

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





Yin Yang



Un jeu pour deux joueurs, créé par Gauthier Fourcade.

Dé d'argent au Concours International des Créateurs de Jeux de Société de Boulogne-Billancourt en 1997.

Présentation

Yin Yang est un jeu de pions où l'on établit soi-même les règles de combats et de reproduction. Pour cela on se sert de dominos, sur lesquels on définit en secret des lois d'évolution et qu'on abat ensuite comme des cartes.

Matériel

- 1 Plateau de jeu de 16 cases,
- 16 pions bicolores,
- 8 dominos,
- 65 fiches (dont 30 blanches, 30 noires et 5 rouges).

Disposition

Les pions sont disposés comme indiqué sur la figure.

But

Pour gagner, il faut atteindre le coin du camp adverse (là où est le symbole du yin et du yang) avec un pion, ou empêcher l'adversaire de jouer.

Déplacement

Les pions se déplacent d'une case (pas de diagonales) sur une case libre.

Tour de jeu

Les noirs jouent en premier, puis les blancs. Chaque tour de jeu comprend une ou deux actions. Le joueur peut, au choix :

- Déplacer un de ses pions
 - Appliquer une de ses lois
 - Déplacer un de ses pions puis appliquer une de ses lois.
- (Il ne peut faire ces actions dans l'ordre inverse).

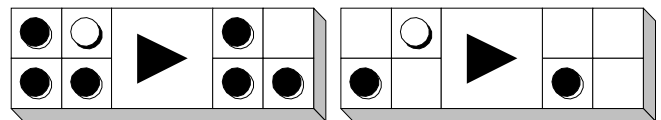
S'il n'est pas en mesure d'effectuer l'une ou l'autre de ces actions, il perd la partie.

Lois de destruction, de peuplement et d'adaptation

Chaque domino sert à définir une loi. Un domino représente 4 cases, puis une flèche qui désigne 4 autres cases. Dans chacune des 4 premières cases on peut placer une fiche blanche ou noire, ou la laisser vide. Cet ensemble de 4 cases définit une cause. Dans les 4 autres cases, qui définissent un effet, on reportera la même combinaison de fiches. à l'une de ces modifications près :

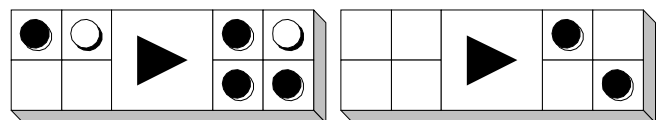
- une fiche a disparu (mais toutes les autres sont à la même place) et dans ce cas il s'agit d'une loi de destruction ;

exemples :



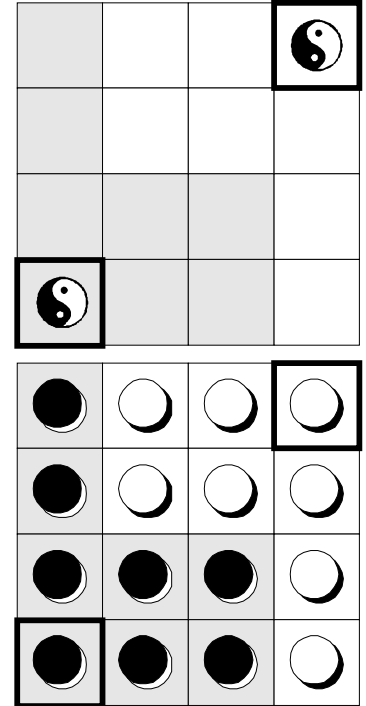
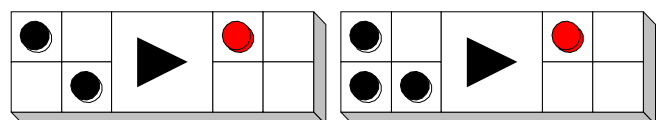
- deux fiches sont apparues (toutes les autres sont à la même place) et il s'agit d'une loi de peuplement ;

exemples :



- il n'y a plus aucune fiche dans les quatre cases, excepté une fiche rouge, et dans ce cas il s'agit d'une loi d'adaptation.

exemples :



Création des lois

Chaque joueur, avant le début de la partie, constitue en secret 4 lois. Il pose ensuite devant lui les dominos de telle sorte que l'adversaire ne puisse lire les lois.

Poser une loi

Lorsqu'un joueur décide d'appliquer une loi pour la première fois, il la retourne, face apparente et la pose à droite du plateau de jeu (de son point de vue), la flèche pointée vers la droite également. Il est interdit de poser une loi sans l'appliquer dans le même tour. Une fois posée, la loi peut être utilisée à tout moment par son propriétaire.

Appliquer une loi

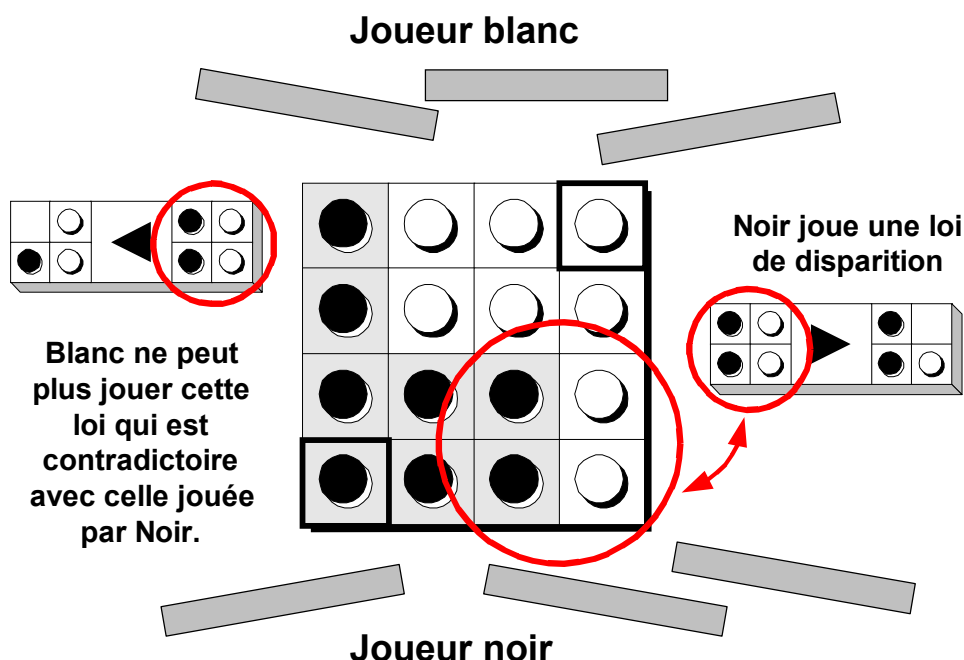
Une loi est applicable lorsque sur le plateau de jeu on peut isoler un ensemble de 4 cases adjacentes où la disposition des pions est identique à celle des fiches de la partie cause de la loi. L'application de la loi consiste à modifier la configuration de ces 4 cases de telle sorte qu'elle corresponde à la partie effet de la loi. Pour cette comparaison, la loi doit être orientée flèche vers la droite ; impossible de la faire pivoter. Dans un tour de jeu, une loi ne s'applique qu'en un seul endroit. Une loi de destruction fera donc disparaître un pion, une loi de peuplement en fera apparaître deux. L'application d'une loi n'est pas obligatoire.

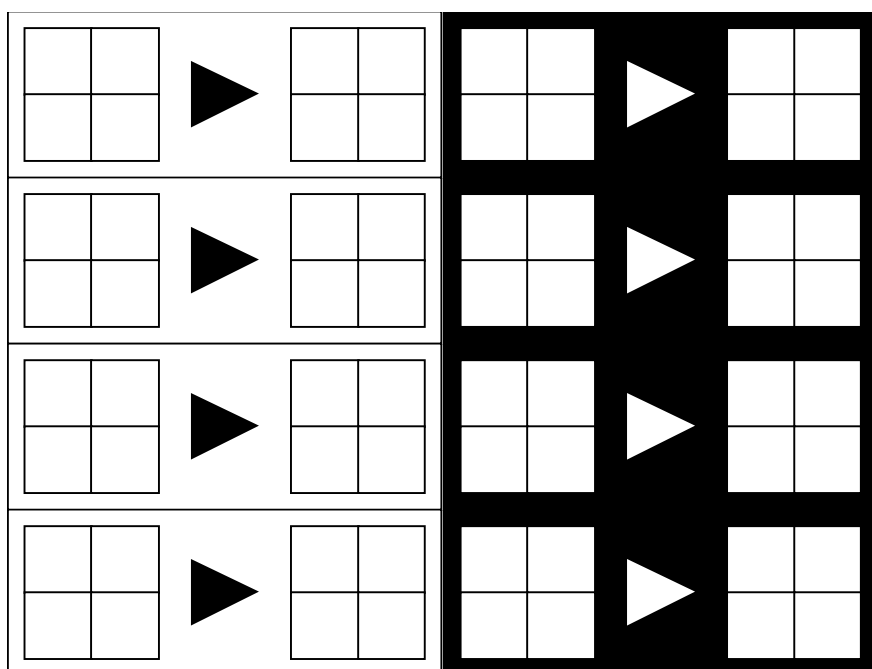
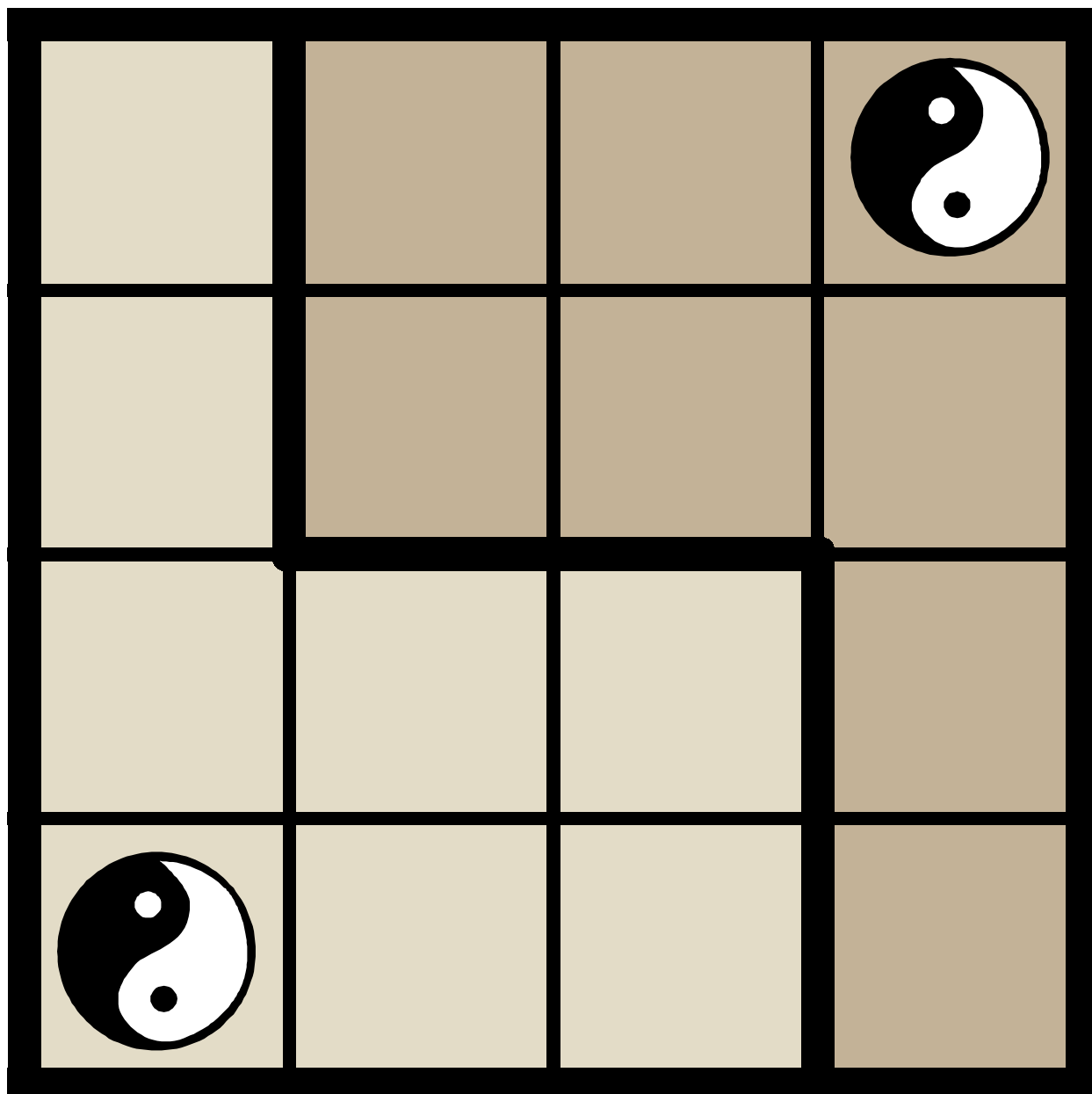
Loi d'adaptation

Lorsqu'on applique une loi d'adaptation (fiche rouge) on modifie non pas la configuration des pions du plateau mais celle des fiches d'un domino. C'est à dire que l'on choisit une de ses propres lois, qu'elle soit encore secrète ou non, et qu'on la modifie à sa guise. On la garde ensuite face cachée jusqu'à sa première utilisation. On peut modifier la loi d'adaptation elle même, comme toute autre loi. On ne peut modifier une loi posée par l'adversaire. On ne peut modifier une loi et l'appliquer dans le même tour, puisque la modification compte comme application de la loi d'adaptation.

Lois contradictoires

Deux lois sont dites contradictoires si elles ont même cause, mais deux effets différents. Elles ne peuvent coexister : il est donc interdit de poser une loi qui soit en contradiction avec une loi déjà posée. Mais on peut la modifier en utilisant la loi d'adaptation. La situation est plus délicate si l'on ne peut poser de loi d'adaptation.





Yin Yang

© Gauthier Fourcade

Le plateau ci-dessus est adapté pour des pions de type Jeu de Dame ou Othello.

Collez les dominos ci-contre sur du carton fort, puis recouvrez-les d'un revêtement plastique transparent. Vous utiliserez des feutres effaçables pour créer vos lois à l'abri d'un paravent aimablement fourni en page suivante.

Yin Yang est un jeu de **Gauthier Fourcade**. L'auteur autorise la reproduction du jeu pour un usage personnel ou associatif, à l'exclusion de toute utilisation commerciale.

