

NYOUT

Corée, antiquité — 2 à 4 joueurs

Un jeu qui servait initialement à la divination, et qui est toujours pratiqué en Asie. C'est un des ancêtres des jeux de parcours en croix et en cercle.



Âge

À partir de 7 ans

Durée

10 min 04

But du jeu

Faire un tour complet du parcours avec ses pions

Matériel

1 plateau – 12 pions (« chevaux », ou « mal ») –
4 dés à 2 faces (1 face blanche, 1 face noire)

Mise en place

À 2 joueurs, chacun prend 4 chevaux · à 3 joueurs, chacun prend 3 chevaux · à 4 joueurs, chacun prend 2 chevaux, et on joue par équipes de 2. Le plateau est vide de chevaux au départ.

Déroulement

Les pions entrent sur la case « Nord », puis tournent en sens inverse des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur avance un pion en fonction de ses dés. Important : il peut avancer un de ses pions, ou un pion adverse.

Le résultat des dés se compte ainsi :

o●●●	1 case
oo●●●	2 cases
ooo●●	3 cases
oooo	4 cases et on rejoue
●●●●	5 cases et on rejoue

(suite au verso)

Quand un pion s'arrête sur un des points cardinaux, il poursuit sa route vers le centre (d'où l'intérêt de jouer un pion adverse... dans certains cas !)

Quand un pion s'arrête sur un pion adverse, il prend sa place, et le pion expulsé retourne au départ.

Quand un pion s'arrête sur un pion de la même couleur, les pions sont liés et avancent ensemble pour la suite du parcours.



Fin de partie

La partie s'arrête quand un joueur ou une équipe a ramené tous ses pions sur la case de départ. La partie est gagnée.