



8+

3
10

20 min

Contenu



- 54 cartes renforcées
- règle du jeu



- 2 porte-cartes

Principe et but du jeu

À leur tour les joueurs piochent une carte et réalisent le défi qui y est indiqué. L'instruction doit alors être suivie pour toute la durée de la partie. Les cartes s'accumulent et un joueur qui n'arrive plus à respecter l'une de ses contraintes est éliminé.

À la fin, il n'en restera qu'un !

Mise en place

Les cartes sont mélangées puis divisées en deux piles qui sont insérées, faces cachées, dans les porte-cartes. Ces porte-cartes doivent être placés sur la table de façon à ce que tous les joueurs puissent en atteindre un facilement. Le joueur le plus zen commence, puis la partie se déroule en sens horaire.

Déroulement de la partie

À son tour, le joueur :

- 1 - pioche la première carte du porte-cartes de son choix ;
- 2 - lit son instruction à haute voix ;
- 3 - se met en position pour respecter l'instruction, sans arrêter de suivre les précédentes (s'il en a déjà).

Puis, c'est au tour du joueur suivant.

Une carte verte doit être placée face visible devant le joueur qui l'a piochée afin que chacun puisse connaître les défis des autres (Fig. 1).



Fig. 1



Fig. 2

Tandis qu'une carte orange va être utilisée pour respecter son instruction (ex Fig. 2 : mettre la carte sur la tête).

Il est possible d'utiliser des éléments pour s'aider, comme glisser la carte dans un vêtement par exemple, mais il faut obligatoirement qu'une partie de la carte reste visible.

Note : les illustrations sur les cartes ne sont qu'indicatives. Les joueurs peuvent trouver d'autres manières de répondre aux instructions.

Si un joueur ne parvient pas à suivre l'instruction d'une de ses cartes, même momentanément, il est immédiatement éliminé. Il est néanmoins possible de changer de position si l'instruction reste respectée.

Chacun doit être honnête et reconnaître s'il est éliminé. Mais il ne faut pas hésiter à dénoncer un petit camarade qui aurait failli à l'une de ses missions !

Si un joueur ne parvient pas à piocher de carte à son tour, il est éliminé.

Fin de partie

Le dernier joueur en jeu gagne la partie.

Variante Sadique

Mélanger les cartes et en distribuer 2 à chaque joueur. Placez les porte-cartes de façon à ce que chacun puisse en atteindre un facilement.

À son tour, le joueur :

- 1 - joue une carte de sa main en la plaçant devant un autre joueur qui doit alors commencer à respecter l'instruction indiquée.
- 2 - pioche une carte.

Puis, c'est au tour du joueur qui vient de recevoir une carte, etc.

Le dernier joueur en jeu gagne la partie.

Variante en équipe

Si les joueurs sont nombreux, il est recommandé de jouer par équipes de 2 ou 3. Chaque équipe est alors considérée comme un seul et même joueur. Il est possible de jouer par équipes en respectant le mode de jeu normal ou la version Sadique.

N'importe quel joueur de l'équipe peut piocher quand c'est le tour de cette équipe. Au moins un joueur de l'équipe doit respecter chacune de ses instructions. Il est possible que 2 membres d'une même équipe suivent la même instruction pour mieux assurer le coup ou pour prendre le relais d'un équipier.



Partagez vos meilleurs moments de Yogi avec nous
sur notre page Facebook Gigamic ou sur Twitter #yogi
rendez-vous sur : <http://yogi-thegame.com>

Vous aimez



?

Alors vous aimerez aussi :



Se débarrasser des cartes de sa main, et ce par n'importe quel moyen ? Une carte cachée dans la manche ? Une autre qui « glisse » sous la table ? Eh oui, ici la triche est autorisée ! Restez discret pour ne pas être « Vu ! » par la Gardienne punaise et réagissez rapidement aux terribles cartes Action posées par vos adversaires. Un jeu d'ambiance complètement « mitique » !



Un seul but : se débarrasser de tous ses dés. Le piège : moins vous en avez, plus ce sera difficile ! Lancez les dés et selon le tirage, donnez des dés à vos adversaires, piochez des cartes et posez de machiavéliques cartes Action. Wazabi est un jeu très simple mêlant hasard et tactique : à essayer d'urgence !