

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



YAKI®

RÈGLE DU JEU

YAKI®



SMIR SA - Groupe France Cartes
54130 Saint Max
Email : contact@france-cartes.fr
website : france-cartes.fr

Matériel de jeu

- 1 règle de jeu
- 6 plateaux de jeu
- 20 jetons «Chiffre», numérotés de 1 à 5
- 12 jetons «Trophée»

Nombre de joueurs

- De 2 à 6 joueurs
- De 6 à 12 ans

Durée de la partie

25 à 30 mn

Installation du jeu

Chaque joueur prend un plateau de jeu qu'il pose devant lui. Un des joueurs dispose les 20 jetons «Chiffre», faces numérotées cachées, au centre de la table de jeu.

Ils constituent **la pioche**. Ces pions **ne seront jamais mélangés** au cours de la partie. Les jetons «Trophée» restent dans la boîte de jeu.

But du jeu

Etre le premier à remporter 3 jetons «Trophée».

Fonctionnement du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence. Il choisit l'un des 20 jetons «Chiffre» qu'il retourne et le pose sur la case «Départ» de son plateau.

Ensuite, il reprend un jeton dans la pioche, le retourne **à la vue de tous**. Il pourra poser ce second jeton sur la deuxième case de son plateau s'il respecte l'une de ces trois conditions :

- 1) Que la couleur de son chiffre soit la même que celle du chiffre du premier jeton (exemple : un chiffre rouge après un autre chiffre rouge, qu'elle qu'en soit la valeur).
- 2) Que son chiffre permette de réaliser une suite croissante ou décroissante (ex : un jeton portant le chiffre 3 peut être suivi par un jeton portant le chiffre 2 ou 4, sans tenir compte de leur couleur).
- 3) Que son chiffre soit identique au chiffre du jeton précédent (exemple : un jeton portant le chiffre 3 peut être suivi par un autre jeton portant le chiffre 3, sans tenir compte de sa couleur).

Dans les trois cas, le joueur pose son jeton sur le plateau **et peut rejouer autant de fois qu'il retrouve l'une de ces trois conditions**.

Si le joueur retourne un jeton qui ne respecte aucune de ces trois conditions, il le remet dans la pioche **face cachée, ainsi que les autres jetons de son plateau, à l'exception du plus avancé qui reste sur son plateau**.

Ensuite, il passe la main au joueur suivant.

Les cases de couleur

Sur chaque plateau, on trouve des cases de couleur verte, rouge, jaune et violet.

Pour placer un jeton sur l'une de ces cases, il faut impérativement que la couleur de son numéro soit identique à la couleur de la case (exemple : vous venez de poser un jeton portant le chiffre 3 rouge avant une case bleue. Pour avancer, vous devez poser sur cette case bleue un jeton portant le chiffre 2, 3 ou 4 obligatoirement bleu).

La case «Trophée»

Lorsqu'un joueur arrive le premier sur la case «Trophée» de son plateau, il gagne un jeton «Trophée». A ce moment, les joueurs échangent leurs plateaux de jeu, mélangent la pioche et commencent une nouvelle partie.

Le vainqueur du jeu est celui qui parvient le premier à cumuler 3 jetons «Trophée».