

Michael Kiesling

# OUTBACK



**RULES • RÈGLES**

**HUCH!**  
**HUCH!**



# RÈGLES

# OUTBACK

Un jeu de dés animé pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Bienvenue dans l'outback, l'arrière-pays le moins peuplé d'Australie. Aidez les rangers à prendre soin de la faune qui s'y trouve ! Il s'agit d'introduire de nouveaux animaux en les répartissant astucieusement dans l'outback pour marquer des points. Qui réussira à en totaliser le plus en groupant ses espèces ?

## BUT DU JEU

Placez les animaux dans votre outback en essayant de marquer le maximum de points. Des animaux identiques rapportent plus de points quand ils se trouvent les uns à côté des autres que quand ils sont éloignés. Mais attention : la partie supérieure de la piste de score recommence à 1 et, sur la partie gauche, seuls les 3 animaux en **dernière** position rapporteront des points !

## CONTENU

1 Jeep



La Jeep transporte les animaux dans l'outback. Au cours de la partie, les joueurs les retirent de la Jeep pour les placer dans leur outback.

Montage de la Jeep :



## 4 plateaux Paysage

Votre outback. C'est ici que vous placez vos animaux.



Ces chiffres indiquent le nombre de symboles identiques qu'il faut obtenir aux dés pour avoir le droit de placer un animal dans la rangée correspondante.





## MISE EN PLACE DU JEU

Placez la **Jeep** au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs.

Mettez toutes les **tuiles Animal** dans le **sac** et mélangez-les bien. Tirez ensuite 5 tuiles au hasard et placez-les sur les emplacements de la Jeep.

Gardez 6 **dés** à proximité. Le 7<sup>e</sup> dé n'est pas utilisé dans le jeu de base.

Chaque joueur prend un **plateau Paysage**, 5 **marqueurs** (1 de chaque animal) et 5 **tuiles Bonus** (1 de chaque animal).

Placez votre plateau devant vous, la face avec les 5 cases Bonus visible. Disposez les marqueurs dans les encoches correspondant à la case -3 de la piste de score, sur le bord de votre plateau. Gardez vos tuiles Bonus à proximité ; vous en aurez besoin en cours de jeu.

Préparez le **marqueur Premier joueur** ; il sera attribué dès le début de partie.

Mise en place à 4 joueurs



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Désignez le Premier joueur aux dés : celui qui obtient le plus d'animaux identiques commence ; il reçoit le marqueur Premier joueur et le pose devant lui. Les jokers ne sont pas pris en compte. La partie se déroule dans le sens horaire.

### La Jeep est-elle déjà pleine ?

Quand vient son tour, le joueur commence par vérifier s'il y a 5 animaux sur la Jeep. Si ce n'est pas le cas, il complète les emplacements vides avec de nouvelles tuiles tirées du sac, sans regarder à l'intérieur !

### Comment obtenir un animal de la Jeep ?

Chaque joueur veut introduire des animaux dans son outback. Il y a pour cela quelques règles à respecter : en face de chaque rangée figure un nombre. Celui-ci indique combien d'animaux identiques il faut obtenir aux dés pour avoir le droit de placer un animal sur une des cases de cette rangée. Le joker sur le dé remplace n'importe quel animal, mais ne peut pas être utilisé seul sans être associé à un autre symbole d'animal. Selon le résultat des dés, il est possible de placer 1, 2, voire 3 animaux dans son outback.

### Lancer les dés

Quand vient son tour, le joueur lance ses 6 dés. Il a droit à 3 lancers en tout. À chaque lancer, il peut mettre de côté 1 dé ou plus qui lui permettront par la suite de récupérer un (ou des) animal(-aux) de la Jeep. Il est permis de relancer des dés déjà mis de côté.

**Attention !** Les animaux sur la Jeep sont les seuls que l'on peut placer dans son outback ! S'il n'y a aucun kangourou sur la Jeep, par exemple, il ne sert à rien de garder des dés avec le symbole « kangourou ».

### Prendre des tuiles Animal et les placer dans son outback

Après avoir lancé les dés 3 fois (ou moins s'il était satisfait du résultat), le joueur répartit ses dés selon l'animal ou les animaux de la Jeep qu'il souhaite acquérir. Il prend alors l'animal ou les animaux correspondant(s) et place chacun d'eux sur une case au choix de la rangée adéquate.

Il complète ensuite les emplacements libres sur la Jeep avec de nouvelles tuiles qu'il tire du sac sans regarder à l'intérieur.

### Exemple :

À son 1<sup>er</sup> lancer, Anna a obtenu : 3 koalas, 1 kangourou, 1 ornithorynque et 1 joker. Elle garde les 3 koalas et le joker et relance les deux autres dés. Elle obtient cette fois 1 émeu et 1 joker. Satisfaite de ce résultat, elle renonce à son 3<sup>e</sup> lancer. Elle répartit les dés en deux groupes : 3 koalas + 1 joker = 4 koalas et 1 émeu + 1 joker = 2 émeus. Elle prend ensuite 1 tuile Koala et 1 tuile Émeu de la Jeep et place le koala dans la rangée 4 et l'émeu dans la rangée 2. Elle place l'émeu sur la case complètement à gauche et le koala sur la case complètement à droite. Cela lui laisse ainsi suffisamment de place, pour ajouter plus tard d'autres émeus et d'autres koalas à côté de ceux déjà placés.

### 1<sup>er</sup> lancer



### 2<sup>e</sup> lancer

(avec les 2 dés non mis de côté au 1<sup>er</sup> lancer)



### Le résultat du lancer n'a rien donné ?

Si, après 3 tentatives, le résultat du lancer ne permet pas au joueur de récupérer et de placer la moindre tuile Animal, pas de chance ce tour-ci ! Il tire une tuile du sac et la place, face cachée, sur une case au choix de son outback. Cette case est définitivement perdue et aucun animal ne peut plus y être placé. À la fin de la partie, chaque case ainsi recouverte fait perdre 2 points au joueur.

### Gagner des points

Chaque nouvel animal introduit rapporte 1 point. Le joueur peut alors avancer le marqueur de l'animal correspondant d'1 case sur la piste de score.

Si le joueur ajoute un animal à un groupe d'animaux de la même espèce déjà placés, chacun d'eux rapporte 1 point supplémentaire.

### Exemple :

Julie a réussi à placer 2 tuiles Animal dans son outback durant son tour.

Elle a ajouté un varan à côté du varan déjà placé et un ornithorynque à côté d'autres ornithorynques.

Le varan lui rapporte 2 points : 1 point pour la nouvelle tuile + 1 point pour la tuile déjà sur son plateau.

Avec le nouvel ornithorynque, elle a formé un groupe et marque : 1 point pour la nouvelle tuile + 1 point pour chaque ornithorynque du groupe déjà placé. L'ornithorynque isolé, non relié aux autres, ne lui rapporte rien. Le nouvel ornithorynque placé forme un groupe de 4 ornithorynques et Julie marque donc 4 points.



### La piste de score

La piste de score comporte deux parties : l'une à gauche, l'autre en haut. Vous commencez sur la partie gauche. Quand votre marqueur atteint la dernière encoche, continuez de le déplacer sur la partie supérieure. La numérotation de celle-ci recommence à 1, mais pas de panique ! À la fin de la partie, seuls les **3 marqueurs** sur la partie gauche de la piste, c'est-à-dire les 3 plus bas, rapporteront des points. Il est donc intéressant d'avoir 2 marqueurs dans la partie supérieure à la fin de la partie.

### Remarque :

- La première fois que vous marquez des points pour un animal, avancez le marqueur correspondant de la case -3 à la case 1. Ignorez les autres cases -3.

- Si un marqueur atteint la dernière encoche de la partie supérieure de la piste, il y reste. Les éventuels points supplémentaires sont ignorés.

### Les tuiles Bonus

Si un joueur parvient à placer 3 animaux identiques dans son outback, il gagne la tuile Bonus de l'animal correspondant de sa réserve et la place sur la première case Bonus libre de son plateau. La première tuile Bonus gagnée rapporte 1 point ; la deuxième, 2 ; la troisième, 3 ; la quatrième, 4 et la cinquième 5 points. Le joueur avance immédiatement le marqueur correspondant sur la piste.



# OUTBACK PLUS

Quelques règles changent pour cette variante.

## MISE EN PLACE DU JEU

Vous avez en plus besoin du matériel suivant :

- les autres tuiles Bonus ;
- le 7<sup>e</sup> dé ;
- éventuellement, les 4 tuiles Pénalité si vous jouez avec la variante Pénalité (voir en fin de notice).

Vous n'avez plus besoin :

- des tuiles Bonus du jeu de base.

Mettez le jeu en place comme dans la version de base, mais en retournant les plateaux Paysage sur la face **sans** les cases Bonus. Placez les 14 autres tuiles Bonus sur la table, à la vue de tous.



Mise en place à 3 joueurs



**Remarque :** Vous pouvez également jouer avec moins de tuiles Bonus si vous le souhaitez. Pour cela, retournez toutes les tuiles Bonus, face cachée. Mélangez-les et piochez-en 5 au hasard. Retournez-les, bien en vue de tous les joueurs. Les tuiles restantes ne sont pas utilisées pour cette partie.

**Conseil :** Triez de préférence les tuiles Bonus par type pour mieux les visualiser durant la partie.



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Jouez comme dans le jeu de base, mais avec les 7 dés au lieu de 6. Il n'y a plus de Bonus pour 3 animaux identiques. Regardez à la place, à la fin de votre tour, si vous gagnez une (ou plusieurs) des tuiles Bonus présentes. Vous devez pour cela remplir les conditions indiquées sur la tuile. Le joueur qui y parvient peut prendre la tuile et la placer devant lui, face cachée.

**Remarque :** Chaque tuile Bonus n'existe qu'en un seul exemplaire. Une fois gagnée, aucun autre joueur ne peut plus la récupérer.

## FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie est identique à celle du jeu de base. Commencez par additionner les points de votre piste de score et retrancher les points des cases perdues. Retournez ensuite vos tuiles Bonus et ajoutez les points indiqués sur chacune d'elles. Le joueur qui totalise le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a gagné le plus de tuiles Bonus. En cas de nouvelle égalité, tous ces joueurs sont déclarés vainqueurs ex æquo.

### LES TUILES BONUS



Le premier joueur à compléter entièrement son paysage gagne 3 points.



Le premier joueur à compléter la rangée indiquée **avec des animaux** gagne le nombre de points inscrit sur la tuile. Si des tuiles retournées se trouvent dans cette rangée, le joueur ne peut pas gagner la tuile Bonus.



Le joueur qui n'a plus un seul marqueur sur la case de départ -3 gagne 2 points.



Le premier joueur à atteindre la partie supérieure de la piste de score avec 2 marqueurs gagne 2 points.



Le premier joueur à introduire 5 animaux d'une même espèce dans son paysage, qu'ils soient voisins ou non, gagne 2 points.



# OUTBACK

## Variante par équipe à 4 joueurs

Le déroulement du jeu est identique à la règle de base aux exceptions suivantes : Former deux équipes de deux joueurs.

### MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit un plateau Outback qu'il place devant lui, les 5 cases Bonus visibles (même si elles ne sont pas utilisées dans cette variante).

Garder les 7 dés Animal à portée de main. Disposer les 5 tuiles Bonus avec les animaux de la variante Outback Plus au centre de la table.

### DÉROULEMENT DU JEU

Désigner un Premier joueur. Chacun joue à tour de rôle dans le sens horaire. Quand vient son tour, le joueur lance les 7 dés. S'il prend plus qu'1 animal, il donne le deuxième à son partenaire. Il doit le placer dans son outback en respectant les règles habituelles de placement.

Les animaux pris doivent toujours être répartis alternativement entre les partenaires. Un joueur ne peut jamais en prendre 2 à moins que son partenaire n'en ait eu un.

Ne pas oublier de contrôler les tuiles Bonus ! Dès qu'un joueur remplit la condition demandée, il gagne la tuile.

### FIN DE LA PARTIE

La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur ait complété sa planche. Terminer le tour pour que chacun ait joué le même nombre de coups. Chaque équipe additionne ses points. Celle qui en totalise le plus remporte la partie.

En cas d'égalité, l'équipe qui possède le plus de tuiles Bonus l'emporte.





Distributor N. America:  
R&R Games, Inc.  
PO Box 130195  
Tampa, FL 33681 USA

© 2018 HUCH!  
Illustration:  
Claus Stephan, Martin Hoffmann  
Design: Sabine Kondirolli, HUCH!  
Product manager: Tina Landwehr  
English Translations: Birgit Irgang  
French Translations: Eric Bouret

**Manufacturer:**  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, GERMANY  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

**r&r**  
R&R GAMES  
INCORPORATED

**THE GAMES  
YOU WANT  
TO PLAY!**

**Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.

**HUCH!**  
HUCH!