

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 (Bourgogne du sud), 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](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



### But du jeu

Si un joueur possède exactement 3 jetons noirs et 3 jetons blancs, il a gagné.

Certaines cartes modifient ce but du jeu.

### Fondamental

Dans la description détaillée du nombre d'exemplaires et de l'effet des cartes, à l'intérieur de cette double page, il est souvent mentionné «un joueur», «une carte» ou «un jeton» ; cela veut dire que le choix est laissé au joueur qui a posé la carte. Il peut bien entendu s'agir de lui-même, de ses propres jetons et cartes, mais aussi d'un autre joueur, du jeton ou de la carte de n'importe qui. Chaque carte peut être jouée pour n'importe qui, puisqu'elle peut être avantageuse ou pénalisante, suivant les conditions de victoire. On doit pouvoir vérifier à tout moment combien de cartes et de jetons possède chaque joueur, ainsi que leurs couleurs.

### Variantes

Vous avez déjà fait plusieurs parties de Yin & Yang, et vous aimeriez un peu de variété ? Essayez donc de :

- Jouer le mystère : les jetons et cartes de chaque joueur sont cachés aux autres joueurs.
- Jouer en équipes : il suffit qu'un seul joueur gagne pour donner la victoire à toute son équipe.
- Mélanger ensemble les deux piles de pioche, et adapter le jeu en conséquence.
- Démarrer sans jeton.
- etc

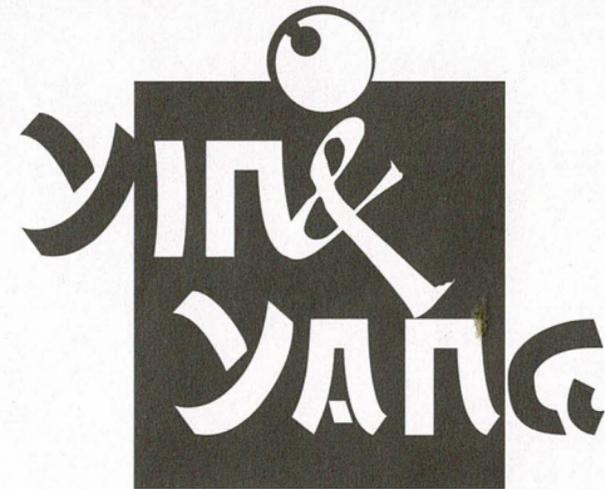
### Exemple



Jade, Ping et Lee démarrent une nouvelle partie. La galanterie fait que Jade commencera, puis Lee.

Chacun pioche une carte noire et une carte blanche. Lee et Jade choisissent un jeton noir, Ping préfère un blanc car il a déjà une idée en tête.

Jade pioche une carte noire, puis joue la carte «Jeton blanc», elle a donc un jeton de chaque couleur. Lee pioche blanc et joue «récupération», il prend en main la carte que vient de jouer Jade. Ping pioche blanc et a l'air content, puis ne joue rien. Jade pioche noir et joue «transfert jeton noir» pour voler le jeton de Lee. Lee pioche «réduire de 1» et la joue. Le premier joueur qui a exactement deux jetons noirs et deux blancs a gagné. Jade a presque gagné, pourquoi a-t-il fait cela ? Ping pioche blanc puis joue la carte «piocher 2» et choisit une carte de chaque couleur. Jade pioche blanc, et joue la très rare «double jeton blanc». Cette fois-ci elle en a un de trop... Lee pense que Ping peut gagner, alors il pioche et joue «Inverser gagné/perdu». Ping soupire, pioche blanc et joue «jeton devient carte» sur un jeton blanc de Jade. Elle pioche une carte blanche mais n'a plus que deux jetons de chaque couleur et est éliminée (Elle en profite pour jouer du sheng). Lee pioche et joue «échanger cartes / jetons» sur son adversaire. Ping jette donc son jeton blanc, ses trois cartes blanches et ses deux noires et reçoit une carte blanche, trois jetons blancs et deux noirs. Il va subir le même sort que Jade... Mais c'est à lui de jouer, et il renverse la situation grâce à «inverser gagné/perdu» Il lui suffit de se débarrasser d'un jeton blanc pour gagner. Affolé, Lee joue la très courante «jeton noir» sur Ping pour qu'il aie un autre jeton en trop. Mais Ping joue «Augmenter de 1» et comme il a trois jetons de chaque couleur, il a gagné !



### - Règles du jeu -



### Contenu de la boîte

- 20 jetons blancs et 20 jetons noirs.
- 40 cartes Yin et 40 cartes Yang.
- 7 cartes aide-mémoire : 3 blanches, 3 noires, et 1 pour le but du jeu.

### Joueurs

2 ou plus, à partir de sept ans.

### Préparation

Pour commencer une partie, placez au centre de l'aire de jeu les deux piles de cartes (les 40 blanches et les 40 noires) faces cachées, et bien mélangées, ainsi que les jetons. Chaque joueur pioche une carte blanche et une carte noire, qui formeront sa main de départ et les regarde, puis choisit un jeton (noir ou blanc), qui lui est offert. Comme les joueurs jouent à tour de rôle, il faut décider qui va commencer, qui jouera en deuxième...

### Comment jouer

A son tour, chaque joueur doit piocher une carte sur le dessus d'une des deux piles, et doit donc choisir entre yin et yang. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir en main. Ensuite, il peut jouer une carte de sa main, y compris celle qu'il vient de piocher, ou ne rien jouer. Le joueur suivant fait de même, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Une carte jouée agit immédiatement (détails plus loin) et ne servira plus avant longtemps, donc elle est placée de côté face découverte, formant ainsi deux piles de défausse. Si une pile de pioche est épuisée, retournez et mélangez la pile de défausse correspondante pour la remplacer.



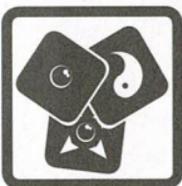
(x12) Le joueur choisi reçoit un jeton blanc du sac.



(x5) Le jeton de votre choix retourne dans le sac puis son propriétaire pioche une carte de la même couleur.



(x2) Remplacez un jeton noir par un blanc.



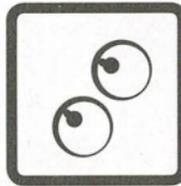
(x2) Un joueur choisit une pile de défausse, et prend en main la carte du dessus (la dernière jouée de cette couleur).



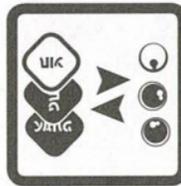
(x4) Le jeton blanc choisi change de propriétaire.



(x4) Un joueur pioche 2 cartes. Vous choisissez s'il s'agit de 2 blanches, 2 noires, ou une de chaque.



(x1) Le joueur choisi reçoit deux jetons blancs du sac.



(x3) Un joueur perd tous ses jetons et toutes ses cartes, puis il pioche autant de cartes qu'il avait de jetons et gagne autant de jetons qu'il avait de cartes (en respectant les proportions de noir et blanc)



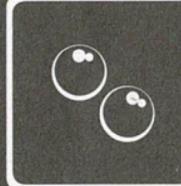
(x3) Remplacez un jeton noir par deux jetons blancs.



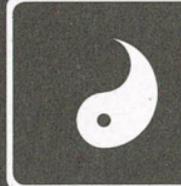
(x4) Change le but du jeu en réduisant de 1 le nombre de jetons de chaque couleur nécessaire pour atteindre l'objectif. Si ce nombre est 1 et que cette carte est jouée, il devient 6 (et pas 0).



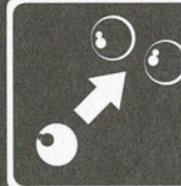
(x4) Un joueur prend une carte de sa main et la donne à un autre joueur de votre choix.



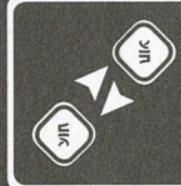
(x1) Le joueur choisi reçoit deux jetons noirs du sac.



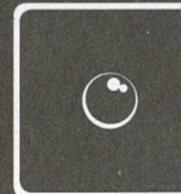
(x3) Change le but du jeu en augmentant de 1 le nombre de jetons de chaque couleur nécessaire pour atteindre l'objectif. Maximum = 6. Après 6, ce nombre devient 1 (et pas 7)



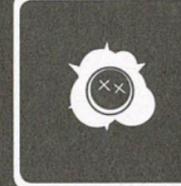
(x3) Remplacez un jeton blanc par deux jetons noirs.



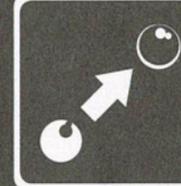
(x2) Deux joueurs échangent toutes les cartes qu'ils ont en main.



(x12) Le joueur choisi reçoit un jeton noir du sac.



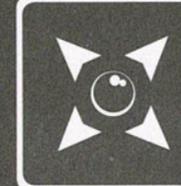
(x5) Le jeton de votre choix retourne dans le sac.



(x2) Un jeton blanc devient noir



(x4) Inverse le but du jeu : «Gagné» devient «perdu» et vice-versa. Par exemple, s'il fallait avoir 3 jetons de chaque couleur pour gagner, désormais un joueur qui a 3 jetons de chaque couleur est éliminé.



(x4) Le jeton noir choisi change de propriétaire.