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

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

Un jeu d'Alexandre Droit

Illustré par Biboun

YUTAKÂ

RÉSUMÉ ET BUT DU JEU

5 îles forment l'archipel de Yutakâ et chacune regorge de richesses cachées. Au cours de la partie vous découvrirez amphores, dagues, idoles et les fameux cristaux rouges enfouis dans ses profondeurs. Vous êtes les deux plus grands explorateurs de votre temps, mais seul le plus stratège saura poser les bonnes cartes pour devenir majoritaire et remporter les trésors de plus fortes valeurs. Méfiez-vous de ce lieu et de votre adversaire, il n'y aura qu'un seul gagnant !

Dos de Cartes Joueur 1

Dos de Cartes Joueur 2

MATÉRIEL

- 50 cartes : 48 cartes *Expédition* (*24 par joueur*) + 2 cartes *Répartition*
- 25 tuiles *Trésors* blanches
- 50 cubes : - 25 noirs pour le mode *Mysteria*
  - 25 en couleur pour le mode *Tactika*

- Les règles de jeu

Tuiles Trésors

Sur Yutakâ il existe 5 types de *Trésors* :

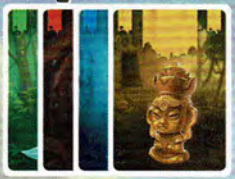
Idole	Dague	Amphore	Cristaux	Equipement
x3	x4	x5	x6	x7

Chaque tuile possède une valeur gravée au verso. Le détail des valeurs est inscrit sur les cartes *Répartition*. 30 points sont répartis dans chaque type de *Trésors*. En fin de partie, le joueur avec le plus de points gagne la partie.

Cartes Expédition

Les joueurs disposent de 3 types de cartes *Expédition* : *Objets Précieux*, *Équipement* et *Dynamite*.

Objets Précieux



Équipement

Dynamite

Carte Répartition

- Cartes *Objets Précieux* : 4 cartes par type, chacune numérotée de 1 à 4.

Idole Dague Amphore Cristaux

- Cartes *Équipement* : 4 cartes numérotées de 1 à 4.

Équipement

- Cartes *Dynamite* : 4 cartes sans numéro.

Dynamite

COMMENT JOUER ?

Modes de jeu

Deux modes de jeux sont possibles : **Mysteria** ou **Tactika** !

Les 2 modes se ressemblent, mais les sensations de jeu sont différentes. Vous avez ainsi le choix entre le mode Mysteria, plus "fun" et le mode Tactika, plus "tactique" ! Les 50 cartes et les 25 tuiles *Trésors* vous serviront pour les deux modes.

Mise en Place - Mode Mysteria

Placez les cubes noirs.

1. Commencez par **retirer** aléatoirement **5** tuiles *Trésors* **faces cachées** *(avion visible)* - elles ne serviront pas pour cette partie. Puis **mélangez** les **20** tuiles *Trésors* restantes **faces cachées** *(avion visible)*. Formez l'archipel de Yutakâ *(5 îles de 4 tuiles Trésors comme ci-dessous)*, qui constituera les 5 colonnes du jeu.

2. Chaque joueur récupère sa carte *Répartition* et la pose devant lui.

3. Les joueurs mélangent leurs 24 cartes et en font une pile qu'ils posent devant eux faces cachées. Ils piochent les **6 premières cartes** de leur paquet.

Mise en Place de l'Archipel de Yutakâ

Pioche Joueur 1

Main Joueur 1

Carte Répartition Joueur 1

Île du Pendu

Île aux Diamants

Île du Serpent

Île du Dragon

Île du Singe

Pioche Joueur 2

Main Joueur 2

Carte Répartition Joueur 2

Déroulement du Jeu

Une partie de Yutaka se déroule en 3 phases :

1 : Révélation de 4 tuiles Trésors.
2 : Pose d'une carte à tour de rôle. (Révélation d'une tuile Trésors pour chaque carte Équipement ou Dynamite posée).
3 : Décompte des points.

1. Révélation de 4 tuiles Trésors

Au début de chaque partie, 4 tuiles *Trésors* sont révélées : Le joueur 1 *(le plus jeune)* rend visible une des 20 tuiles *Trésors* en la retournant, le joueur 2 fait de même. Puis chacun renouvelle une fois cette action. Les 16 tuiles *Trésors* restantes seront révélées au cours de la partie.

2. Pose des cartes et Révélation des tuiles Trésors...

Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que toutes les tuiles *Trésors* soient révélées.
À chaque tour, le joueur actif doit poser une carte face visible devant ou derrière une des 5 îles, puis doit piocher une nouvelle carte pour refaire sa main à 6 cartes. En fonction des cartes jouées, les tuiles seront progressivement révélées.

- Une carte *Objets Précieux* est toujours posée du côté du joueur actif.
- Une carte *Équipement* est toujours posée du côté du joueur actif. Après la pose d'une carte *Équipement*, le joueur actif doit retourner une nouvelle tuile *Trésors* - n'importe quelle tuile qui n'a pas encore été révélée.
- Une carte *Dynamite* est toujours posée du côté de l'adversaire. Après la pose d'une carte *Dynamite*, le joueur adverse doit retourner une nouvelle tuile *Trésors* - n'importe quelle tuile qui n'a pas encore été révélée.

Exemple : joueur 1 pose une carte Dynamite sur une colonne de joueur 2 ; joueur 2 doit retourner une tuile Trésors ; le tour de joueur 1 est terminé et joueur 2 commence son tour de jeu.

Les cartes sont toujours disposées en colonne.

IMPORTANT.
Une île ne peut pas contenir une colonne de plus de 5 cartes de chaque côté.

3. Décompte des points

Lorsque la dernière tuile *Trésors* est révélée, la partie s'arrête immédiatement *(même s'il vous reste des cartes en main)*.
Les joueurs vont maintenant se répartir le gain des tuiles *Trésors*.

Les cartes *Dynamite* n'ont pas de valeur

Dynamite = 0

Gagner les tuiles Trésors

Tuiles *Trésors* Idole, Dague, Amphore et Cristaux

Exemple de gain d'une tuile Trésors Dague

Pour gagner la ou les tuiles *Trésors* Dague d'une île, il faut :

1. Avoir au moins une carte Dague *(verte)* présente de son côté de l'île.
2. Être majoritaire en additionnant les valeurs des cartes Dague *(vertes)* de cette colonne.

Dans l'exemple ci-dessus : joueur 2 remporte la tuile *Trésors* Dague 12 *(verte)* car la valeur de ses cartes Dague *(vertes)* est de 5, contre 4 pour joueur 1.

En cas d'égalité, la ou les tuiles *Trésors* de l'île sont défaussées.

Procéder de la même façon pour les tuiles Idole, Amphore et Cristaux

Gagner les tuiles Équipement

Particularité des cartes *Équipement*. Pour remporter la ou les tuiles *Trésors Équipement (grises)*, il faut avoir au moins une carte *Équipement (grise)* présente de son côté de l'île :
1. Si les 2 joueurs ont au moins une carte *Équipement*. Pour l'emporter, il faut être majoritaire en additionnant les valeurs de l'ensemble de ses cartes de la colonne.
2. Si un seul joueur possède au moins une carte *Équipement*, il remporte la ou les tuiles *Équipement* sans décompte *(voir exemple Fin de partie - col.1)*.

Exemple ci-dessus : les deux joueurs peuvent prétendre gagner les 2 tuiles *Équipement*, car ils ont chacun au moins une carte *Équipement*.
Joueur 2 remporte les 2 tuiles *Équipement* car la somme de toutes ses cartes est supérieure à joueur 1.
Joueur 1 = 2+0+1+2 = 5 / Joueur 2 = 3+2+2+0+1 = 8.

En cas d'égalité, la ou les tuiles *Trésors* de l'île sont défaussées.

Fin de Partie

Une fois toutes les îles décomptées, les joueurs font la somme des points de leurs tuiles *Trésors*. Le joueur avec le total le plus élevé gagne la partie.
En cas d'égalité, le joueur avec le plus de points tuiles *Trésors Équipement* gagne la partie !

Le **joueur 1** gagne les tuiles ***Trésors*** suivantes :

- col. 1, la bleue *(4 pts)* et la rouge *(6 pts)*
- col. 2, la jaune *(15 pts)*
- col. 3, rien
- col. 4, la rouge *(4 pts)*
- col. 5, la grise *(5 pts)*, la bleue *(10 pts)* et la rouge *(1 pt)*.

Il marque : 4 + 6 + 15 + 4 + 5 + 10 + 1 = **45 points.**

Le **joueur 2** gagne les tuiles ***Trésors*** suivantes :

- col. 1, la verte *(12 pts)* et la grise *(7 pts)*
- col. 2, la bleue *(8 pts)* et les rouges *(11 pts)*
- col. 3, les grises *(3 pts)*, la bleue *(2 pts)* et la rouge *(8 pts)*
- col. 4, la grise *(8 pts)* et la jaune *(5 pts)*
- col. 5, rien.

Il marque : 12 + 7 + 8 + 11 + 3 + 2 + 8 + 8 + 5 = **64 points.**

Le joueur 2 remporte la partie !

Précisions

- col. 3, même avec 2 cartes ***Équipement*** chez le joueur 1, le joueur 2 est majoritaire en additionnant les valeurs de l'ensemble de ses cartes de cette colonne *(5 contre 8)*.
- col. 4, la somme des cartes **Dague** *(vertes)* des deux joueurs étant identique *(4)*, aucun ne gagne la tuile ***Trésors*** Dague *(8 pts)*.
- col. 5, aucun joueur n'a posé de carte **Dague** donc personne ne gagne la tuile ***Trésors*** Dague *(4 pts)*.
- Lors de cette partie, les 5 tuiles ***Trésors*** inconnues étaient les suivantes :

MODE TACTIKA

Pour ce mode, remplacez les 25 cubes noirs par les 25 cubes colorés. La couleur de chaque cube doit correspondre à la couleur du chiffre au recto de chaque tuile *Trésors*.
Dès le départ, vous partez ainsi avec plus d'informations, ce qui rendra le jeu plus tactique.

VARIANTES

1. Pour pimenter le jeu, vous pouvez **mélanger les 2 modes** ! Vous pouvez par exemple avoir 2 couleurs connues (jaune et vert) et 3 couleurs inconnues (bleu, rouge, gris). La mise en place et le déroulement du jeu se font comme pour le jeu de base.

2. Vous pouvez aussi créer votre propre archipel, en empilant certaines tuiles *Trésors* les unes sur les autres. Au début, vous ne pourrez retourner que celles qui sont accessibles.

Remerciements de l'auteur :

Un grand MERCI à... toute la team Ferti pour le développement du jeu et leur gentillesse, Biboun pour ses magnifiques illustrations, Fabienne Guillot pour tout ! Et tout ce beau monde pour plein de raisons : Thierry Gislette, Matthieu d'Epenoux, les CAListes, les boutiques et autres lieux "magiques" où l'on joue, Céline Castan, Gwendoline Fort, Fabrice Fouilloux, tous ceux qui ont joué, jouent ou joueront à Yutakâ et "toi" que j'ai oublié !

©2018. All rights reserved. v1.0
contact@ferti-games.com - www.ferti-games.com
YUTAKÂ est un jeu édité par FERTI GAMES,
33700 Mérignac, France.