

TA YÜ

Un jeu de pose de tuiles pour 2, 3 ou 4 joueurs âgés de 10 ans et plus

Ta Yü est un héros de la légende chinoise qui a sauvé d'une inondation l'Empire du Milieu en créant une multitude de rivières pour détourner un torrent vers la mer lointaine. Dans ce jeu, les joueurs s'efforcent de drainer l'eau qui inonde leur pays en plaçant habilement les tuiles qui représentent les canaux d'irrigation. Le vainqueur sera celui qui aura créé le réseau de canaux le plus efficace pour drainer l'inondation du milieu vers les estuaires des deux côtés opposés, évacuant ainsi plus d'eau que son adversaire. Le jeu se joue classiquement à deux joueurs ou à quatre, associés deux par deux. Lorsque trois joueurs participent, l'un d'eux prend le rôle du torrent, essayant d'empêcher les autres de créer des canaux suffisants pour drainer l'inondation et ainsi sauver le pays.

Contenu

1 tablier de jeu,
112 tuiles de canal dans un sac en toile.

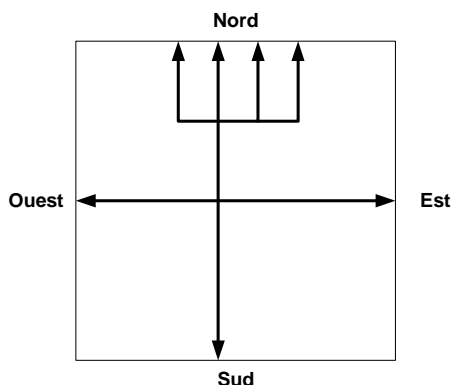
Règle pour 2 joueurs

But du jeu

Les joueurs placent les tuiles sur le tablier en faisant correspondre les canaux figurant sur ces tuiles pour former un canal continu reliant le centre du tablier aux quatre côtes (Nord, Sud, Est et Ouest). L'un des joueurs joue Nord-Sud, l'autre joue Est-Ouest.

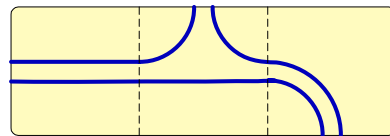
Quand un canal atteint la côte, il s'écoule dans la mer en formant un estuaire. Le score d'un joueur est le produit du nombre d'estuaires des deux côtés appartenant à ce joueur.

Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie.



Les tuiles de canal

Il y a 112 tuiles de canal. Chacune est imprimée avec des lignes bleues qui représentent les berges d'un canal simple. Pour comprendre la conception des tuiles de canal, il faut mentalement les découper en trois portions carrées placées bout à bout. Le canal imprimé sur les tuiles sort toujours par trois endroits. Ces endroits sont toujours situés au milieu du côté externe d'un des trois carrés virtuels formant la tuile. Il y a 28 tuiles différentes, chacune étant représentée 4 fois.

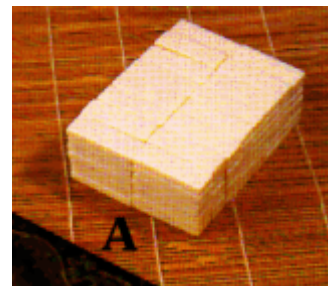


Sur ces 28 tuiles différentes :

- 12 ont des sorties sur trois côtés différents de la tuile, comme dans l'exemple ci-dessus. Ces tuiles portent des anneaux gravés au dos pour les différencier des autres tuiles ;
- 15 tuiles ont des sorties sur deux côtés ;
- 1 tuile possède ses trois sorties sur un seul côté.

Préparation

Mélangez les 112 tuiles faces cachées sur la table et empilez-les ensuite comme montré ci-dessous en un parallélépipède de 7 tuiles de haut, 2 de large et 8 de long. Le bloc doit être disposé de sorte que le côté marqué « A » soit tourné vers le tablier de jeu.



Les joueurs doivent s'asseoir à la table à 90° l'un de l'autre et non face à face. Par exemple, un joueur peut s'asseoir en Nord (et jouer donc Nord-Sud) et l'autre en Ouest (et jouer Est-Ouest). Les joueurs choisissent lequel d'entre eux commence à jouer.

Déroulement de la partie

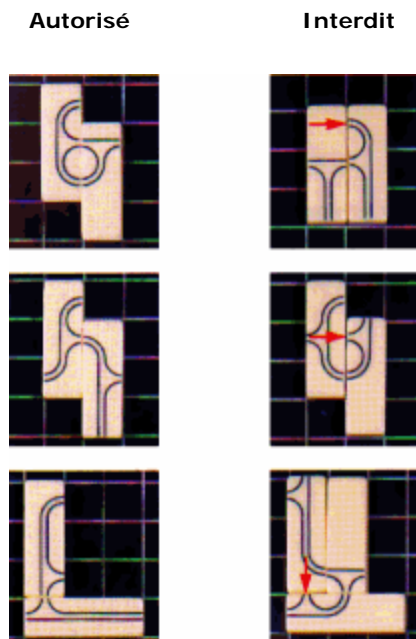
Le premier joueur commence.

À son tour, un joueur peut faire les actions suivantes :

- 1 Le joueur tire une tuile du bloc. La tuile doit être prise du sommet de l'une des deux piles de tuiles les plus proches du tablier. Notez que les piles les plus proches ne seront pas toujours à la même distance l'une que l'autre du bord du tablier.
- 2 Le joueur doit placer la tuile qu'il a tirée sur le tablier de jeu. La tuile doit être posée face visible et de telle sorte qu'elle couvre exactement trois cases vides du tablier.
- 3 La première tuile doit être placée en recouvrant la case centrale. La première tuile peut être placée dans n'importe quelle orientation choisie par le premier joueur tant qu'un tiers de la tuile recouvre la case centrale. En posant les tuiles suivantes, les règles suivantes doivent être respectées :
 - Le canal d'une nouvelle tuile doit être connecté au canal déjà sur le tablier et ne peut pas bloquer le canal existant.
 - Une tuile peut être placée de telle sorte qu'un côté vide ou comportant une ouverture de canal touche un côté.
 - Une tuile ne peut pas être placée de sorte qu'elle dépasse du bord du tablier.

À part ces restrictions, les joueurs sont libres de placer les tuiles comme ils le souhaitent.

Voici quelques exemples de placements de tuiles autorisés ou interdits :



- 4 Quand un joueur a posé la tuile qu'il a tirée, son tour est terminé. C'est maintenant à l'autre joueur de jouer à son tour, tirant et plaçant une tuile. Les joueurs jouent ainsi successivement.

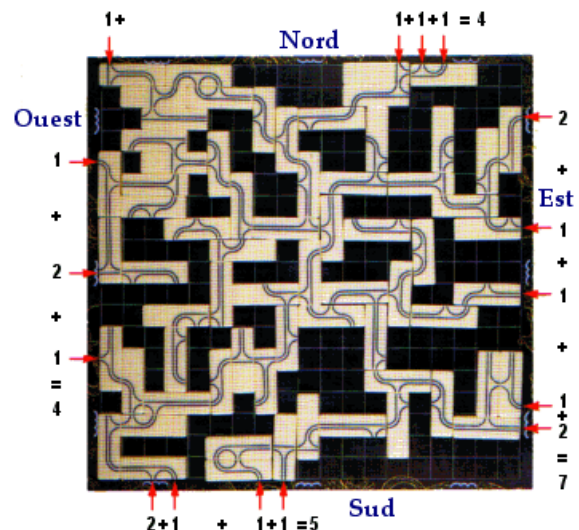
Fin de la partie

Le jeu se termine quand un joueur tire une tuile qu'il ne peut pas placer sur le tablier. Quand un joueur tire une telle tuile, il la montre à son adversaire et si tous les deux reconnaissent qu'elle ne peut pas être jouée, le jeu s'arrête. Si son adversaire trouve un emplacement pour la tuile, elle doit être jouée (à cet emplacement ou à un autre) et la partie continue normalement (sans pénalité). Si personne n'a encore marqué de point, les joueurs peuvent décider d'un commun accord, pour ne pas mettre fin prématurément à la partie, d'écarter cette tuile et d'en tirer une autre. Dans tous les autres cas, la tuile est mise de côté et on marque le score.

La marque

On compte les estuaires sur chaque côte. Chacun d'eux rapporte 1 point sauf en face de trois cases spéciales (marquées d'une ligne ondulée et d'un point) sur chaque côte, qui rapportent 2 points chacune. Les estuaires qui n'atteignent pas la côte ne sont pas comptés. Les joueurs multiplient alors ensemble les totaux des deux côtes de leur camp. Le joueur avec le produit le plus haut gagne la partie.

Exemple de score



Joueur A : 4 en Nord, 5 en Sud, soit $4 \times 5 = 20$.
 Joueur B : 4 en Ouest, 7 en Est, soit $4 \times 7 = 28$.
 Le joueur B (Est-Ouest) gagne.

Remarque : un joueur qui ne marque des points que sur une de ses deux côtes marquera zéro point, car un nombre multiplié par zéro donne un produit avoisinant zéro (*Note du traducteur : j'ai vérifié, c'est vrai !*).

Quelques éléments de tactique

Rappelez-vous que les tuiles avec des anneaux gravés sur leurs dos ont des sorties sur trois côtés. Le savoir vous informe sur les deux tuiles lorsque vous choisissez de tirer l'une plutôt que l'autre. Ainsi, vous pouvez parfois choisir entre une tuile avec des sorties sur trois côtés ou une autre avec des sorties sur seulement un ou deux côtés.

Quand vous placez une tuile, vous aurez souvent l'occasion de choisir entre avancer votre canal ou entraver celui de votre adversaire. Eloigner le canal des côtes de l'adversaire sera souvent plus avantageux que d'ajouter des canaux à sa propre côte.

Variante pour 2 joueurs

Toutes les règles sont les mêmes que dans le jeu standard avec les modifications suivantes : avant le début de la partie, chaque joueur tire une tuile du bloc et la dresse devant lui, face cachée à son adversaire. À son tour de jeu, un joueur tire une tuile du bloc et la dresse face cachée à côté de son autre tuile. Le joueur peut alors placer n'importe laquelle des deux tuiles sur le tablier (il choisit librement). Après avoir placé sa tuile, il conserve l'autre cachée devant lui. C'est au tour de son adversaire de jouer. Autrement, les règles sont inchangées. De cette façon, les joueurs auront le choix entre deux tuiles à chaque tour.

Règle pour 4 joueurs (associés)

Les joueurs forment deux équipes de n'importe quelle façon dont ils conviennent. Les membres d'une équipe sont assis l'un en face de l'autre, de chaque côté du tablier. Une équipe joue en Nord-Sud et l'autre en Est-Ouest. La préparation est identique à celle de la règle pour deux. Un premier joueur est choisi au hasard et commence le jeu comme dans les règles à deux joueurs. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre, joueur après joueur, en alternant donc les équipes.

Les membres d'une équipe ne peuvent pas communiquer l'un avec l'autre. Si cela arrive, ils perdent leur tour et on passe la tuile au joueur suivant (de l'équipe opposée), qui le place alors à son tour comme s'il l'avait lui-même tirée. L'équipe gagnante est celle qui obtient le plus grand produit des scores de ses deux côtes, comme dans le jeu à deux joueurs.

Règle pour 3 joueurs

Pour jouer à Ta Yü à trois joueurs, il est préférable d'avoir quelque expérience dans le jeu à deux ou quatre joueurs. En jouant à trois, deux des joueurs joueront comme dans le jeu normal pour deux (l'un en Nord-Sud et l'autre en Est-Ouest). Le troisième joue le rôle de l'inondation, essayant de bloquer les deux autres joueurs en les empêchant de construire des estuaires sur leurs côtes. Le jeu pour trois commence par une phase d'enchères pour savoir qui jouera le rôle de l'inondation.

Les enchères représentent le score que le joueur d'inondation doit empêcher les deux autres joueurs de réaliser. Par exemple, quand un joueur enchérit à 20, il déclare qu'aucun des autres joueurs ne marquera 20 points ou plus dans la partie. Le joueur d'inondation gagne s'il parvient à empêcher les deux autres joueurs de marquer 20 points. Si un joueur (ou les deux) marque 20 points ou plus, c'est celui des deux qui a marqué le plus de points qui est le gagnant. Ainsi, plus l'enchère est basse, plus la réalisation du pari est difficile.

Un joueur est désigné au hasard pour commencer les enchères. Ce joueur annonce sa première offre. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre en faisant une offre inférieure ou en passant. Le joueur qui fait l'offre finale la plus basse devient le joueur d'inondation. Ce joueur doit jouer "de façon destructrice" pour qu'aucun adversaire ne parvienne à faire un score supérieur à son offre.

Lorsque les enchères sont terminées, le jeu se déroule comme dans le jeu standard pour deux joueurs. Un des joueurs normaux est désigné au hasard pour commencer, ils choisissent leur position (Nord-Sud et Est-Ouest) et le jeu commence.

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous les joueurs doivent vérifier le score des deux camps pendant la partie. Si l'un d'entre eux atteint ou dépasse l'enchère du joueur d'inondation, celui-ci ne peut plus jouer de tuiles, puisqu'il ne peut plus gagner. Les autres joueurs continuent comme dans le jeu à deux joueurs. Il n'y a pas d'autre modification des règles.

L'Auteur

Niek Neuwahl est né en 1944. Il vit avec sa femme en Italie. Architecte et consultant en gestion, c'est aussi un créateur de jeu inspiré, qui a déjà publié plusieurs jeux. Son plus grand succès est le prix du jury du « Spiel des Jahres » pour le plus beau jeu de l'année (*Note du traducteur : Aztec*). Il préfère des jeux stratégiques pour deux joueurs.



Développement : TM-Spiele
Illustration : Grafik Studio Krüger : Claus Stephan
Graphisme : Thilo Rick/Anke Pohl
Photo : Dirk Hoffmann

L'auteur et l'éditeur remercient les nombreux testeurs pour leurs commentaires et suggestions.

© 1999 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
D-70814 Stuttgart

TOUS DROITS RÉSERVÉS
FAIT EN Allemagne