVEC UN 5, LE JOUEUR A LE CHOIX DE LIBÉRER UN PION OU DE DÉPLACER UN PION LIBRE.

APRÈS AVOIR OBTENU UN 10, ON PEUT RELANCER LE DÉ.

SI, APRÈS 3 TENTATIVES, LE JOUEUR N'A OBTENU NI 5 NI 10, OU SI SON TOUR EST TERMINÉ, LE JOUEUR À SA GAUCHE JOUE (SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE). LORSQU'UN COMPAGNON DE CELLULE EST LIBÉRÉ, IL ARRIVE CHEZ LE PREMIER AVOCAT, L'AGENT DE PROBATION. CELUI-CI DOIT ÊTRE QUITTÉ À LA PROCHAINE OCCASION AFIN QUE LE COMPAGNON DE CELLULE SUIVANT PUISSE ACCÉDER À LA LIBERTÉ ET À L'ENTRETIEN DE PROBATION. SI L'AGENT DE PROBATION EST OCCUPÉ PAR UN PION DU MÊME JOUEUR, AUCUN COMPAGNON DE CELLULE NE PEUT ÊTRE LIBÉRÉ. SI UN PION ADVERSE S'Y TROUVE, UN COMBAT A LIEU – PLUS DE DÉTAILS ULTÉRIEUREMENT.

ON AVANCE ENSUITE, DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE, VERS SON VILLAGE, C'EST-À-DIRE DEPUIS LA PRISON EN DIRECTION DE HUNTINGTON (TOUT DROIT). CHAQUE TOUR SE COMPOSE TOUJOURS D'UN LANÇER DE DÉ, SUIVI ENSUITE D'UNE ACTION. IL N'EST PAS OBLIGATOIRE D'UTILISER LE RÉSULTAT DU DÉ, CAR IL EXISTE AUSSI DES CARTES DE SOUTIEN QUE L'ON PEUT UTILISER À LA PLACE DU NOMBRE OBTENU, SI ON LE SOUHAITE.



PENDANT LA PARTIE, IL EST PERMIS DE SAUTER DES PIONS ADVERSES OU ALLIÉS, LE CHAMP SAUTÉ DEVANT TOUTEFOIS ÊTRE COMPTÉ. SI UN JOUEUR, AVEC LE DERNIER POINT DE MOUVEMENT, ARRIVE SUR UNE CASE OCCUPÉE PAR UN PION ADVERSE, UN COMBAT POUR CETTE CASE A LIEU – VOIR LE CHAPITRE « RÉSOUDRE LES COMBATS ». SI LA CASE EST OCCUPÉE PAR UN PION ALLIÉ, LE DÉPLACEMENT NE PEUT PAS ÊTRE EFFECTUÉ (SAUF À L'AIDE D'UNE CARTE DE SOUTIEN) ET UN AUTRE PION DOIT ÊTRE CHOISI.

ALTERNATIVEMENT :

IL EST ÉGALEMENT POSSIBLE DE JOUER AVEC SEULEMENT 1 À 5 PIONS. CEPENDANT, IL S'EST AVÉRÉ QUE LE PLAISIR DE JEU AUGMENTE AVEC UN NOMBRE PLUS ÉLEVÉ DE PIONS, SANS QUE LA DURÉE DE LA PARTIE NE S'ALLONGE DE MANIÈRE SIGNIFICATIVE. LA DURÉE DE JEU EST PLUTÔT INFLUENCÉE PAR L'AUGMENTATION DU NOMBRE DE JOUEURS.

RÉSOLUTION DES COMBATS

UN COMBAT A LIEU LORSQUE 2 PIONS ADVERSES SE RETROUVENT SUR LA MÊME CASE. LE JOUEUR QUI S'Y TROUVAIT EN PREMIER EST LE DÉFENSEUR, CELUI QUI ARRIVE EST L'ATTAQUANT.

L'ATTAQUANT LANCE LE DÉ EN PREMIER, PUIS LE DÉFENSEUR. LE NOMBRE LE PLUS ÉLEVÉ L'EMPORTE. LE DÉFENSEUR A TOUTEFOIS TOUJOURS LE DROIT DE RELANCER AFIN D'ÉVENTUELLEMENT OBTENIR LE MÊME RÉSULTAT, CAR EN CAS D'ÉGALITÉ, ON RELANCE LES DÉS JUSQU'À CE QU'IL Y AIT UN VAINQUEUR CLAIR. LE VAINQUEUR RESTE SUR LA CASE. EN CAS DE DÉFAITE, LE DÉFENSEUR EST DÉPLACÉ D'1 CASE EN ARRIÈRE. EN CAS DE DÉFAITE, L'ATTAQUANT EST ENVOYÉ EN PRISON, SAUF S'IL POSSÈDE UN AVOCAT : DANS CE CAS, IL EST SEULEMENT DÉPLACÉ D'1 CASE DERRIÈRE LE DÉFENSEUR.

CONDITION DE VICTOIRE

LE JOUEUR QUI A PLACÉ TOUS SES PIONS DANS SON PROPRE VILLAGE EN PREMIER REMPORTE LA PARTIE.

CHEMINS DE DÉPLACEMENT ET EMBRANCHEMENTS

CHEMINS DEVANT LES VILLAGES :

DE TEMPS EN TEMPS, ON A LE CHOIX DE LA DIRECTION À PRENDRE. LES EMBRANCHEMENTS DEVANT L'ENTRÉE DU VILLAGE SONT MONTRÉS ICI. LES CHEMINS SONT TOUJOURS LES MÊMES.



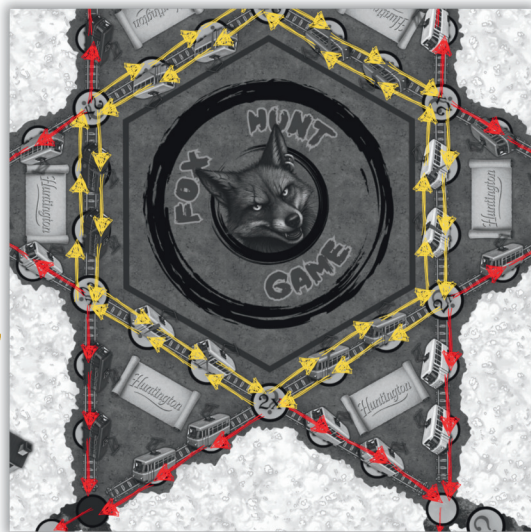
LES CHEMINS VERS *Huntington*

LES EMBRANCHEMENTS
VERS
HUNTINGTON
SONT EUX
AUSSI
TOUJOURS LES
MÊMES.
VOICI
L'EXEMPLE
DU DÉPART
NOIR...



LES CHEMINS DANS *Huntington*

À HUNTINGTON, IL EST POSSIBLE DE CHANGER
DE DIRECTION À CHAQUE TOUR, TANT QUE
L'ON SE DÉPLACE DANS LA ZONE DES FLÈCHES
JAUNES. SI L'ON
EMPRUNTE UN
CHEMIN ROUGE,
ON QUITTE
HUNTINGTON.
À PARTIR DE CE
MOMENT, IL N'EST
PLUS PERMIS DE
CHANGER DE
DIRECTION,
MÊME LORS DU TOUR SUIVANT.



LES AUTRES CHEMINS SONT EXPLICITES. IL SUFFIT DE PLACER LES PIONS
TOUJOURS DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.

EXPLICATION DES CASES.

AVOCAT

 SUR CETTE CASE, ON EST EN SÉCURITÉ FACE À LA PRISON. EN CAS DE DÉFAITE, RECULE SEULEMENT DE 1 CASE. IGNORÉ PAR LE CHASSEUR DE PRIMES !

PIOCHER DES CARTES DU DESTIN

 ICI, IL FAUT PIOCHER 1 OU 2 (DANS *Huntington*) CARTES DU DESTIN DU PAQUET.

PIOCHER UNE CARTE DE SOUTIEN

 ICI, ON PIOCHE 1 CARTE DE SOUTIEN DU PAQUET DE CARTES DE SOUTIEN.

CASES DE LA COULEUR DU PION



LORSQU'UN PION DE LA MÊME COULEUR S'ARRÊTE SUR UNE TELLE
CASE (PAR EXEMPLE UN PION ROUGE SUR UNE CASE ROUGE),
CE PION AVANCE IMMÉDIATEMENT DE 6 CASES SUPPLÉMENTAIRES.

PRENDRE LE TRAIN EXPRESS

SUR CETTE CASE, ON PEUT
AVANCER LE LONG DES RAILS.



CONTINUER IMMÉDIATEMENT À
SI UN PION ALLIÉ OU ADVERSE SE
IL FAUT SOIT LA CARTE « SUR LE

TROUVE SUR LA STATION FINALE,
DOS », SOIT SE BATTRE POUR LA PLACE. CEPENDANT, SI L'ON PERD LE COMBAT
ET QUE L'ON UTILISE UN AVOCAT, ON RESTE SUR LA CASE TRAIN UTILISÉE
PRÉCÉDEMMENT, CAR LE PION NE SE TROUVAIT PAS ENCORE RÉELLEMENT SUR
LA CASE ET DOIT TOUJOURS RECULER D'1 CASE APRÈS L'UTILISATION D'UN
AVOCAT.



LIGNES DANS *Huntington*

LES CASES À HUNTINGTON SONT REPRÉSENTÉES PAR DES WAGONS DE
TRAMWAY COLORÉS. UNE LIGNE CORRESPOND TOUJOURS À LA MÊME COULEUR
DE CES WAGONS (LA LIGNE NOIRE CORRESPOND DONC AUX 6 WAGONS NOIRS).
AVEC UN TICKET SIMPLE, ON PEUT EMPRUNTER 1 LIGNE. AVEC UN TICKET
JOURNÉE, ON PEUT SE DÉPLACER LIBREMENT DANS HUNTINGTON. LA
DIRECTION À HUNTINGTON PEUT ÊTRE CHANGÉE APRÈS CHAQUE TOUR.



NOIR



BLANC



BLEU



JAUNE



VERT



ROUGE

CASES DE VILLAGE

SEULS LES PIONS DE LA COULEUR CORRESPONDANTE PEUVENT
ENTRER DANS LE VILLAGE ET S'Y DÉPLACER PRESQUE LIBREMENT.
UNE FOIS À L'INTÉRIEUR, IL N'EST PLUS POSSIBLE D'EN SORTIR. EN
CONTREPARTIE, CHAQUE PION PEUT CHANGER DE DIRECTION À
CHAQUE TOUR. TOUTEFOIS, LES PIONS NE PEUVENT ÊTRE SURVOLÉS
QU'À L'AIDE D'UN JET-PACK !

EXPLICATION DES CARTES.

CARTES DU DESTIN



LES ACTIONS DES CARTES DU DESTIN SONT IMMÉDIATEMENT ET LES CARTES SONT ENSUITE REPLACÉES SOUS LE PAQUET. CELA SE FAIT CARTE PAR CARTE, MÊME SI LE JOUEUR EN A PIOCHÉ PLUSIEURS. LE PION QUI S'EST ARRÊTÉ SUR LA CASE « ? » EXÉCUTE LA PREMIÈRE ACTION « ? ». SI PLUSIEURS CARTES « ? » SONT PIOCHÉES, PEU IMPORTE ENSUITE QUEL(S) PION(S) SONT UTILISÉS.

DÉTECTIVE



AVEC CETTE CARTE, LE PION SE PLACE SOIT DERRIÈRE LE PROCHAIN ADVERSAIRE (CHEMIN LE PLUS COURT !), EN DEHORS DE HUNTINGTON, SOIT REVIENT SUR LA DERNIÈRE CASE AVOCAT.

PETITE FURIE DES DÉS



IL EST PERMIS DE LANCER LE DÉ 1x POUR AU MAXIMUM 3 DE SES PIONS LIBRES, EN DEHORS DE HUNTINGTON (LIBRE = NI EN PRISON NI AU VILLAGE). SEULS LES PIONS LIBRES, EN DEHORS DE HUNTINGTON, SONT DÉPLACÉS, AUCUN PION N'EST LIBÉRÉ ET, APRÈS UN 10, ON NE RELANCE PAS LE DÉ. LES PIONS À HUNTINGTON COMPTENT TOUTEFOIS COMME LIBRES! IL EST PERMIS DE DÉPLACER PLUSIEURS FOIS LE MÊME PION SITUÉ EN DEHORS DE HUNTINGTON.

GRANDE FURIE DES DÉS



IL EST PERMIS DE LANCER LE DÉ 2x POUR AU MAXIMUM 2 PIONS LIBRES. ICI AUSSI, LA RÈGLE S'APPLIQUE : EN DEHORS DE HUNTINGTON, AUCUN PION N'EST LIBÉRÉ ET, APRÈS UN 10, ON NE RELANCE PAS LE DÉ ! ICI ÉGALEMENT, UN PION EN DEHORS DE HUNTINGTON PEUT ÊTRE DÉPLACÉ À LA PLACE D'UN PION SITUÉ À HUNTINGTON.

MÉGA FURIE DES DÉS



IL EST PERMIS DE LANCER LE DÉ 2x POUR JUSQU'À 3 PIONS LIBRES. SI 4 PIONS LIBRES OU PLUS, ON PEUT LANCER LE DÉ 1x POUR CHAQUE PION. ICI AUSSI, LA RÈGLE S'APPLIQUE : EN DEHORS DE HUNTINGTON, AUCUN PION N'EST LIBÉRÉ ET, APRÈS UN 10, ON NE RELANCE PAS LE DÉ ! IL EST ÉGALEMENT PERMIS DE DÉPLACER UN PION EN DEHORS DE HUNTINGTON À LA PLACE D'UN PION SITUÉ À HUNTINGTON.

PRISON



AVEC CETTE CARTE, TU ACCUSES 1 PION ADVERSE QUI NE SE TROUVE PAS SUR UNE CASE AVOCAT ET LE RENVOIES EN PRISON. SI LE PION EST ENSUITE PROTÉGÉ PAR UNE CARTE AVOCAT DU JOUEUR, LA CARTE PRISON EST SANS EFFET.

CHEMIN PARTAGÉ



LANCE LE DÉ 2x ET ADDITIONNE LES RÉSULTATS. ENSUITE, RÉPARTIS LE TOTAL SUR TOUS LES PIONS LIBRES, EN DEHORS DE HUNTINGTON. IL N'EST PAS OBLIGATOIRE D'UTILISER TOUS LES PIONS, MAIS TOUS LES POINTS DOIVENT ÊTRE UTILISÉS! S'IL N'Y A AUCUN PION LIBRE EN DEHORS DE HUNTINGTON, PIOCHE UNE CARTE DE SOUTIEN.

CAUTION



AVEC CETTE CARTE, TU PEUX LIBÉRER UN COMPAGNON DE CELLULE, À CONDITION QU'AUCUN DE TES PIONS NE BLOQUE L'AVOCAT. SI C'EST LE CAS – PAS DE CHANCE! S'IL N'Y A PLUS AUCUN PION EN PRISON, LANCE À NOUVEAU LE DÉ POUR N'IMPORTE QUEL PION.

CHASSEUR DE PRIMES



LANCE LE DÉ 2x ET ADDITIONNE LES RÉSULTATS. DÉPLACE ENSUITE N'IMPORTE QUEL PION DE CE TOTAL. CHAQUE PION SAUTÉE (SAUF LES TIENS) EST ENVOYÉ EN PRISON SANS APPEL (UN AVOCAT NE PEUT PAS AIDER !). POUR CHAQUE PION ENVOYÉ EN PRISON, LE PION DU JOUEUR PEUT AVANCER DE 3 CASES SUPPLÉMENTAIRES, EN ENVOYANT ÉVENTUELLEMENT D'AUTRES PIONS EN PRISON. CELA CONTINUE JUSQU'À CE QUE LE PION NE RENCONTRE PLUS D'ADVERSAIRE ET S'ARRÊTE. AMUSE-TOI BIEN !

DESTIN



PIOCHE UNE AUTRE CARTE DU DESTIN (?) OU LANCE LE DÉ 2x POUR AU MOINS 1 PION DE TON CHOIX.

ÉVASION EXPRESS



DÉPLACE TON PION JUSQU'AU TRAIN EXPRESS LE PLUS PROCHE (CHEMIN LE PLUS COURT DANS LE SENS DU DÉPLACEMENT) ET UTILISE-LE SI POSSIBLE, OU RECULE DE 1 À 6 CASES. LE CHOIX T'APPARTIENT !

INTER ROGATOIRE



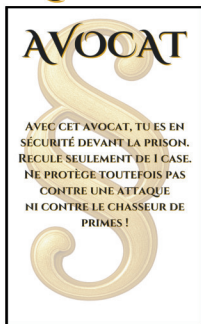
CHOISIS UN JOUEUR ADVERSE QUI SERA INTERROGÉ PENDANT 1 TOUR. PLACE LA CARTE DEVANT CE JOUEUR, DONT LE PROCHAIN TOUR CONSISTERA UNIQUEMENT À REMETTRE LA CARTE SOUS LE PAQUET – RIEN DE PLUS !

CARTES DE SOUTIEN



LES ACTIONS DES CARTES DE SOUTIEN SONT EXÉCUTÉES AU BESOIN. CEPENDANT, ELLES NE PEUVENT ÊTRE UTILISÉES QU'AU TOUR SUIVANT APRÈS LEUR RÉCEPTION. CHAQUE JOUEUR PEUT POSSÉDER AU MAXIMUM 5 CARTES À LA FOIS. LES TICKETS ACTIFS COMPTENT DANS CETTE LIMITE! LORS DE LA RÉCEPTION DE CARTES SUPPLÉMENTAIRES, IL EST POSSIBLE DE LES ÉCHANGER ET DE LES REMETTRE SOUS LE PAQUET. IL EST PERMIS D'UTILISER PLUSIEURS CARTES DE SOUTIEN PAR TOUR, MAIS UNE SEULE CARTE DÉPLACE UN PION À LA FOIS! CELA SIGNIFIE, PAR EXEMPLE, QUE « SURVEILLER » NE PEUT PAS ÊTRE UTILISÉ 2× LE MÊME TOUR, ALORS QUE « JET-PACK » PEUT L'ÊTRE.

AVOCAT



UN AVOCAT TE PROTÈGE DE LA PRISON – MAIS PAS D'UN COMBAT! RECULE SEULEMENT D'1 CASE. IGNORE ICI LA CARTE PRISON, MAIS NE PROTÈGE MALHEUREUSEMENT PAS CONTRE UN CHASSEUR DE PRIMES. APRÈS UTILISATION, REMETS LA CARTE SOUS LE PAQUET DE CARTES DE SOUTIEN!

SURVEILLER



DÉPLACE N'IMPORTE QUEL PION DERRIÈRE LE PROCHAIN ADVERSAIRE (CHEMIN LE PLUS COURT DANS LE SENS DU DÉPLACEMENT). PAS DANS HUNTINGTON !

BODYGUARD



TE PROTÈGE CONTRE UNE ATTAQUE ADVERSE. L'ATTAQUANT RESTE DERRIÈRE LE DÉFENSEUR.

TICKET SIMPLE



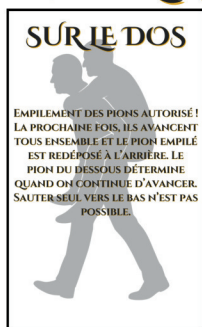
ON PEUT EMPRUNTER 1 LIGNE À TRAVERS HUNTINGTON! LA CARTE EST PLACÉE FACE VISIBLE DEVANT SOI LORS DE SON UTILISATION (ELLE EST ALORS « ACTIVE ») JUSQU'À CE QUE LE PION QUITTE À NOUVEAU HUNTINGTON. ENSUITE, LA CARTE REDEVIENT INACTIVE ET DOIT ÊTRE REMISE SOUS LE PAQUET DE CARTES DE SOUTIEN! ELLE COMPTE TOUJOURS POUR LA LIMITE DE CARTES, MÊME SI ELLE N'EST PLUS UTILISÉE.

TICKET JOURNÉE



SIMILAIRE AU TICKET SIMPLE, MAIS ICI ON PEUT CHANGER DE LIGNE COLORÉE, C'EST-À-DIRE SE DÉPLACER RELATIVEMENT LIBREMENT DANS HUNTINGTON, ET CHANGER DE DIRECTION ENTRE LES TOURS (MAIS PAS PENDANT LE DÉPLACEMENT)! LA CARTE EST ÉGALEMENT PLACÉE FACE VISIBLE DEVANT SOI LORS DE SON UTILISATION. LORSQUE LE PION QUITTE À NOUVEAU HUNTINGTON, LA CARTE DEVIENT INACTIVE, MAIS ELLE COMPTE TOUJOURS POUR LA LIMITE DE CARTES TANT QU'ELLE N'EST PAS REMISE SOUS LE PAQUET!

SUR LE DOS



L'EMPILEMENT DES PIONS EST AUTORISÉ! PLACE TON PION SUR UN PION ADVERSE OU ALLIÉ ET AVANCE LE PROCHAIN TOUR AVEC LES DEUX ENSEMBLE ! LE PION DU DESSOUS DÉTERMINE QUAND TOUS CONTINUENT À AVANCER. UNE FOIS EMPILÉS, ILS NE SONT REPOSÉS QU'APRÈS UN MOUVEMENT ULTÉRIEUR, DONC ATTENTION! L'EMPILEMENT DE PLUS DE 2 PIONS EST POSSIBLE JUSQU'À CE QUE LA "TOUR" TOMBE. ILS SONT ALORS REPOSÉS UN PAR UN DANS L'ORDRE. MÊME APRÈS AVOIR AVANCÉ AU MOINS 1 CASE ENSEMBLE, LE PION DU DESSOUS AVANCE LE PLUS LOIN, LE PION AU-DESSUS S'ARRÊTE 1 CASE AVANT, ETC. LES PIONS EMPILÉS COMPTENT COMME 1 SEUL ET PEUVENT DONC ÊTRE ACCUSÉS ET COMBATTUS ENSEMBLE, MAIS 1 AVOCAT OU BODYGUARD SUFFIT POUR PROTÉGER LE GROUPE ! MAIS ATTENTION AU CHASSEUR DE PRIMES, QUI REÇOIT POUR CHAQUE PION 3 CASES DE BONUS !

JET-PACK



AVEC CETTE CARTE, ON PEUT SURVOLER 1 PROPRIÉTÉ DANS LE VILLAGE. SI L'ON POSSÈDE PLUSIEURS JET-PACKS, IL EST POSSIBLE DE SURVOLER PLUSIEURS PROPRIÉTÉS EN MÊME TEMPS !

EXTENSION

DANS L'EXTENSION « LE CHASSEUR DE HUNTINGTON », UN PION NEUTRE MAIS PERTURBATEUR, LE CHASSEUR DE PRIMES, SE DÉPLACE EN PARALLÈLE DES PIONS.

IL COMMENCE SUR LA PILE DE CARTES « ? » ET, À CHAQUE PREMIER LANCER DE DÉ DU TOUR, IL EST LANCÉ AVEC LE JOUEUR PUIS DÉPLACÉ PAR CELUI-CI.

IL NE SE DÉPLACE PAS TRÈS LOIN, MAIS IL RESTE DANGEREUX, CAR IL PEUT VOUS RENVOYER EN PRISON !

REMARQUES GÉNÉRALES

ÂGE RECOMMANDÉ : À PARTIR DE 8 ANS

NOMBRE DE JOUEURS : 2-6

DURÉE DE LA PARTIE : ENV. 45-120 MINUTES



CONSIGNES DE SÉCURITÉ

⚠ ATTENTION ! NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS.

CONTIENT DE PETITES PIÈCES (PAR EX. DÉS, PIONS) QUI PEUVENT ÊTRE AVALÉES
– RISQUE D'ÉTOUFFEMENT !

- **TENIR LE MATÉRIEL DU JEU À L'ÉCART DU FEU ET DE LA CHALEUR.**
LES CARTES ET LES PIONS SONT INFLAMMABLES. NE PAS UTILISER À PROXIMITÉ DE FLAMMES NUES OU DE SOURCES DE CHALEUR.
- **À UTILISER UNIQUEMENT SOUS LA SURVEILLANCE D'ADULTES.**
PARTICULIÈREMENT POUR LES JEUNES ENFANTS, LE JEU DOIT ÊTRE SUPERVISÉ POUR GARANTIR UNE UTILISATION SÛRE.
- **NE PAS LANCER OU PROJETER LES DÉS.**
LANCER LES DÉS UNIQUEMENT SUR UNE SURFACE DE JEU SOUPLE. LES SURFACES DURES PEUVENT ÊTRE ENDOMMAGÉES OU CAUSER DES BLESSURES.
- **NE PAS METTRE DANS LA BOUCHE.**
LES CARTES, PIONS ET DÉS NE DOIVENT PAS ÊTRE LÉCHÉS NI MIS DANS LA BOUCHE – RISQUE DE GERMES ET D'ENDOMMAGEMENT DU MATÉRIEL!
- **CONSERVER L'EMBALLAGE ET LES INSTRUCTIONS.**
ILS CONTIENNENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES POUR UNE UTILISATION SÉCURISÉE DU JEU.

Huntington

MÊME LES BANDITS VEULENT
RENTRE CHEZ EUX



CE PRODUIT RÉPOND AUX EXIGENCES DES DIRECTIVES EUROPÉENNES EN
VIGUEUR.

MENTIONS LÉGALES

WEBSITE: WWW.FOXHUNTGAME.COM

E-MAIL: FOXHUNTGAME@GMAIL.COM

© 2026 FOX HUNT GAME. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

