



BLACKROCK Editions

# HUIVE !

POUR QUI ALLEZ-VOUS PARIER?



## REGLE DU JEU

De 2 à 7 joueurs

A partir de 8 ans

Durée d'une course 5'

Durée d'une partie 15 à 30'

Un jeu d'Alain Ollier illustré par Tony Rochon

### CONTENU DE LA BOÎTE

- 56 Cartes → 42 cartes "tuyau" (dos vert)
- 14 cartes "course" (dos bleu)
- 6 pions de course
- 1 carnet de paris
- 1 règle de jeu

### BUT DU JEU

Tous les joueurs sont des parieurs qui vont miser sur différentes courses afin d'être le 1er à gagner 6 pièces.

### PREPARATION DE LA PARTIE

- Donner à chaque joueur 1 feuille de paris.
- Tirer au hasard 1 carte "course" afin de déterminer le nombre de partants et la valeur des chevaux pour la prochaine course.

**Valeur des chevaux :** Favori (2) Outsider (1) Tocard (0)

- Distribuer (faces cachées) à chaque joueur un nombre de cartes "tuyau" égal au nombre de partants (4, 5 ou 6).
- Placer les pions de course des chevaux partants sur la même ligne au centre de la table.
- Retirer le pion de course et les cartes "tuyau" de chaque cheval non partant.

1

- La carte "course" tirée au hasard définit les cartes "course" qui seront retournées faces cachées après avoir été mélangées.

1 favori

2 tocards



Carte tirée au sort  
(reste visible durant toute la course)



Cartes "course" utilisées pour la course



3 outsiders

### LE PARI

Chaque joueur va choisir son pari en fonction des cartes "course" et de ses cartes "tuyau".

- Chaque joueur ne parie que sur le gagnant.
- Chaque joueur ne peut parier que sur 1 seul cheval.

2

- Chaque joueur remplit - sans la montrer - sa feuille de paris puis la retourne devant lui.
- Les joueurs laissent leur pari caché jusqu'à la fin de la course.

Ex: Le joueur parie sur "Vertige".

|       |       |           |         |        |         |
|-------|-------|-----------|---------|--------|---------|
| 1     | 2     | 3         | 4       | 5      | 6       |
|       |       |           |         |        |         |
| NOIRO | ROUJO | GRISSETTE | VERTIGE | PEPITE | COCOTTE |
|       |       |           | X       |        |         |

## LES GAINS

Les joueurs qui ont fait le bon pari gagnent à la fin de chaque course :

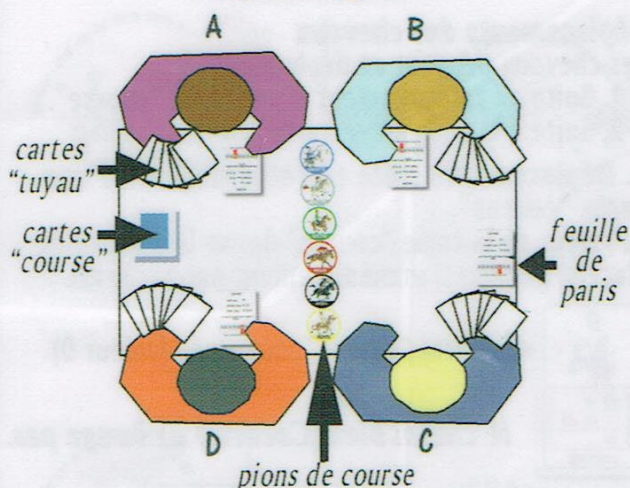
- Pour un favori (cheval de valeur 2) : 1 pièce.
- Pour un outsider (cheval de valeur 1) : 2 pièces.
- Pour un tocard (cheval de valeur 0) : 3 pièces.

Chaque joueur coche ses gains sur le tableau prévu à cet effet.

|   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| X | X |   |   |   |   |

3

## TOUR DE JEU



Chaque joueur a en main un nombre de cartes "tuyau" égal au nombre de partants.

A retourne la 1ère carte "course".

B, C, D et A jouent dans ce sens et à tour de rôle une carte "tuyau".

➔ le 1er tour est fini.

Puis A retourne la 2ème carte "course" et ainsi de suite jusqu'à la dernière carte.

4

## LA COURSE

### Déplacements des chevaux

Les chevaux peuvent se déplacer :

- Suite au retournement d'une carte "course".
- Suite à la pose d'une carte "tuyau".

### 1. Déplacements suite au retournement d'une carte "course".

La valeur de la carte "course" donne le nombre de place(s) gagnée(s) immédiatement par le cheval.

← Carte "course" retournée (valeur 0)  
  
**le cheval bleu (Cocotte) ne bouge pas.**

← Carte "course" retournée (valeur 1)  
  
**le cheval vert (Vertige) gagne 1 place.**

← Carte "course" retournée (valeur 2)  
  
**le cheval noir (Noiro) gagne 2 places.**

5

### 2. Déplacements suite à la pose d'une carte "tuyau".

Chaque carte "tuyau" posée par un joueur est comparée à la carte "course" retournée.

La différence de valeur entre ces 2 cartes donne le nombre de places gagnées ou perdues pour le cheval joué (cheval de la carte "tuyau").

Exemples :

Cartes "tuyau" jouées

Cartes "course" retournées

Roujo ne bouge pas

Noiro gagne 2 places

Grisette ne bouge pas

Roujo gagne 1 place

Vertige gagne 2 places

Grisette perd 2 places

Roujo perd 1 place

Vertige ne bouge pas

6

## GAGNER 1 PLACE SIGNIFIE

## PERDRE 1 PLACE SIGNIFIE



Passer devant le cheval qui est juste devant.



Passer devant le cheval qui est juste devant et s'intercaler si un cheval le précède.



Passer derrière le cheval qui est juste derrière.



Passer derrière le cheval qui est juste derrière et s'intercaler si un cheval le suit.



Passer devant des chevaux qui sont sur la même ligne.



Passer devant des chevaux qui sont sur la même ligne, et s'intercaler si un cheval les précède.



Passer derrière des chevaux qui sont sur la même ligne.



Passer derrière des chevaux qui sont sur la même ligne, et s'intercaler si un cheval les suit.

7

8

## CAS PARTICULIERS

- Lorsque la carte "course" d'un favori (valeur 2) est retournée, celui-ci ne pourra pas reculer à ce tour de jeu quelque soit les cartes "tuyau" posées.

Ex :

Carte "tuyau" jouée

Carte "course" retournée



→ Le cheval joué (vertige) ne bouge pas.



→ Le cheval joué (vertige) ne bouge pas.

- Un cheval en dernière position ne peut évidemment plus reculer.
- Un cheval en première position ne peut évidemment plus avancer.

## La cravache

La carte "tuyau cravache" a une valeur de 2 sauf si elle est utilisée lors du dernier tour de jeu. Dans ce cas, sa valeur est majorée de 1 (valeur 3).



9

## FIN DE LA PARTIE

Le cheval qui est en 1ère position suite à la pose de la dernière carte "tuyau" remporte la course.

Les joueurs qui ont parié sur le cheval gagnant inscrivent leur gain sur leur tableau.

Le joueur qui atteint le premier 6 pièces (ou+) gagne la partie.

Retrouvez la règle de "Huuuel" en vidéo sur [www.blackrockeditions.com](http://www.blackrockeditions.com)



BLACKROCK Editions



10