



Ô fil du jeu

YUCATA

Contenu :

1 plateau de jeu

4 pions

28 cartes.

35 pierres (25 blanches, 9 rouges, 1 bleue)

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Age : à partir de 8 ans

But du jeu :

En utilisant des cartes pour se déplacer, ramasser le maximum de pierres blanches en évitant les pierres rouges.

Préparation :

Chaque joueur reçoit un pion de son choix et les 7 cartes correspondantes. Le pion est placé sur la première case du plateau et les cartes gardées en main ou placées debout devant soi. Les 25 pierres blanches sont posées sur les cases avec le symbole ressemblant à une cloche, les 9 rouges sur les cases avec le symbole « ovale aplati » et la pierre bleue sur la dernière case du parcours (personnage au milieu). Les 4 premières cases doivent être vides.

Déroulement :

Déterminer le premier joueur. Chaque joueur pose devant lui une de ses cartes et avance son pion du nombre de cases indiqué sur la carte. Puis chaque joueur fait de même dans le sens des aiguilles d'une montre. Ceci jusqu'à ce qu'un joueur atteigne la dernière case.

Avec les cartes numérotées de 1 à 5, on avance de 1 à 5 cases.

Avec la carte épée, on place son pion sur la case située juste devant le pion du joueur le plus avancé sur le plateau. Si le joueur en tête joue cette carte, il avance d'une case.

Avec la carte caméléon, on se déplace de la même façon que le joueur précédent.

Il peut y avoir plusieurs pions sur la même case.

Il est interdit de jouer la même carte que le joueur précédent sauf lors de la pose de sa dernière carte (puisque'il n'y a plus le choix).

Chaque carte jouée est posée devant soi en un tas dont seule la dernière carte est visible (interdit de regarder en dessous).



Ô fil du jeu

Après 7 tours, toutes les cartes ont été jouées. Si personne n'est arrivé, on reprend les cartes en main et on continue à jouer.

Après son déplacement, on prend toutes les pierres qui se trouvent entre sa case de départ et sa case d'arrivée incluse. Un pion qui avance de 3 cases prendra donc 3 pierres. Il ne peut donc plus y avoir de pierres derrière un pion qui vient d'être déplacé.

Fin du jeu :

La partie s'arrête dès qu'un joueur atteint la case d'arrivée et donc que les 35 pierres sont distribuées.

Le joueur qui possède la pierre bleue remet dans la boîte une pierre rouge (s'il n'en a pas, aucun effet). Puis chaque joueur doit rendre un certain nombre de pierres blanches en fonction du nombre de pierres rouges en sa possession :

Pour 1 pierre rouge	1 pierre blanche.
Pour 2 pierres rouges	3 pierres blanches (2+1).
Pour 3 pierres rouges	6 pierres blanches (3+2+1).
Pour 4 pierres rouges	10 pierres blanches (4+3+2+1)

Et ainsi de suite.

Celui qui possède maintenant le plus de pierres blanches emporte la partie.