

Jeu du Nyout

Contenu : 1 plateau de jeu, 13 pions en 4 couleurs et 5 dés baguettes.

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Age : à partir de 7 ans

Durée : 30 min

But du jeu :

Etre le premier à sortir tous ses pions du plateau.

Les déplacements se font avec les dés baguettes, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur doit introduire ses pions sur le plateau en commençant par la case rouge ou case « nord ». Il les déplace ensuite selon la somme des points obtenus par les dés.

Lorsqu'un joueur arrive sur l'un des points cardinaux, il peut emprunter le raccourci lui permettant de passer par le centre.

Si un joueur arrive sur une case déjà occupée par l'un de ses adversaires, il renvoie celui-ci à la maison.

Historique :

Jeu coréen.

Bien avant notre ère, ce jeu devait être un instrument de divination. Son origine semble remonter à un millénaire avant J-C mais il reste extrêmement courant dans une grande partie de l'Asie.

Jeu du Nyout ou **YUT NORI**

Le Yunnori, parfois abrégé en Occident par le nom d'un de ses coups : Yut est un jeu de plateau coréen d'origine chinoise, datant de la dynastie Han, et joué en Corée, notamment lors des célébrations de Seollal, fête du nouvel an.



RÈGLE DU JEU:

Chaque partie peut être disputée entre deux, trois ou quatre personnes. Dans le premier cas, les deux joueurs se répartissent quatre pions chacun. S'il y a trois partenaires, ils disposeront de trois pions chacun. Pour quatre joueurs, le nombre de pions passe à deux chacun et la partie se joue en deux équipes de deux personnes.

Note: A deux joueurs on utilise les 4 pions blancs et les 4 pions jaunes. A trois joueurs on utilise 3 pions blancs, 3 jaunes et 3 rouges. A 4 joueurs on utilise 2 pions blancs, 2 jaunes, 2 rouges et 2 bleus.

Le tirage pour les déplacements se fait avec les quatre pions double-face, une blanche et une noire. Le résultat se calcule comme suit:

quatre faces noires valent	5 points
quatre faces blanches valent	4 points
trois faces blanches valent	3 points
deux faces blanches valent	2 points
une face blanche vaut	1 point

Les pions sont introduits à la gauche du Nord (c'est la case avec un signe en forme de Y). Ils progressent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre d'autant de points qu'indiquent les pions bi-face. Ces pions des joueurs doivent sortir par le Nord. Quand un lancer donne au joueur 4 ou 5 points, il a le droit non seulement d'avancer un pion, mais de tirer à nouveau. Lorsqu'un pion s'arrête à l'un des points cardinaux, il poursuit son parcours en passant par le centre. Si un pion arrive dans une case déjà occupée par un pion adverse, il le déloge et celui-ci doit reprendre son départ à la case Nord (la case avec le signe en Y). Par contre, si le pion déjà arrivé est de la même équipe, les deux vont faire la route ensemble vers la sortie. Un joueur a le droit de faire avancer un adversaire, si cela favorise sa stratégie. Le vainqueur sera le premier joueur dont les pions auront effectué tout le parcours et en sera sorti.

Plateau de jeu (taille réelle = 21 x 21 cm)



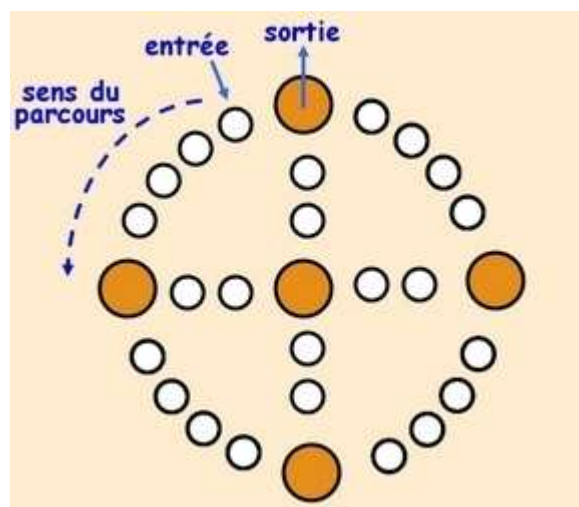
Règle du Nyout (Corée)

Jeu de parcours encore pratiqué en Asie, et surtout en Corée, le Nyout (ou Yut) est un jeu vieux de plusieurs millénaires.

Il a la particularité d'utiliser simultanément un chemin en croix et un chemin en cercle.

Il peut se jouer à 2, 3 ou 4 joueurs.

Le but du jeu est de faire sortir tous ses pions par la case située en haut du plateau de jeu, après leur avoir fait parcourir un chemin circulaire.



A 2, chaque joueur possède 4 pions ; à 3 joueurs, 3 pions et à 4 joueurs, 2 pions.

Le déplacement des pions est régi par le lancer de 4 dés bifaces et les points sont comptés selon la règle suivante :

- - 1 point pour chaque face plane
- - 5 points si toutes les faces bombées sont visibles

Si un joueur obtient 4 ou 5 avec son lancer, il peut rejouer.

Tout pion arrivant sur une case déjà occupée par un pion adverse, renvoie ce dernier hors du jeu, qui doit alors recommencer le parcours depuis le départ.

Par contre, un pion arrivant sur une case déjà occupée par l'un de ses pions, peut associer ces 2 pions, qui se déplaceront alors ensemble jusqu'à la fin de la partie.

Cette pile de 2 pions est vulnérable de la même manière qu'un pion seul, c'est-à-dire qu'elle peut être « frappée » par un pion adverse et renvoyée au départ du parcours.