

YELLOWSTONE PARK

Uwe Rosenberg • 2003 • Amigo

traduction "Vilcoyote!"

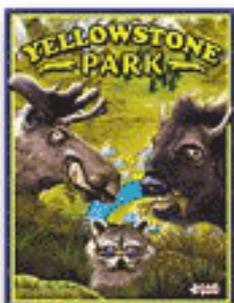
1.0

2 à 5 joueurs

+ 8 ans

45 mn

CONTENU



Soyez les bienvenus au parc de Yellowstone où vivent de nombreux animaux sauvages. Chaque joueur a une main composée de cartes (représentant des animaux) avec des couleurs et des valeurs différentes. Pendant le jeu, les joueurs essaient de placer habilement leurs cartes sur le plateau de jeu (représentant le parc) pour éviter des points de pénalité. Et ce n'est pas si simple du tout. Un décompte est déclenché chaque fois que la pioche est épuisée. A la fin du jeu, celui avec le moins de points de pénalités remporte la partie

Matériel :

56 cartes représentant des animaux

5 pions pour indiquer le score de chacun

1 plateau de jeu

Préparation

Le plateau de jeu est placé au centre de la table. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case "5" de la piste de score. Les cartes sont mélangées et chaque joueur reçoit une main de 6 cartes. Les cartes restantes forment une pioche, face cachée, placée à côté du plateau. La première carte de la pioche est révélée et placée dans la colonne centrale de la rangée portant le même numéro que la carte.

Le plus jeune joueur commence et le jeu se déroule ensuite en sens horaire.

La première carte piochée est de valeur "2". Elle est placée ainsi



les cartes d'animaux.

Différents animaux sont représentés sur les 56 cartes. La couleur (bleu, jaune, vert ou rouge) et le nombre (de 1 à 7) de chaque carte sont importants.



Le Clube

clube.free.fr

A son tour, un joueur **doit** poser sur le plateau de jeu 1 ou 2 cartes de sa main. Les cartes sont posées sur les cases, aux intersections des colonnes et des rangées.

Chaque chiffre possède sa propre rangée. Chaque carte affichant un “4” ne pourra, par exemple, être posée que dans la rangée “4”. A l’inverse des rangées (déterminées par les chiffres) les colonnes peuvent accueillir toutes les couleurs. Cependant, dès qu’une carte est posée dans une colonne, seules les cartes de même couleur peuvent être placées dans cette colonne.



Par exemple, si une carte jaune se trouve dans une colonne, seules des cartes jaunes pourront être posées dans la même colonne.

Lorsque toutes les cartes de même couleur sont enlevées d’une colonne pendant la partie, alors n’importe quelle couleur peut à nouveau être posée dans cette colonne.

Note : S’il existe une colonne verte, alors les prochaines cartes vertes jouées devront être exclusivement posées dans cette colonne. Quand cette colonne ne contiendra plus aucune carte verte, alors il sera possible de poser des cartes vertes dans une autre colonne.

Déroulement

A son tour, un joueur doit poser 1 ou 2 cartes de sa main sur le plateau de jeu.

Le joueur essaie de jouer des cartes uniquement dans une matrice 3x3 (9 cases). S’il réussit, il ne reçoit aucune pénalité (cf “Ramasser des cartes du plateau”)

Définition d’une matrice 3x3

C’est une zone constituée de 9 cases voisines, 3 horizontales et 3 verticales.

Avec une seule carte sur le plateau, il existe 9 options pour former une matrice 3x3. Plus il y a de cartes posées, plus les options pour définir cette matrice sont réduites.



Une matrice 3x3 est déterminée s’il reste une seule option après le placement d’une carte. Dans l’exemple à gauche, la matrice a été déterminée dès la 3e carte posée (lapin vert). Toutes les autres cartes devront être posées dans cette zone ainsi définie. Dans le cas contraire, vous recevrez des cartes de pénalité. Dans l’exemple de droite, la matrice a pu être définie lors de la pose de la 5e carte (“loup bleu”).



Note : comme chaque animal est en double exemplaire, ces cartes identiques peuvent être posées l’une sur l’autre.

par exemple : si le 6 vert est déjà posé sur le plateau, le second 6 vert peut-être placé à la même place.

Ramasser des cartes du plateau de jeu

Fréquemment, un joueur aura en main uniquement des cartes qui ne correspondent pas à la matrice en place. Dans ce cas, il posera une carte qui délimitera la nouvelle matrice 3x3, et il devra ramasser toutes les cartes du plateau qui ne seront plus incluses dans la nouvelle matrice.

Ces cartes ainsi ramassées sont disposées en une pile, face cachée, devant le joueur. Chaque carte de cette pile est une pénalité de valeur 1.

Note : si un joueur désire placer 2 cartes, il doit d'abord ramasser les cartes de pénalités éventuelles après la pose de la première carte avant de poser la seconde.



Jouer une seule carte

Si un joueur pose une seule carte et qu'il possède en main encore une carte minimum, il ne peut pas compléter sa main en piochant de nouvelles cartes. Le joueur annonce "fini" pour signaler à ses partenaires qu'il ne souhaite pas poser de seconde carte et que son tour est terminé.

Jouer 2 cartes

Si un joueur, après avoir posé 2 cartes, tient en main encore une carte minimum, il doit décider :

- soit de compléter sa main pour avoir à nouveau 6 cartes
- soit de s'abstenir de piocher

Ensuite, c'est au tour du joueur positionné à sa gauche

Important : la règle à 2 ou 3 joueurs est différente : lorsqu'un joueur pose 2 cartes, il doit compléter sa main pour avoir à nouveau 6 cartes et ne peut pas décider de s'abstenir de piocher.

Aucune carte en main

Si un joueur n'a plus aucune carte en main après avoir joué 1 ou 2 cartes, il doit décider:

- soit de mélanger sa pile de cartes de pénalité et d'y piocher 6 cartes pour reformer sa main (les cartes restantes constituent toujours une pile devant lui)
- soit de piocher 6 cartes de la pioche commune

Note : si la pile de cartes "pénalité" d'un joueur contient 5 cartes ou moins, il est obligé de prendre 6 cartes de la pioche commune

Bonus

Si un joueur parvient à poser une carte sur l'avant dernière case d'une matrice, il obtient un bonus de 1 point : cela signifie qu'il peut reculer d'une case son marqueur sur la piste de score. Si un joueur parvient à compléter entièrement la matrice, en posant une carte sur la 9e et dernière case, il obtient un bonus de 3 points, lui permettant de reculer de 3 cases sur la piste de score. Un joueur peut donc recevoir au maximum 4 points de bonification en posant 2 cartes. Si son marqueur atteint la case "0", il ne peut pas obtenir de nouveaux bonus.



exemple : Christa place un "4" jaune dans la matrice 3x3, sur la dernière case libre et reçoit ainsi un bonus de 3 points. Son marqueur rouge est donc reculé de 3 cases sur la piste de score.

Maintenant, elle pose un second "4" jaune dans la matrice. Elle ne reçoit aucun bonus pour cette carte, car la matrice est déjà complète.

Décomptes

Chaque fois qu'à la fin d'un tour la dernière carte de la pioche est prise, la partie est interrompue pour faire un décompte. Il est possible que le joueur qui a déclenché le décompte ne puisse pas compléter sa main complètement.

Les joueurs comptent alors toutes les cartes de leur pile de pénalité. Chaque carte vaut 1 point de pénalité et les marqueurs des joueurs sont avancés en conséquence sur la piste de score. Toutes les cartes de pénalité sont ensuite mélangées pour reformer une nouvelle pioche, face cachée. Chaque joueur garde sa main et la partie continue avec le joueur à gauche de celui qui a déclenché le décompte.



Exemple : Uwe complète sa main en tirant 3 cartes. Cependant, la pioche est épuisée dès la seconde carte et la partie est interrompue pour un décompte. Chacun pose son jeu de cartes pour compter les cartes de sa pile de pénalité. Uwe a 5 cartes de pénalités, Christa 9, Gesa 3 et Holger aucune !

Selon les pénalités de chacun, les marqueurs sont déplacés : Uwe (bleu) avance de 5 cases, Christa (violet) de 9 cases, Gesa (jaune) de 3 places et le marqueur rouge de Holger ne bouge pas... Ensuite les cartes de pénalité sont mélangées pour former une nouvelle pioche. Uwe ne pioche pas sa troisième carte pour finir de compléter sa main. La partie continue avec Christa.

Gagner la partie

La partie s'arrête lorsqu'après un décompte, le marqueur d'un joueur atteint ou dépasse la case 35 de la piste de score. Le vainqueur est celui qui a son marqueur le moins avancé sur la piste de score. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils partagent la victoire.

Règles spéciales pour 2 joueurs

Toutes les règles précédentes sont appliquées. En plus, au début de la partie, un marqueur neutre est placé sur le chiffre 7 (partie droite du plateau). A chaque tour, si un des deux joueurs pioche des cartes de sa pile de pénalités, le marqueur neutre est déplacé sur le chiffre inférieur. Quand le marqueur neutre atteint le chiffre 1, un décompte a lieu immédiatement. De ce fait, un décompte peut avoir lieu avant que la pioche ne soit terminée. Le marqueur est ensuite repositionné sur le chiffre 7



règles avancées

En plus de la matrice de base composée de 9 cases, une seconde matrice peut-être formée : elle consiste en trois cartes dans la première rangée et de trois cartes dans la septième rangée, formant ainsi une matrice de 2x3. Les six espaces de cette matrice spéciale doivent être dans trois colonnes voisines.

Pour les bonus concernant cette matrice 2x3, cela signifie : si un joueur occupe la cinquième case, il reçoit un point de bonus. Si un joueur occupe la sixième case, il reçoit trois points de bonus.

Traduction par Vil Coyote - novembre 2003

Si vous constatez une erreur dans cette traduction, n'hésitez pas à nous la signaler.

<http://clube.free.fr>