

FR

HEL
VETIQ

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.

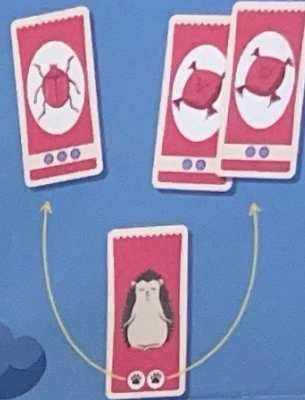
L'Animal et la ou les cartes ainsi mises à l'abri sont posées en une pile face cachée à côté de vos autres cartes.



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



EN

HELLO
VETIQ



7-99



2-4



15'

HYGGE

A game by **Saashi**
Illustrated by **Ewelina Proczko**

COMPONENTS

70 cards:

- 21 Animal cards (3 of each animal)
- 45 Object cards (9 of each color)
- 1 Winter is coming card
- 3 player aid cards



GOAL OF THE GAME

Winter is coming! Fill your stock with all the things you need for a comfortable hibernation. Be clever with your choices and safely store your provisions at just the right moment to win the game!

SETUP

- Find the player aid card for the number of players playing. Return the other two player aid cards to the box.
- Shuffle all the animal and object cards together, face down, to form a deck.
- Take 15 cards (9 in a 3-player game) from the deck, keeping them face down. Add the Winter is coming card, also face down, to these cards and shuffle them together. Place these 16 cards (10 in a 3-player game) at the bottom of the deck. The deck is now ready.
- Take cards one at a time from the deck and place them face up in the pattern shown on the player aid card (see the pattern to the right). These cards form the 'stock'.

When setup is complete, the tidiest player starts.

HOW TO PLAY

Players take turns in clockwise order. On your turn, perform the following actions:

- Take cards (mandatory)
- Store provisions (optional)
- Check the stock (mandatory)

1. Take Cards (mandatory)
On your turn, start by taking cards from the stock. Take all the cards in the row or column of your choice (even if it's not full).

Place these cards face up in front of you. We recommend organizing your cards by type. Identical objects must be stacked.

2. Store Provisions (optional)
If you have any animal and object cards of a matching color in front of you, you may perform the Store Provisions action.

If you decide to store provisions, choose 1 of your animals. For every 1 paw symbol on this animal, you may store 1 object of that animal's color (and all identical cards). Multiple identical objects only require 1 paw symbol. You do not need to use all of an animal's paw symbols, and you may choose to store only 1 object, even if the animal has 2 paw symbols.

Place the animal card and the object cards it has stored in a face-down pile, and place the pile next to your other cards.

Example of setup



Example: the hedgehog can store 2 objects of its color.



The bat and the frog can store objects of 3 different colors. However, because they only have 1 paw symbol, they can only choose to store 1 object at a time.

Important: you can only choose to store provisions once per turn. In other words, you can only store 1 animal card (and its objects) per turn.

3. Check the Stock (mandatory)
At the end of every turn, count the number of cards remaining in the middle of the table.

If there are 4 or more cards remaining, play passes to the current player's left.

If there are 3 or fewer cards in the stock, the stock is refilled. To do this, move the cards that are still in the stock to positions 1, 2, and 3, keeping them in order. Then draw and place as many cards as necessary to refill the stock.

If this happens, the active player takes another turn.

Therefore, if you trigger the refill of the stock, you will take 2 turns in a row.

END OF THE GAME

When someone draws the Winter is coming card, the game IMMEDIATELY ends.

Each player may perform 1 final action:
• You may store provisions
Choose 1 animal and perform the 'Store Provisions' action.
• Or, you may discard 1 card
Discard 1 of the face-up cards in front of you.

Final scoring
For each object card stored, you earn points equal to the number of snowflakes on the card. No points are awarded for the animal cards.

Each object card still in front of you (not stored) is worth -1 point. Each paw symbol on any animal cards still in front of you is worth -1 point.

Add up all your points. The player with the highest total wins. In case of a tie, the player with the fewest negative points wins. If still tied, those players share the victory.

We recommend that you play the game 3 times in a row. In this case, the starting player is the player who had the lowest total in the previous game.

Hygge (pronounced "HOO-gah") :
Why is this game called Hygge, you ask? Please bear in mind that we are a group of French-speaking people trying to explain a concept that is foreign to us. Hygge is a lifestyle that is principally Danish in origin. You could translate it as cocooning, but this would not do it justice. Above all, Hygge is a way of life. It's a concept that encompasses comfort, wellbeing, warmth, safety, and more...

HYGGE

English Translation and Proofreading:
Alexander Caves and Jo Lefebvre
for The Geeky Pen

