

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**



# YUCATA

## BUT DU JEU

En utilisant des cartes pour se déplacer, ramasser le maximum de pierres beiges en évitant les pierres bleues.

## MATÉRIEL

Plateau de jeu.

4 amulettes.

28 cartes.

35 pierres (25 beiges, 9 bleues, 1 rouge).

## PRÉPARATION

Chaque joueur reçoit une amulette de son choix et les 7 cartes correspondantes. L'amulette est placée sur la première case du plateau et les cartes gardées en main. Les 25 pierres beiges sont posées sur les cases avec le symbole ressemblant à une cloche, les 9 bleues sur les cases avec le symbole "ovale aplati" et la pierre rouge sur la dernière case du parcours (personnage au milieu).

## DÉROULEMENT

Déterminer le premier joueur. Chaque joueur pose devant lui une de ses cartes et avance son amulette du nombre de cases indiqué sur la carte. Puis chaque joueur fait de même dans le sens des aiguilles d'une montre. Ceci jusqu'à ce qu'un joueur atteigne la dernière case. Avec les cartes numérotées de 1 à 5, on avance de 1 à 5 cases.

Avec la carte épée, on place son amulette sur la case située juste devant l'amulette du joueur le plus avancé sur le plateau. Si le joueur en tête joue cette carte, il avance d'une case.

Avec la carte point d'interrogation, on se déplace de la même façon que le joueur précédent.

Il peut y avoir plusieurs amulettes sur la même case.

Il est interdit de jouer la même carte que le joueur précédent sauf lors de la pose de sa dernière carte (puisque'il n'y a plus le choix).

Chaque carte jouée est posée devant soi en un tas dont seule la dernière carte est visible (interdit de regarder en dessous).

Après 7 tours, toutes les cartes ont été jouées. Si personne n'est arrivé, on reprend les cartes en main et on continue à jouer.

Après son déplacement, on prend toutes les pierres qui se trouvent entre sa case de départ et sa case d'arrivée incluse. Une amulette qui avance de 3 cases prendra donc 3 pierres. Il ne peut donc plus y avoir de pierres derrière une amulette qui vient d'être déplacée.

## FIN DU JEU

La partie s'arrête dès qu'un joueur atteint la case d'arrivée et donc que les 35 pierres sont distribuées.

Le joueur qui possède la pierre rouge remet dans la boîte une pierre bleue (s'il n'en a pas, aucun effet). Puis chaque joueur doit rendre un certain nombre de pierres beiges en fonction du nombre de pierres bleues en sa possession :

Pour 1 pierre bleue	1 pierre beige.
Pour 2 pierres bleues	3 pierres beiges (2+1).
Pour 3 pierres bleues	6 pierres beiges (3+2+1).
Pour 4 pierres bleues	10 pierres beiges (4+3+2+1)

Et ainsi de suite.

Celui qui possède maintenant le plus de pierres beiges emporte la partie.

## VARIANTES

Sur les deux dernières pages de la règle en allemand se trouvent d'autres dispositions de départ.

On peut aussi construire sa propre disposition en respectant les règles suivantes :

Les 4 premières cases doivent être vides.

Entre la pierre rouge et une pierre bleue, doit se trouver au minimum une pierre beige.

Le premier joueur est déterminé après avoir construit le parcours.