

NYOUT

L'ancêtre de nombreux jeux de parcours. Du fait de son âge, ce jeu traditionnel reste relativement imprécis dans ses règles. Nous vous proposons ici notre interprétation.

Historique

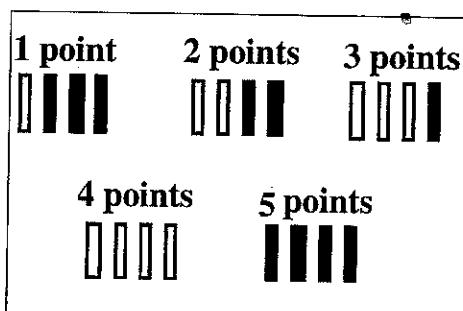
Ce jeu pourrait trouver son origine plus d'un millénaire avant Jésus Christ. C'est l'ancêtre des jeux de parcours en croix et en cercle. À l'origine, ce plateau servait essentiellement pour la divination. Le Nyout est resté très pratiqué en Asie.

Matériel

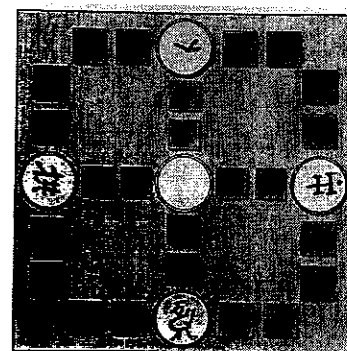
1 plateau de jeu,
8 à 12 pions,
4 dés à deux faces.

But du jeu

Faire le tour complet
du plateau avec ses pions.



Nord



Déroulement

Les pions sont répartis entre les joueurs de la façon suivante :

- à 2 joueurs, chacun prend 4 pions,
- à 3 joueurs, chacun prend 3 pions,
- à 4 joueurs, chacun prend 2 pions et on joue en équipe de 2.

Les déplacements

Les pions entrent à gauche du Nord et progressent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. À son tour de jeu, le joueur lance les dés et avance un pion en conséquence. Il rejoue s'il fait 4 ou 5. Si on le désire, on peut déplacer un pion adverse à la place des siens.

Lorsqu'un pion s'arrête à l'un des points cardinaux, il prend le chemin le plus court pour atteindre la case d'arrivée. Le pion peut alors passer par le centre du jeu.

Lorsqu'un pion s'arrête sur un pion de sa propre couleur, les deux pions sont désormais liés jusqu'à la fin de la partie. Ils vont donc ensemble vers la sortie.

Les captures

Lorsqu'un pion s'arrête sur un pion isolé ou doublé de l'adversaire, il prend sa place et le(s) pion(s) expulsé(s) retourne(nt) au départ (case Nord). Le joueur qui vient de réaliser une prise rejoue.

Fin de jeu

La partie s'achève dès qu'un joueur ou une équipe a ramené tous ses pions au départ.