

*Jeux Traditionnels du Monde
Créations de Jeux*

**La Grange 86500 JOUHET
La Baudissière 17550 DOLUS d'OLERON
contact@atoidejouhet.com - 06 45 03 13 94**



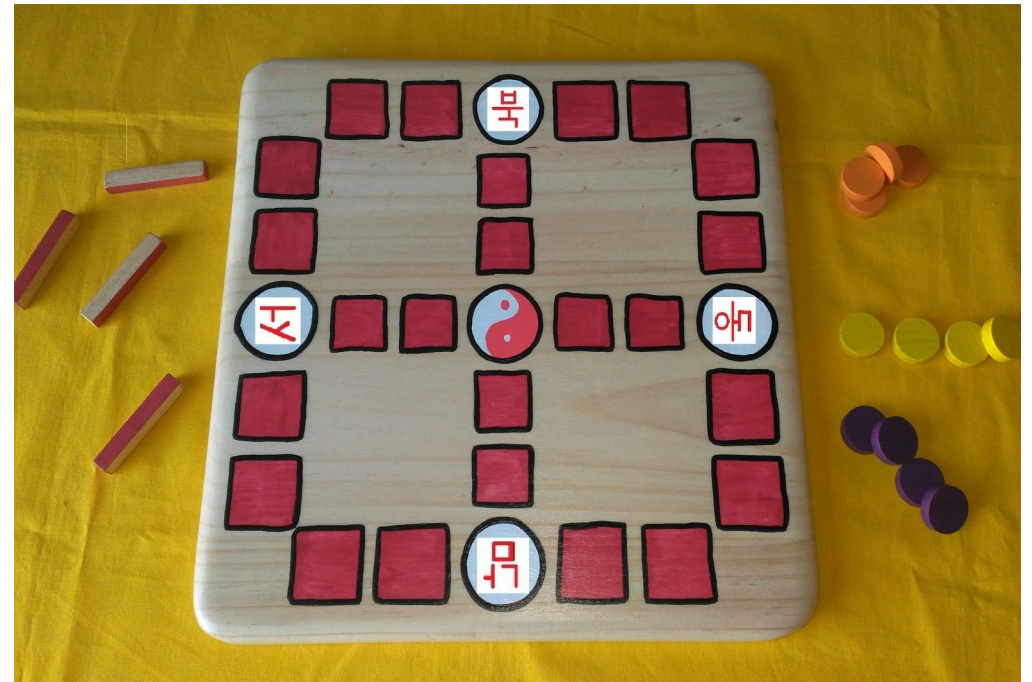
www.atoidejouhet.com



A Toi De Jouhet

Nyout

*Jeu pour 2 à 6 joueurs, à partir de 6 ans
Durée d'une partie : 10 minutes environ*

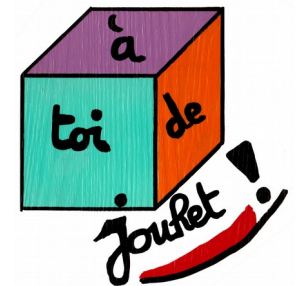


Un jeu d'Asie-Océanie ...



... originaire de Corée

Marque Déposée



*Jeux Traditionnels du Monde
Créations de Jeux
Fabrication Artisanale Française*

Matériel

- un plateau de jeu en pin des Landes.
- un sac en toile de jute contenant 12 pions en hêtre de 3 couleurs différentes et 4 bâtonnets rectangulaires bicolores.
- le présent livret des règles du jeu.
- un sac kraft pour contenir le tout.

Intoduction

Le *Nyout* fait partie de la grande famille des jeux de parcours ... en bien plus dynamique et stratégique que la plupart de ses cousins !

Origine

Le jeu apparaît sous la **dynastie Chinoise Han** (206 av J.C. - 220 ap J.C.) et a plusieurs nom différents : *Nyout, Yut, Yut Nori, Yunnori* ... Il est très populaire encore aujourd'hui en **Corée** (du Nord comme du Sud) et beaucoup pratiqué lors du *Seollal*, le Nouvel An coréen basé sur le calendrier lunaire.

Nyout ou *Yut* signifie « **bâton** » ou « **bâtonnet** ».

Sous la dynastie **Han**, il était appelé « *Jeu des 4 Dimensions* », ce qui expliquerait que **les 4 points cardinaux** sont souvent représentés sur les plateaux de jeux traditionnels.

But du Jeu

Être le premier joueur ou la première équipe à faire le tour du plateau avec tous ses pions, du Nord vers le Nord.

Mise en place pour 2, 3, 4 ou 6 joueurs

A 2 joueurs, prenez 4 pions chacun.

A 3 joueurs, prenez 3 pions chacun.

A 4 joueurs, constituez 2 équipes de 2 joueurs qui prendront 4 pions chacune.

A 6 joueurs, constituez 3 équipes de 2 joueurs qui prendront 3 pions chacune.

Placez tous les pions en dehors du plateau, à côté de la case indiquant le Nord :



Déroulement d'une partie

Tous les pions commencent toujours le parcours par la case située **à gauche de celle indiquant le Nord** (le Nord est = à la case 0 en quelque sorte, celle à sa gauche = la case 1, etc ...)

A tour de rôle, les joueurs lancent les 4 bâtonnets. Ils déplaceront leurs pions de la manière suivante :

1 face rouge : 1 case

2 faces rouges : 2 cases

3 faces rouges : 3 cases

4 faces rouges : 4 cases

4 faces claires : 5 cases

Un joueur qui obtient un 4 ou un 5 rejoue automatiquement.

Si l'on atteint une case occupée par un pion adverse, **on le déloge et on rejoue également** (le pion délogé devra alors recommencer le parcours depuis le début).

Si l'on atteint une case occupée par 1 ou plusieurs de ses propres pions, il est possible de les empiler : **ils seront alors liés, et effectueront le parcours ensemble** (on ne rejoue pas lorsqu'on lie des pions).

Si l'on atteint exactement une case symbolisant un point cardinal, **on pourra bifurquer en direction du point central** (marqué du symbole du Ying et du Yang) **au tour suivant**.

Ainsi si l'on vient de l'Ouest (1^{er} point cardinal à près le Nord sur le parcours), on peut, **au lancer suivant**, se diriger **tout droit en direction de l'Est**. Il faudra ensuite s'arrêter exactement au centre du plateau pour pouvoir bifurquer vers le Nord au tour suivant (sinon, on continue vers l'Est ... ce qui fait quand même gagner du temps par rapport au parcours complet !) Si l'on s'arrête sur le Sud, on pourra **au tour suivant** se diriger en ligne droite vers le Nord.

Si cela favorise ta stratégie, il est tout à fait possible de déplacer un pion adverse (par exemple, si un pion adverse s'arrête sur l'Ouest ... il peut être judicieux de le faire avancer vers le Sud afin de l'empêcher de couper le parcours vers le Ying et le Yang !).

A 3 ou 6 joueurs, le joueur A peut très bien déplacer un pion du joueur B ... pour déloger un pion du joueur C ! (dans ce cas, il ne rejoue pas)

Note : il n'est pas nécessaire de faire le score exact pour terminer le parcours ... le *Nyout* n'est pas les Petits Chevaux !