

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# YAKKAZ

Un Winter Game du Grand Massif  
Par Bruno Cathala

2 à 4 joueurs à partir de 7 ans  
15min environ

Les joueurs dévalent le domaine skiable du Grand Massif avec les Tootizz et leur ami, le dragon Zhinzho.

## Matériel :

5 dés (5 faces Tootizz, une de chaque couleur + 1 face Zhinzho)



1 bloc de feuilles de score



## But du jeu :

Sur le principe du célèbre Yam's, le but du jeu est d'obtenir le score le plus élevé en remplissant sa fiche grâce aux faces de dés Tootizz et Zhinzho.

## Préparation :

Chaque participant prend une feuille de score et la place devant lui.

Chaque feuille de score comporte deux tableaux (A et B), qu'il va falloir remplir du haut vers le bas. (par exemple dans le tableau A, il faut d'abord remplir la ligne Tootizz Orange, puis la ligne Tootizz Rouge et ainsi de suite...).

Par contre, on peut tout à fait faire progresser les tableaux A et B en parallèle selon les résultats obtenus.

## Comment jouer :

Les joueurs jouent en sens horaire.  
Le plus jeune commence.

Chaque joueur, à son tour, effectue les deux phases suivantes, à la suite :

1. Lancer les 5 dés (1 à 3 lancers)
2. Remplir sa fiche grâce aux résultats obtenus

### 1. Lancer les dés :

Le joueur lance les 5 dés. Il a le droit à 3 lancers maximum par tour, en étant libre à chaque fois de relancer tout ou une partie des dés.

### 2. Remplir la fiche :

Lorsqu'il décide de s'arrêter (généralement à l'issue du 3ème lancer), il remplit sa fiche avec les résultats obtenus :

## FACES TOOTIZZ :

- Lors de son tour, le joueur **DOIT** cocher **AU MOINS** la première ligne disponible dans le tableau A ou B de sa fiche : il entoure un chiffre selon le nombre de dés obtenus représentant le Tootizz de cette ligne. Ce chiffre indique les points de victoire gagnés en fin de partie. Ainsi, s'il a obtenu un, deux, trois, quatre ou cinq dés identiques, il marquera 1, 3, 6, 10 ou 15 points !

## Exemple ci-contre :

Bruno a obtenu 2 Tootizz Orange, 2 Rouges et 1 Jaune... Il **DOIT** cocher **AU MOINS** la première ligne disponible dans son tableau A ou son tableau B. Il décide de cocher la 1ère ligne de son tableau A et entoure donc la 2ème valeur en partant de la gauche (puisqu'il a obtenu 2 Tootizz Orange)



- S'il le peut **ET** s'il le souhaite, le joueur peut décider de cocher une **SECONDE** ligne en respectant les mêmes règles ci-dessus, peu importe que cette ligne appartienne au même tableau ou pas

Dans l'exemple ci-dessus, Bruno peut maintenant, s'il le souhaite cocher une seconde ligne. La 1ère ligne disponible pour le tableau **A** correspond aux Tootizz Rouges. Ça tombe bien, il en a obtenu 2... La 1ère ligne de son tableau **B** correspond aux Tootizz Jaunes... Et il en a obtenu 1, il a donc le choix, **SOIT** de ne rien cocher, **SOIT** de cocher le 2ème chiffre en partant de la gauche de la ligne Tootizz Rouge de tableau **A**, **SOIT** de cocher le 1er chiffre de la ligne Tootizz Jaune du tableau **B**.

- Enfin, s'il arrivait que les symboles obtenus ne lui permettent de cocher **AUCUNE** ligne, alors il **DOIT** rayer une ligne Tootizz entière et encore vide du tableau de son choix. Il ne marquera aucun point pour cette ligne.

### **FACES ZHINZHO :**

Le résultat des faces Zhinzho est toujours appliqué **APRES** le résultat des faces Tootizz du même lancer.

Les faces Zhinzho peuvent être utilisées pour améliorer les résultats de n'importe quelle ligne déjà cochée dans le tableau **A** ou **B** de son choix, de la façon suivante :

- Améliorer le résultat de cette ligne de X crans vers la droite, avec X= nombre de faces Zhinzho obtenues, moins une. (Une face Zhinzho seule est donc sans effet).

- A noter que chaque ligne de chacun des tableaux **A** et **B** ne peut ainsi être améliorée qu'une seule fois. Choisissez bien !

### **Exemple ci-contre :**

Bruno vient d'obtenir 2 Tootizz Verts et 3 faces Zhinzho. Il commence par les faces Tootizz. Puis, grâce aux faces Zhinzho, il peut décaler de 2 crans vers la droite (3 faces Zhinzho donc 2 crans) le résultat obtenu dans n'importe quelle ligne déjà cochée. Il choisit la 2ème ligne du tableau **B**, car c'est ce qui lui rapporte le plus de points !!



### **Fin de partie :**

Lorsqu'un joueur a coché ou rayé chaque ligne des tableaux **A** et **B** de sa fiche, la fin de partie est déclenchée. On termine le tour en cours, afin que chaque joueur ait joué le même nombre de fois.

Puis chacun fait le total des points obtenus sur chaque ligne.

Le plus haut score l'emporte.

**VOTRE AVIS SUR CE JEU NOUS INTERESSE !**

Répondez au questionnaire sur <http://hiver.grand-massif.com/goodies> et gagnez des goodies Tootizz