

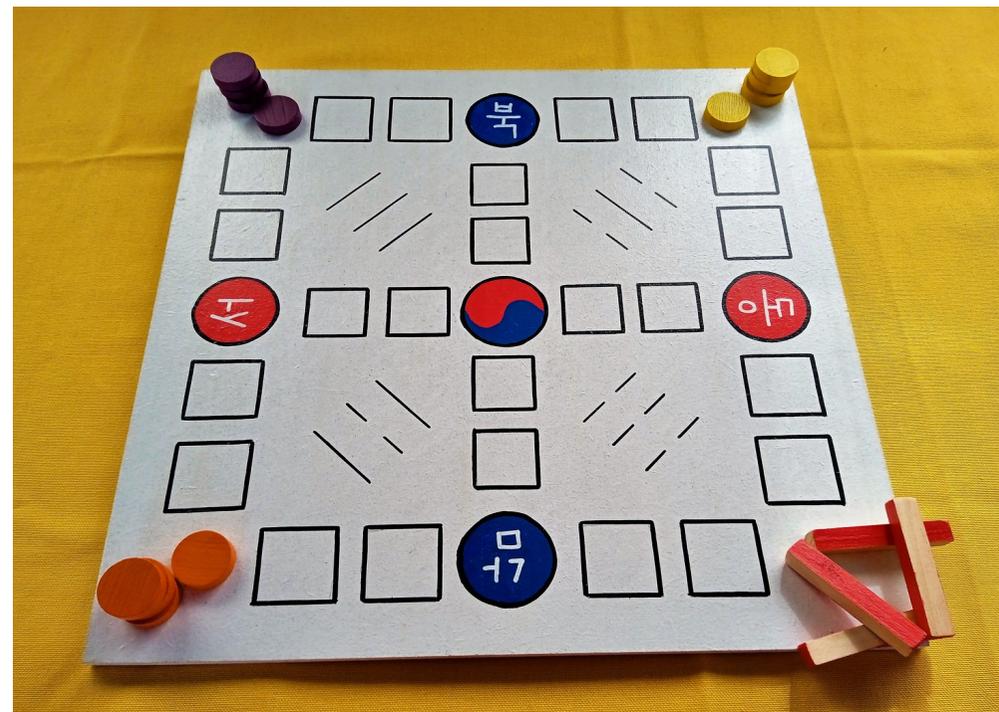
*Jeux Traditionnels du Monde  
Créations de Jeux*

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



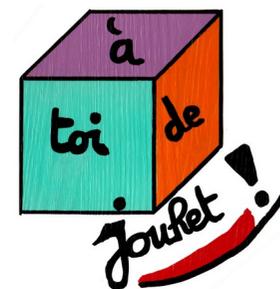
# Yut Nori

*Jeu pour 2 à 6 joueurs, à partir de 6 ans  
Durée d'une partie : 15 minutes environ*



*Un jeu d'Asie-Océanie ...*

*Marque Déposée*



[www.atoidejouhet.com](http://www.atoidejouhet.com)

*... originaire de Corée*

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

## Matériel

- un plateau de jeu en MDF.
- 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 **Yut Nori** fait partie de la grande famille des jeux de parcours, en bien plus dynamique et stratégique que la plupart de ses cousins.

C'est une vraie merveille ludique, tactique, fourbe et dotée de plein de rebondissements ... amusement et addiction à 2 ou a plusieurs garantis !

## Pour la petite histoire ...

.. le jeu apparaît sous la dynastie Chinoise **Han** (206 av J.C. - 220 ap. J.C.) et a plusieurs nom différents, le principal étant **Yut Nori** ce qui signifie littéralement « **jeu de la vache** ».

A l'origine, il était appelé **Jeu des 4 Dimensions** ou **des 4 Principes**.

C'est un jeu lié aux animaux domestiques, aux éléments, à la Terre et à l'équilibre entre toute chose. Il est très populaire encore aujourd'hui en Corée (du Sud comme du Nord) et beaucoup pratiqué lors du **Seollal**, le nouvel an coréen basé sur le calendrier lunaire.

Il n'existe pas de type de plateau de jeu unique. Cette version représente en **hangeul** (l'alphabet coréen) les 4 points cardinaux, le **yin et le yang** au centre et les 4 éléments naturels autour qui figurent sur le drapeau de la Corée du Sud.

On effectuera d'ailleurs le parcours du Sud vers le Sud ... puisque actuellement il semble difficile d'entrer ou de sortir de Corée du Nord !

## But du Jeu

Être le premier joueur ou la première équipe à faire le parcours à tous ses pions du Sud vers le Sud.

## 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 avec 4 pions chacune.

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

Placez tous les pions sur la case bleue indiquant le Sud :



## Déroulement d'une partie

Tous les pions, quelque soit leur couleur, commenceront le parcours du Sud en direction de l'Est. A tour de rôle, les joueurs lancent les 4 bâtonnets et, toujours en avançant, déplacent les 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 et **on rejoue**

4 faces claires : 5 cases et **on rejoue**

Note : il y a peu de « cassé » au **Yut Nori**. Les bâtonnets se chevauchent très souvent mais si leur lecture reste claire, le lancé est validé.

Si l'on atteint une case occupée par un ou plusieurs de ses 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 s'arrête sur une case occupée par un ou des pions **liés** adverse(s), on le ou les « **frappe(nt)** » : le ou les pions liés **frappés(s)** devra(ont) alors recommencer le parcours depuis le début, **et on rejoue**.

Sur un même déplacement, les pions vont toujours tout droit : il est interdit de bifurquer sauf dans un seul cas précis (voir Note plus bas). En revanche, si l'on se trouve exactement sur l'Est ou sur le Nord **avant** de (re)lancer les bâtonnets, on peut « couper » en direction du Yin et du Yang. Si l'on est déjà sur le Yin et le Yang, on peut couper directement vers le Sud.

Note : il n'y a que si l'on vient de l'Est et qu'on ne s'arrête pas au centre que l'on pourra bifurquer de l'Ouest vers le Sud sur un même déplacement.

Si cela t'est favorable, il est possible de faire avancer un pion (ou des pions **liés**) adverse(s) au lieu du ou des tiens. Par exemple si un pion adverse s'arrête sur l'Est, il peut-être judicieux de le « pousser » vers le Nord afin de l'empêcher de couper le parcours vers le Yin et le Yang au tour suivant ...

Note : à 3 ou 6 joueurs, le joueur A peut déplacer un pion du joueur B pour **frapper** un pion du joueur C ! (dans ce cas personne ne rejoue)

**Il n'est pas nécessaire de faire le score exact pour terminer le parcours.**