

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

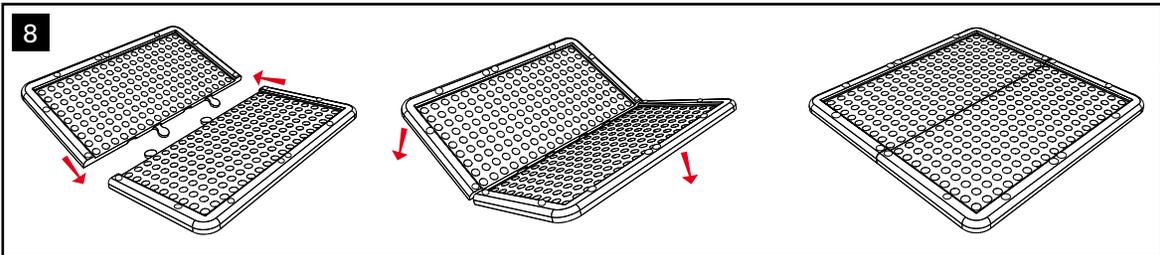
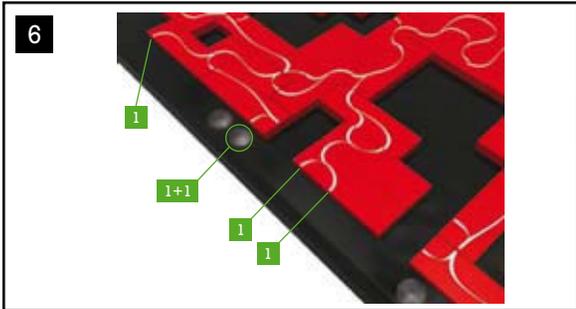
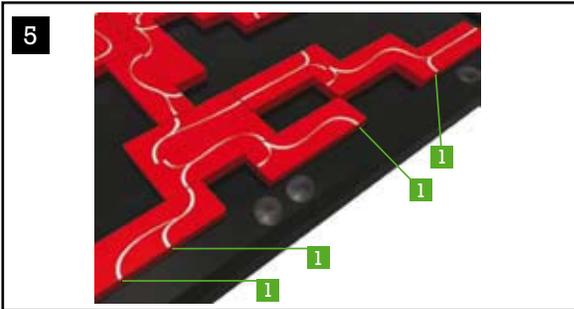
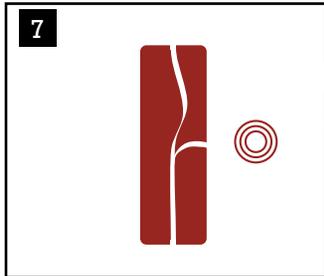
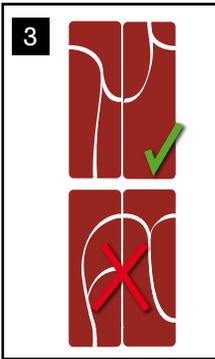
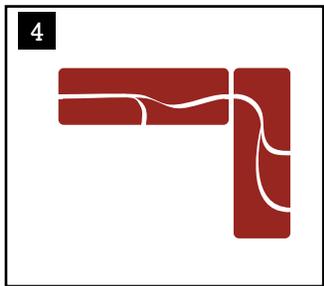
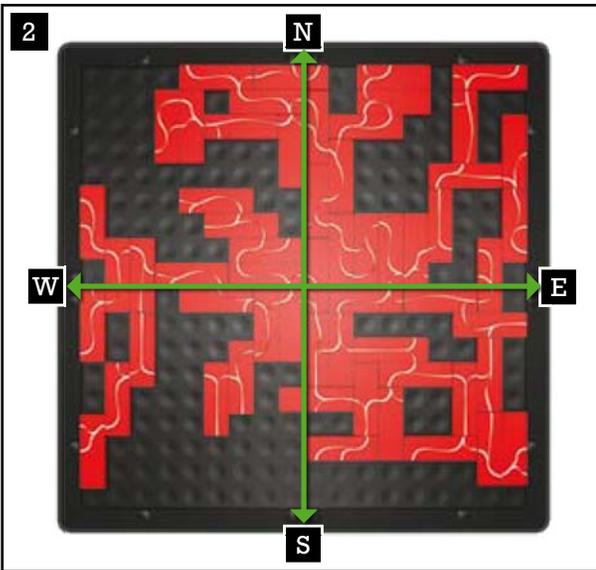
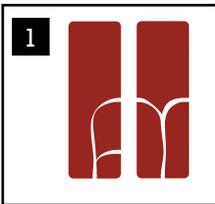
escaleajeux@gmail.com



Niek Neuwahl

TAYU





F RÈGLE DU JEU

But du jeu:

Utiliser les plaques pour former un canal continu avec un maximum d'embouchures sur les côtés opposés du plateau.

Pour 2 à 4 joueurs. A partir de 7 ans.

Présentation des plaques

Elles symbolisent chacune une portion de canal à trois bras. Il existe 28 plaques différentes représentées 3 fois chacune. Leur trois bras peuvent sortir d'un seul côté de la plaque ou bien de deux ou trois côtés différents. (ill. 1)

Préparation:

Clipser les deux parties du plateau de jeu comme indiqué. (ill. 8)

Il est conseillé aux joueurs de s'installer de chaque côté d'un coin de table car l'un joue verticalement (nord/sud) et l'autre horizontalement (ouest/est). (ill. 2)

Mettre toutes les plaques dans le sac et mélanger.

RÈGLE POUR 2 JOUEURS:

Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence la partie. Il pioche une plaque au hasard et la place sur le plateau de sorte qu'elle recouvre la case centrale. C'est le tour du joueur suivant.

Celui-ci pioche une plaque et la positionne de façon à ce qu'elle touche celle déjà située sur le plateau et qu'elle crée une connexion avec un bras provenant de cette première plaque.

Attention : une plaque ne doit jamais bloquer le bras d'une autre plaque. (ill. 3)

La partie se poursuit ainsi, les joueurs plaçant chacun leur tour une plaque sur le plateau en respectant les consignes.

Stratégie et astuce: Essayer de poser les plaques les unes après les autres afin de créer le plus d'embouchures possibles sur ses deux côtés du plateau. Il est parfois plus astucieux de faire dévier les canaux de l'adversaire plutôt que de vouloir créer de nouvelles embouchures.

Vainqueur:

La partie est terminée lorsque toutes les plaques ont été posées ou que la dernière plaque piochée ne peut pas être positionnée sur le plateau. Le joueur qui obtient le plus grand score remporte la partie.

Score:

A la fin de la partie, chaque joueur comptabilise son score.

Chacun compte le nombre d'embouchures se jetant sur ses bords du plateau (celles qui s'arrêtent avant les bords ne comptent pas). Chaque embouchure compte pour 1 point. Les joueurs multiplient le nombre de points obtenus sur un bord du plateau par ceux obtenus avec le bord d'en face.

Par exemple : le joueur A obtient 4 points (ill.5) sur un bord du plateau et 5 points sur le bord opposé. Son score est donc $4 \times 5 = 20$. Le joueur B obtient 6 points sur un bord et 3 points sur l'autre. Son score est $6 \times 3 = 18$. C'est le joueur A qui l'emporte.

Il est donc important de créer des embouchures sur les deux côtés du plateau pour obtenir un bon score et ne pas tout miser sur l'un des côtés uniquement.

Bonus:

Les 16 emplacements sur les côtés du plateau de jeu identifiés par un cercle comptent double ! Il est donc important d'essayer de les atteindre en priorité et d'empêcher son adversaire de créer des embouchures à ces endroits précis.

Par exemple : si le joueur A précédemment cité avait créé une embouchure sur l'un de ces emplacements, son score serait: $(5+1) \times 4 = 24$. (ill. 6)

RÈGLE POUR 4 JOUEURS FORMANT DEUX ÉQUIPES

Les règles sont identiques à la seule exception que les joueurs forment deux équipes, une jouant horizontalement et l'autre verticalement. Chacun leur tour, les joueurs placent une plaque sur le plateau. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

RÈGLE POUR 3 JOUEURS (LE TROISIÈME JOUANT LES TROUBLE-FÊTE !)

Il est conseillé de jouer ainsi uniquement avec des joueurs confirmés.

Les règles sont les mêmes que pour deux joueurs à la seule exception que la troisième personne est uniquement là pour bloquer les deux autres.

Les joueurs décident ensemble d'un score à atteindre (24 par exemple).

Le « saboteur » doit tout faire pour empêcher les deux joueurs d'atteindre ce score. C'est lui qui remporte la partie s'il y parvient.

S'il échoue, c'est le joueur qui atteint le score qui est le vainqueur.

ASTUCES POUR LES JOUEURS CONFIRMÉS

Au lieu de piocher les plaques dans le sac, les joueurs peuvent décider de les placer sur la table faces cachées.

Les plaques avec les bras sortant de trois côtés différents ont un anneau gravé sur le revers (ill. 7).

Cette technique permet en quelque sorte aux joueurs de choisir ou au contraire d'éviter ce type de plaque pour adopter la meilleure stratégie possible.



© Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem. © Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France. © Goliath Games Iberia SRL, Plaza Alquería de la Culla, 4. Edificio Albufera Center, Of. 209, 46910 Alfafar (Valencia) España. E-mail Atención Consumidor: ac@goliathgames.es. © Goliath USA, 840 Burlway Rd., Burlingame, CA 94010. © under License of NFFX, Nicolaas Neuwahl. Ⓞ Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments susceptibles d'être avalés. Risques d'étouffement. Veuillez conserver notre adresse pour référence ultérieure. Les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration. Fabriqué en Chine Ⓞ Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. Made in China Ⓞ Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können - Erstickungsgefahr! Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Made in China Ⓞ Ⓞ Not suitable for children under 3 years, due to small parts. Keep this information for future reference. Colours and contents may vary from those illustrated. Conforms with ASTM F963. Made in China Ⓞ No apto para menores de 3 años por contener piezas pequeñas y/o desmontables susceptibles de ser ingeridas o inhaladas. Los colores y el contenido pueden variar de los mostrados en las ilustraciones. Conservar esta información para referencias futuras. GARANTÍA - Goliath Games Iberia garantiza este producto durante 12 meses desde la fecha de su compra. La garantía cubre falta de piezas o defectos de fabricación. La presente garantía NO cubre defectos producidos por causas ajenas a su fabricación, tales y como defectos por uso inadecuado o causados por el transporte o en el punto de venta. Durante el periodo de garantía Goliath Games Iberia repondrá total o parcialmente el producto (a criterio de la empresa). Para realizar cualquier reclamación será necesario que envíen una carta con el descriptivo del problema, así como el COMPROBANTE DE COMPRA ORIGINAL a la dirección que aquí figura. La carta incluirá un número de Tfno. o una dirección de correo electrónico para poder ponernos en contacto con Ud. y recibir instrucciones de nuestro personal de como proceder. Fabricado en China Ⓞ Não indicado para crianças com menos de 36 meses.. Contém pequeninas partes que podem ser engolidas. Conservar a informação para referência. As cores e o conteúdo podem variar. Produzido em China.

www.goliathgames.nl

#70418

TA YÜ

Un jeu de pose de tuiles pour 2, 3 ou 4 joueurs âgés de 10 ans et plus

Ta Yü est un héros de la légende chinoise qui a sauvé d'une inondation l'Empire du Milieu en créant une multitude de rivières pour détourner un torrent vers la mer lointaine. Dans ce jeu, les joueurs s'efforcent de drainer l'eau qui inonde leur pays en plaçant habilement les tuiles qui représentent les canaux d'irrigation. Le vainqueur sera celui qui aura créé le réseau de canaux le plus efficace pour drainer l'inondation du milieu vers les estuaires des deux côtés opposés, évacuant ainsi plus d'eau que son adversaire. Le jeu se joue classiquement à deux joueurs ou à quatre, associés deux par deux. Lorsque trois joueurs participent, l'un d'eux prend le rôle du torrent, essayant d'empêcher les autres de créer des canaux suffisants pour drainer l'inondation et ainsi sauver le pays.

Contenu

1 tablier de jeu,
112 tuiles de canal dans un sac en toile.

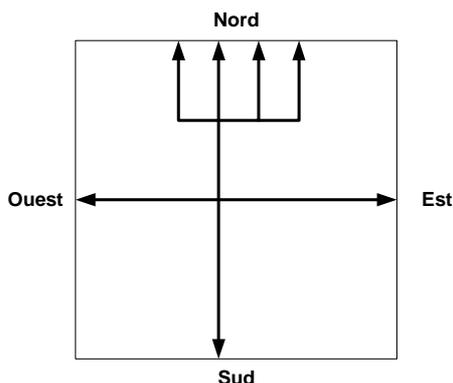
Règle pour 2 joueurs

But du jeu

Les joueurs placent les tuiles sur le tablier en faisant correspondre les canaux figurant sur ces tuiles pour former un canal continu reliant le centre du tablier aux quatre côtes (Nord, Sud, Est et Ouest). L'un des joueurs joue Nord-Sud, l'autre joue Est-Ouest.

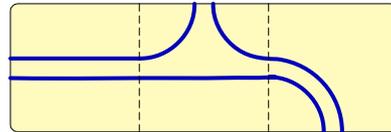
Quand un canal atteint la côte, il s'écoule dans la mer en formant un estuaire. Le score d'un joueur est le produit du nombre d'estuaires des deux côtés appartenant à ce joueur.

Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie.



Les tuiles de canal

Il y a 112 tuiles de canal. Chacune est imprimée avec des lignes bleues qui représentent les berges d'un canal simple. Pour comprendre la conception des tuiles de canal, il faut mentalement les découper en trois portions carrées placées bout à bout. Le canal imprimé sur les tuiles sort toujours par trois endroits. Ces endroits sont toujours situés au milieu du côté externe d'un des trois carrés virtuels formant la tuile. Il y a 28 tuiles différentes, chacune étant représentée 4 fois.

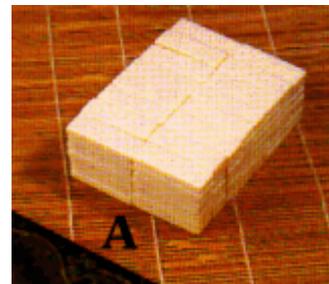


Sur ces 28 tuiles différentes :

- 12 ont des sorties sur trois côtés différents de la tuile, comme dans l'exemple ci-dessus. Ces tuiles portent des anneaux gravés au dos pour les différencier des autres tuiles ;
- 15 tuiles ont des sorties sur deux côtés ;
- 1 tuile possède ses trois sorties sur un seul côté.

Préparation

Mélangez les 112 tuiles faces cachées sur la table et empilez-les ensuite comme montré ci-dessous en un parallélépipède de 7 tuiles de haut, 2 de large et 8 de long. Le bloc doit être disposé de sorte que le côté marqué « A » soit tourné vers le tablier de jeu.



Les joueurs doivent s'asseoir à la table à 90° l'un de l'autre et non face à face. Par exemple, un joueur peut s'asseoir en Nord (et jouer donc Nord-Sud) et l'autre en Ouest (et jouer Est-Ouest). Les joueurs choisissent lequel d'entre eux commence à jouer.

Déroulement de la partie

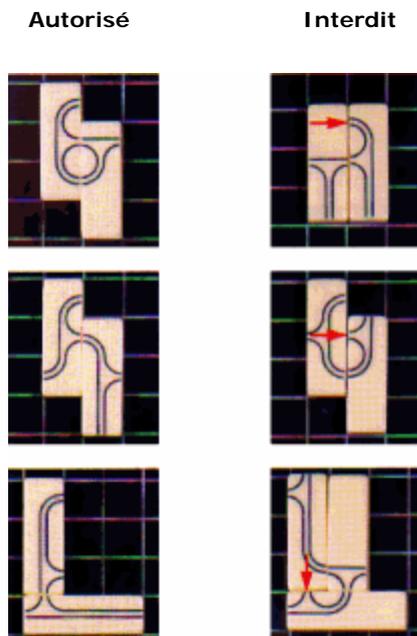
Le premier joueur commence.

À son tour, un joueur peut faire les actions suivantes :

- 1 Le joueur tire une tuile du bloc. La tuile doit être prise du sommet de l'une des deux piles de tuiles les plus proches du tablier. Notez que les piles les plus proches ne seront pas toujours à la même distance l'une que l'autre du bord du tablier.
- 2 Le joueur doit placer la tuile qu'il a tirée sur le tablier de jeu. La tuile doit être posée face visible et de telle sorte qu'elle couvre exactement trois cases vides du tablier.
- 3 La première tuile doit être placée en recouvrant la case centrale. La première tuile peut être placée dans n'importe quelle orientation choisie par le premier joueur tant qu'un tiers de la tuile recouvre la case centrale. En posant les tuiles suivantes, les règles suivantes doivent être respectées :
 - Le canal d'une nouvelle tuile doit être connecté au canal déjà sur le tablier et ne peut pas bloquer le canal existant.
 - Une tuile peut être placée de telle sorte qu'un côté vide ou comportant une ouverture de canal touche un côté.
 - Une tuile ne peut pas être placée de sorte qu'elle dépasse du bord du tablier.

À part ces restrictions, les joueurs sont libres de placer les tuiles comme ils le souhaitent.

Voici quelques exemples de placements de tuiles autorisés ou interdits :



- 4 Quand un joueur a posé la tuile qu'il a tirée, son tour est terminé. C'est maintenant à l'autre joueur de jouer à son tour, tirant et plaçant une tuile. Les joueurs jouent ainsi successivement.

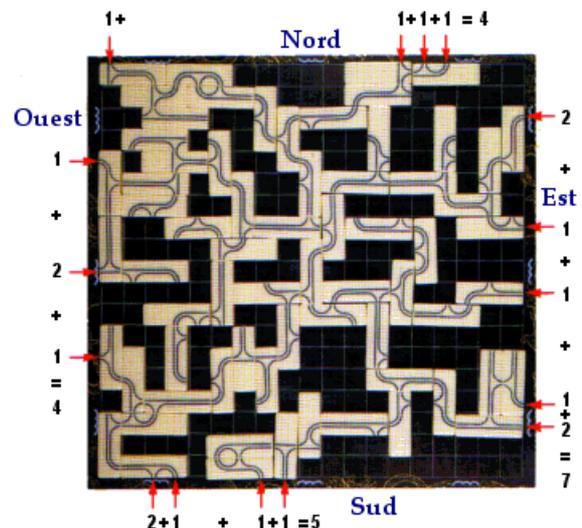
Fin de la partie

Le jeu se termine quand un joueur tire une tuile qu'il ne peut pas placer sur le tablier. Quand un joueur tire une telle tuile, il la montre à son adversaire et si tous les deux reconnaissent qu'elle ne peut pas être jouée, le jeu s'arrête. Si son adversaire trouve un emplacement pour la tuile, elle doit être jouée (à cet emplacement ou à un autre) et la partie continue normalement (sans pénalité). Si personne n'a encore marqué de point, les joueurs peuvent décider d'un commun accord, pour ne pas mettre fin prématurément à la partie, d'écartier cette tuile et d'en tirer une autre. Dans tous les autres cas, la tuile est mise de côté et on marque le score.

La marque

On compte les estuaires sur chaque côte. Chacun d'eux rapporte 1 point sauf en face de trois cases spéciales (marquées d'une ligne ondulée et d'un point) sur chaque côte, qui rapportent 2 points chacune. Les estuaires qui n'atteignent pas la côte ne sont pas comptés. Les joueurs multiplient alors ensemble les totaux des deux côtes de leur camp. Le joueur avec le produit le plus haut gagne la partie.

Exemple de score



Joueur A : 4 en Nord, 5 en Sud, soit $4 \times 5 = 20$.
 Joueur B : 4 en Ouest, 7 en Est, soit $4 \times 7 = 28$.
 Le joueur B (Est-Ouest) gagne.

Remarque : un joueur qui ne marque des points que sur une de ses deux côtes marquera zéro point, car un nombre multiplié par zéro donne un produit avoisinant zéro (*Note du traducteur : j'ai vérifié, c'est vrai !*).

Quelques éléments de tactique

Rappelez-vous que les tuiles avec des anneaux gravés sur leurs dos ont des sorties sur trois côtés. Le savoir vous informe sur les deux tuiles lorsque vous choisissez de tirer l'une plutôt que l'autre. Ainsi, vous pouvez parfois choisir entre une tuile avec des sorties sur trois côtés ou une autre avec des sorties sur seulement un ou deux côtés.

Quand vous placez une tuile, vous aurez souvent l'occasion de choisir entre avancer votre canal ou entraver celui de votre adversaire. Eloigner le canal des côtes de l'adversaire sera souvent plus avantageux que d'ajouter des canaux à sa propre côte.

Variante pour 2 joueurs

Toutes les règles sont les mêmes que dans le jeu standard avec les modifications suivantes : avant le début de la partie, chaque joueur tire une tuile du bloc et la dresse devant lui, face cachée à son adversaire. À son tour de jeu, un joueur tire une tuile du bloc et la dresse face cachée à côté de son autre tuile. Le joueur peut alors placer n'importe laquelle des deux tuiles sur le tablier (il choisit librement). Après avoir placé sa tuile, il conserve l'autre cachée devant lui. C'est au tour de son adversaire de jouer. Autrement, les règles sont inchangées. De cette façon, les joueurs auront le choix entre deux tuiles à chaque tour.

Règle pour 4 joueurs (associés)

Les joueurs forment deux équipes de n'importe quelle façon dont ils conviennent. Les membres d'une équipe sont assis l'un en face de l'autre, de chaque côté du tablier. Une équipe joue en Nord-Sud et l'autre en Est-Ouest. La préparation est identique à celle de la règle pour deux. Un premier joueur est choisi au hasard et commence le jeu comme dans les règles à deux joueurs. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre, joueur après joueur, en alternant donc les équipes.

Les membres d'une équipe ne peuvent pas communiquer l'un avec l'autre. Si cela arrive, ils perdent leur tour et on passe la tuile au joueur suivant (de l'équipe opposée), qui le place alors à son tour comme s'il l'avait lui-même tirée. L'équipe gagnante est celle qui obtient le plus grand produit des scores de ses deux côtes, comme dans le jeu à deux joueurs.

Règle pour 3 joueurs

Pour jouer à Ta Yü à trois joueurs, il est préférable d'avoir quelque expérience dans le jeu à deux ou quatre joueurs. En jouant à trois, deux des joueurs joueront comme dans le jeu normal pour deux (l'un en Nord-Sud et l'autre en Est-Ouest). Le troisième joue le rôle de l'inondation, essayant de bloquer les deux autres joueurs en les empêchant de construire des estuaires sur leurs côtes. Le jeu pour trois commence par une phase d'enchères pour savoir qui jouera le rôle de l'inondation.

Les enchères représentent le score que le joueur d'inondation doit empêcher les deux autres joueurs de réaliser. Par exemple, quand un joueur enchérit à 20, il déclare qu'aucun des autres joueurs ne marquera 20 points ou plus dans la partie. Le joueur d'inondation gagne s'il parvient à empêcher les deux autres joueurs de marquer 20 points. Si un joueur (ou les deux) marque 20 points ou plus, c'est celui des deux qui a marqué le plus de points qui est le gagnant. Ainsi, plus l'enchère est basse, plus la réalisation du pari est difficile.

Un joueur est désigné au hasard pour commencer les enchères. Ce joueur annonce sa première offre. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre en faisant une offre inférieure ou en passant. Le joueur qui fait l'offre finale la plus basse devient le joueur d'inondation. Ce joueur doit jouer "de façon destructrice" pour qu'aucun adversaire ne parvienne à faire un score supérieur à son offre.

Lorsque les enchères sont terminées, le jeu se déroule comme dans le jeu standard pour deux joueurs. Un des joueurs normaux est désigné au hasard pour commencer, ils choisissent leur position (Nord-Sud et Est-Ouest) et le jeu commence.

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous les joueurs doivent vérifier le score des deux camps pendant la partie. Si l'un d'entre eux atteint ou dépasse l'enchère du joueur d'inondation, celui-ci ne peut plus jouer de tuiles, puisqu'il ne peut plus gagner. Les autres joueurs continuent comme dans le jeu à deux joueurs. Il n'y a pas d'autre modification des règles.

L'Auteur

Niek Neuwahl est né en 1944. Il vit avec sa femme en Italie. Architecte et consultant en gestion, c'est aussi un créateur de jeu inspiré, qui a déjà publié plusieurs jeux. Son plus grand succès est le prix du jury du « Spiel des Jahres » pour le plus beau jeu de l'année (*Note du traducteur : Aztec*). Il préfère des jeux stratégiques pour deux joueurs.



Développement : TM-Spiele
Illustration : Grafik Studio Krüger : Claus Stephan
Graphisme : Thilo Rick/Anke Pohl
Photo : Dirk Hoffmann

L'auteur et l'éditeur remercient les nombreux testeurs pour leurs commentaires et suggestions.

© 1999 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
D-70814 Stuttgart

TOUS DROITS RÉSERVÉS
FAIT EN Allemagne

Ta Yü à fabriquer

Mode d'emploi

Ta Yü est un jeu génial de Niek Neuwahl, publié par Kosmos en 1999 et repris en 2007 par Goliath. Très peu mal distribué en France il reste cependant à peu près introuvable en dehors de quelques rares boutiques, en dur et en ligne.

Les curieux trouveront ici le moyen de se fabriquer un exemplaire à peu de frais pour s'essayer au jeu avant de partir en expédition pour dénicher une vraie boîte contenant un luxueux tablier ainsi que de vrais et pesants dominos.

Matériel nécessaire

une photocopieuse couleur, celle du bureau de préférence, deux grandes feuilles de carton épais format A2, une grande feuille de papier mi-teinte noire ou bleu sombre, quatre feuille de papier blanc A4, une planche à découper, une règle à découper, un bon cutter, de la colle en bâton grand modèle. Des pansements.

Impression

Les pages 3 et 4 du présent fichier sont à imprimer en deux exemplaires chacune ; elle serviront à la fabrication du tablier.

La page 5 est à imprimer en 4 exemplaires qui serviront à la confection des dominos.

Il est recommandé de coller ensuite sur chacune de ces pages une feuille de film transparent adhésif (en vente dans toutes les bonnes papeteries)

Confection du tablier

Découper chaque page au plus près des marges blanches, du côté des pattes et de la queue du dragon, et de manière à ne conserver qu'un demi-carreau du côté de sa tête et de ses ailes. L'opération achevée, il ne doit plus subsister qu'un quart d'étoile au coin de chaque planche.

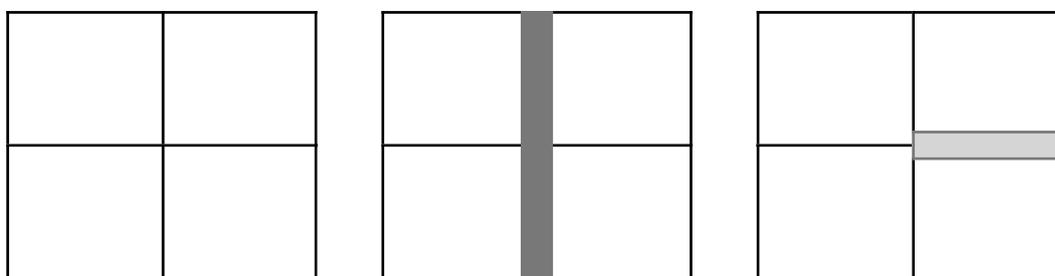
Assembler les quatre morceaux et mesurer le tout. On doit obtenir à peu près un carré.

Découper ensuite dans une grande feuille de carton épais un carré légèrement plus grand que le tablier assemblé.

Découper à nouveau ce carré en quatre parties égales :

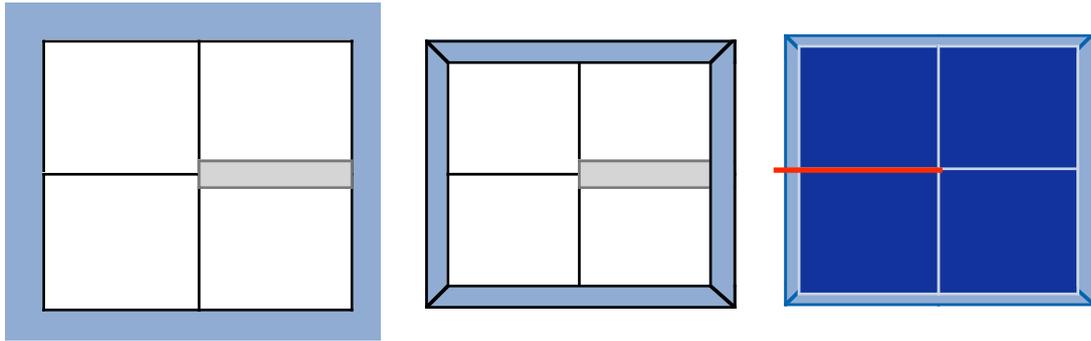
Coller alors une bande papier de 40mm sur la découpe verticale du milieu.

Retourner le tout, et coller une autre bande sur la moitié de la découpe horizontale :



Découper alors la feuille de papier mi-teinte au même format que le tablier en rajoutant toutefois 15 à 20 mm sur chaque bord. Enduire entièrement et soigneusement le carton de colle et l'appliquer sur la feuille.

Enduire de colle la bordure de papier subsistant et la rabattre de l'autre côté



Enduire de colle chaque planche imprimée et composer le tablier en collant les pages au ras des découpes. Finir en donnant coup de cutter selon la ligne rouge indiquée sur le présent schéma.

Avant de procéder au pliage de l'ensemble, marquer les futurs plis, (horizontal au recto, vertical au verso), avec un instrument non coupant.

Le tablier est achevé.

Remarque importante : bien laisser sécher la colle avant entre chaque opération.

Fabrication des dominos

Coller les quatre planches de dominos sur autant de rectangles de carton épais. Coller au verso une feuille de papier blanc ou bleu pâle.

Découper le tout selon les traits. C'est prêt.

