

Jeu du NYOUT

Origine : Corée **Époque :** antiquité.

C'est l'ancêtre de nombreux jeux de parcours (1000 ans avant notre ère). Il est toujours très pratiqué en Asie. Jeu de hasard raisonnée, 2 à 4 joueurs, à partir de 7 ans, durée environ 20 minutes

Matériel :

Un plateau de jeu, 13 pions, 4 dés à 2 faces

But du jeu : Faire faire le tour complet du plateau par l'ensemble de ses pions.

Position de départ :

à 2 joueurs : 4 pions chacun,

à 3 joueurs : 3 pions chacun,

à 4 joueurs : 2 pions chacun et se jouera en équipes.

Règle :

Celui qui obtient le plus grand nombre à son lancer, commence.

Chaque joueur doit introduire ses pions sur la case à gauche du **cercle « Ciel »**, et progresse dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Il les déplace selon la somme des points obtenus lors de son lancer de dés. S'il fait 4 ou 5, il peut rejouer et lance à nouveau. S'il le désire, il peut déplacer un pion adverse de son choix.

Lorsqu'un joueur arrive sur l'un des **cercles**, il peut changer de direction au tour suivant et emprunter le raccourci lui permettant d'atteindre la case d'arrivée (**cercle « Ciel »**). Il ne peut pas faire marche arrière.

Si un joueur réussit à faire arriver l'un de ses pions sur une case occupée déjà par un autre de ses pions, il a le droit de les associer. Ils sont posés l'un sur l'autre et font route ensemble jusqu'à la fin. On ne peut pas lier plus de 2 pions.

Si un pion arrive sur une case occupée par un pion d'une équipe adverse, ce dernier doit sortir du jeu et recommencer au point de départ. Même chose s'il s'agit de deux pions associés. De plus, le joueur ayant obtenu cette prise a le droit de rejouer.

Le gagnant est celui qui arrive à faire sortir tous ses pions du jeu par le **cercle « Ciel »**

Tirage des dés

					= 1 case = 2 cases = 3 cases = 4 cases = 5 cases

Trigrammes

☰	Ciel
☵	Eau
☷	Terre
☲	Feu

Bonne partie