

YUTAKÂ



RÉSUMÉ ET BUT DU JEU

5 îles forment l'archipel de Yutakâ et chacune regorge de richesses cachées.

Au cours de la partie vous découvrirez amphores, dagues, idoles et les fameux cristaux rouges enfouis dans ses profondeurs. Vous êtes les deux plus grands explorateurs de votre temps mais seul le plus stratège saura poser les bonnes cartes pour devenir majoritaire et remporter les trésors de plus fortes valeurs.

Méfiez-vous de ce lieu et de votre adversaire, il n'y aura qu'un seul gagnant !

MATÉRIEL

- 50 cartes : 48 cartes *Expédition* (24 par joueur) + 2 cartes *Répartition*
- 25 tuiles *Trésors* blanches
- 50 cubes : - 25 noirs pour le mode *Mysteria*
- 25 en couleur pour le mode *Tactika*
- Les règles de jeu

Dos de Cartes Joueur 1

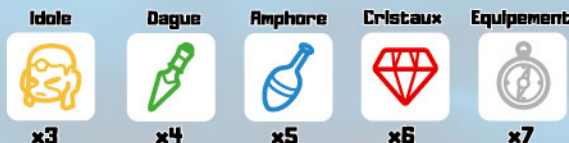


Dos de Cartes Joueur 2



Tuiles Trésors

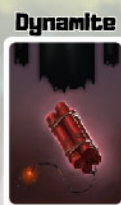
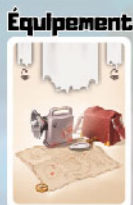
Sur Yutakâ il existe 5 types de *Trésors* :



Chaque tuile possède une valeur gravée au verso. Le détail des valeurs est inscrit sur les cartes *Répartition*. 30 points sont répartis dans chaque type de *Trésors*. En fin de partie, le joueur avec le plus de points gagne la partie.

Cartes Expédition

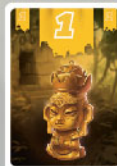
Les joueurs disposent de 3 types de cartes *Expédition* : *Objets Précieux*, *Équipement* et *Dynamite*.



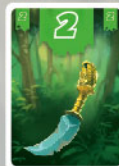
Carte Répartition

15	12	10	9	8
10	8	8	8	7
5	6	6	6	5
	4	4	4	4
		2	2	3
			1	2
				1

- Cartes *Objets Précieux* : 4 cartes par type, chacune numérotée de 1 à 4.



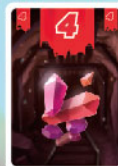
Idole



Dague



Amphore



Cristaux

- Cartes *Équipement* : 4 cartes numérotées de 1 à 4.



Équipement

- Cartes *Dynamite* : 4 cartes sans numéro.



Dynamite

COMMENT JOUER ?

Modes de jeu

Deux modes de jeux sont possibles : **Mysteria** ou **Tactika** !

Les 2 modes se ressemblent, mais les sensations de jeu sont différentes. Vous avez ainsi le choix entre le mode Mysteria, plus "fun" et le mode Tactika, plus "tactique" ! Les 50 cartes et les 25 tuiles *Trésors* vous serviront pour les deux modes.

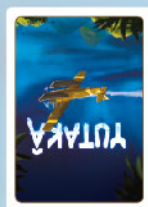
Mise en Place - Mode Mysteria



Placez les cubes noirs.

1. Commencez par retirer aléatoirement 5 tuiles *Trésors* faces cachées (avion visible) - elles ne serviront pas pour cette partie. Puis mélangez les 20 tuiles *Trésors* restantes faces cachées (avion visible). Formez l'archipel de Yutakâ (5 îles de 4 tuiles *Trésors* comme ci-dessous), qui constituera les 5 colonnes du jeu.
2. Chaque joueur récupère sa carte *Répartition* et la pose devant lui.
3. Les joueurs mélangent leurs 24 cartes et en font une pile qu'ils posent devant eux faces cachées. Ils piochent les 6 premières cartes de leur paquet.

Mise en Place de l'Archipel de Yutakâ



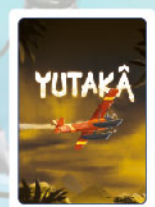
Plaque
Joueur 1



Main Joueur 1



Carte Répartition Joueur 1



Plaque
Joueur 2



Main Joueur 2



Carte Répartition Joueur 2

Déroulement du Jeu

Une partie de Yutaka se déroule en 3 phases :

1 : Révélation de 4 tuiles Trésors.

2 : Pose d'une carte à tour de rôle. (Révélation d'une tuile Trésors pour chaque carte Équipement et Dynamite posée).

3 : Décompte des points.

1. Révélation de 4 tuiles Trésors

Au début de chaque partie, 4 tuiles *Trésors* sont révélées : Le joueur 1 (le plus jeune) rend visible une des 20 tuiles *Trésors* en la retournant, le joueur 2 fait de même. Puis chacun renouvelle une fois cette action. Les 16 tuiles *Trésors* restantes seront révélées au cours de la partie.

2. Pose des cartes et Révélation des tuiles Trésors...

Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que toutes les tuiles *Trésors* soient révélées.

À chaque tour, le joueur actif doit poser une carte face visible devant ou derrière une des 5 îles, puis doit piocher une nouvelle carte pour refaire sa main à 6 cartes. En fonction des cartes jouées, les tuiles seront progressivement révélées.

- Une carte *Objets Précieux* est toujours posée du côté du joueur actif.

- Une carte *Équipement* est toujours posée du côté du joueur actif. Après la pose d'une carte *Équipement*, le joueur actif doit retourner une nouvelle tuile *Trésors* - n'importe quelle tuile qui n'a pas encore été révélée.

- Une carte *Dynamite* est toujours posée du côté de l'adversaire. Après la pose d'une carte *Dynamite*, le joueur adverse doit retourner une nouvelle tuile *Trésors* - n'importe quelle tuile qui n'a pas encore été révélée.

Exemple : joueur 1 pose une carte Dynamite sur une colonne de joueur 2 ; joueur 2 doit retourner une tuile Trésors ; le tour de joueur 1 est terminé et joueur 2 commence son tour de jeu.

Les cartes sont toujours disposées en colonne.

IMPORTANT.

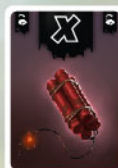
Une île ne peut pas contenir une colonne de plus de 5 cartes de chaque côté.

3. Décompte des points

Lorsque la dernière tuile *Trésors* est révélée, la partie s'arrête immédiatement (même s'il vous reste des cartes en main).

Les joueurs vont maintenant se répartir le gain des tuiles *Trésors*.

Les cartes *Dynamite* n'ont pas de valeur _____



= 0

Dynamite

Gagner les tuiles Trésors

Tuiles *Trésors* Idole, Dague, Amphore et Cristaux



Exemple de gain d'une tuile Trésors Dague



Pour gagner la ou les tuiles *Trésors Dague* d'une île, il faut :

1. Avoir au moins une carte *Dague* (verte) présente de son côté de l'île.
2. Être majoritaire en additionnant les valeurs des cartes *Dague* (vertes) de cette colonne.

JOUEUR 1



4 Dagues



5 Dagues

JOUEUR 2

Dans l'exemple ci-dessus : joueur 2 remporte la tuile *Trésors Dague* 12 (verte) car la valeur de ses cartes *Dague* (vertes) est de 5, contre 4 pour joueur 1.

En cas d'égalité, la ou les tuiles *Trésors* de l'île sont défaussées.

Procéder de la même façon pour les tuiles *Idole*, *Amphore* et *Cristaux*



Gagner les tuiles Équipement



Particularité des cartes *Équipement*. Pour remporter la ou les tuiles *Trésors Équipement* (grises), il faut avoir au moins une carte *Équipement* (grise) présente de son côté de l'île :

1. Si les 2 joueurs ont au moins une carte *Équipement*. Pour l'emporter, il faut être majoritaire en additionnant les valeurs de l'ensemble de ses cartes de la colonne.
2. Si un seul joueur possède au moins une carte *Équipement*, il remporte la ou les tuiles *Équipement* sans décompte (voir exemple *Fin de partie* - col.1).

JOUEUR 1



5



8

JOUEUR 2

Exemple ci-dessus : les deux joueurs peuvent prétendre gagner les 2 tuiles *Équipement*, car ils ont chacun au moins une carte *Équipement*.

Joueur 2 remporte les 2 tuiles *Équipement* car la somme de toutes ses cartes est supérieure à joueur 1.

Joueur 1 = 2+0+1+2 = 5 / Joueur 2 = 3+2+2+0+1 = 8.

En cas d'égalité, la ou les tuiles *Trésors* de l'île sont défaussées.

Fin de Partie

Une fois toutes les îles décomptées, les joueurs font la somme des points de leurs tuiles *Trésors*. Le joueur avec le total le plus élevé gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de points tuiles *Trésors Équipement* gagne la partie !



Le joueur 1 gagne les tuiles *Trésors* suivantes :

- col. 1, la bleue (4 pts) et la rouge (6 pts)
- col. 2, la jaune (15 pts)
- col. 3, rien
- col. 4, la rouge (4 pts)
- col. 5, la grise (5 pts), la bleue (10 pts) et la rouge (1 pt).

Il marque : $4 + 6 + 15 + 4 + 5 + 10 + 1 = 45$ points.

Le joueur 2 gagne les tuiles *Trésors* suivantes :

- col. 1, la verte (12 pts) et la grise (7 pts)
- col. 2, la bleue (8 pts) et les rouges (11 pts)
- col. 3, les grises (3 pts), la bleue (2 pts) et la rouge (8 pts)
- col. 4, la grise (8 pts) et la jaune (5 pts)
- col. 5, rien.

Il marque : $12 + 7 + 8 + 11 + 3 + 2 + 8 + 8 + 5 = 64$ points.

Le joueur 2 remporte la partie !

Précisions

- col. 3, même avec 2 cartes *Équipement* chez le joueur 1, le joueur 2 est majoritaire en additionnant les valeurs de l'ensemble de ses cartes de cette colonne (5 contre 8).
- col. 4, la somme des cartes *Dague* (vertes) des deux joueurs étant identique (4), aucun ne gagne la tuile *Trésors Dague* (8 pts).
- col. 5, aucun joueur n'a posé de carte *Dague* donc personne ne gagne la tuile *Trésors Dague* (4 pts).
- Lors de cette partie, les 5 tuiles *Trésors* inconnues étaient les suivantes :



MODE TACTIKA

Pour ce mode, remplacez les 25 cubes noirs par les 25 cubes colorés. La couleur de chaque cube doit correspondre à la couleur du chiffre au recto de chaque tuile *Trésors*.

Dès le départ, vous partez ainsi avec plus d'informations, ce qui rendra le jeu plus tactique.



VARIANTES

1. Pour pimenter le jeu, vous pouvez **mélanger les 2 modes** ! Vous pouvez par exemple avoir 2 couleurs connues (jaune et vert) et 3 couleurs inconnues (bleu, rouge, gris). La mise en place et le déroulement du jeu se font comme pour le jeu de base.



2. Vous pouvez aussi créer votre propre archipel, en empilant certaines tuiles *Trésors* les unes sur les autres. Au début, vous ne pourrez retourner que celles qui sont accessibles.



Remerciements de l'auteur :

Un grand MERCI à... toute la team Ferti pour le développement du jeu et leur gentillesse, Biboun pour ses magnifiques illustrations, Fabienne Guillot pour tout ! Et tout ce beau monde pour plein de raisons : Thierry Gislette, Matthieu d'Epenoux, les CAListes, les boutiques et autres lieux "magiques" où l'on joue, Céline Castan, Gwendoline Fort, Fabrice Fouilloux, tous ceux qui ont joué, jouent ou joueront à Yutaká et "toi" que j'ai oublié !

YUTAKÂ



Summary

The archipelago of yatakâ is formed by 5 islands; each one full of hidden treasure.
 During the game you will discovery amplores, daggers, idols and crystals.
 To be the greatest explorer of you time you will have to place the correct cards
 to have the majority and gain high value treasures.

MATÉRIEL

- 50 cartes : 48 cartes *Expédition* (24 par joueur) + 2 cartes *Répartition*
- 25 tuiles *Trésors* white
- 50 cubes : - 25 black for the mode *Mysteria*
 - 25 in colour for the mode *Tactika*
- Les règles de jeu



Back of the cards
Player 1



Back of the cards
Player 2



Tuiles Trésors

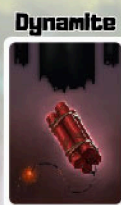
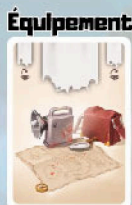
Sur Yutakâ il existe 5 types de Trésors :



Each tile has a value on its back. The details of the values are given in the repartition cards.
 There are 30 points per treasure type. At the end of the game, the player with the most point win.

Cartes Expédition

There are 3 types of expedition cards: precious object, Equipment and Dynamite



Carte Répartition

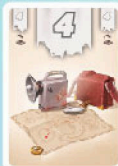
				
15	12	10	9	8
10	8	8	8	7
5	6	6	6	5
	4	4	4	4
		2	2	3
			1	2
				1

Cards precious object: 4 cards per type, each one numbered from 1 to 4



Idole **Dague** **Amplore** **Cristaux**

Equipment cards: 4 cards numbered from 1 to 4



Équipement

Dynamite cards: 4 cards without number



Dynamite

How to play

Game mode

There are 2 game modes: Mysteria and Tactika

Mysteria is more "fun" and Tactika is more "tactical" ^^ ;-)

The 50 cards and the 25 treasure tiles are used in both modes.

Set up - Mode Mysteria



Place black cubes

1. Start by randomly select 5 treasure tiles face hidden (air plane visible). You won't use them during the game. Then shuffle the remaining 20 treasure tiles face hidden (air plane visible). Create the archipelago of Yutakâ (5 islands of 4 tiles as shown below), there are 5 columns of the game.
2. Each player get its repartition cards and place it in from of him/her.
3. Each player shuffle its 24 cards and create a deck in from of him/her (face hidden). Then they draw the 6 first cards from their deck.

Set up of the archipelago of Yutakâ



Pioche
Joueur 1



Main Joueur 1



Carte Répartition Joueur 1



Île du Pendu

Île aux Diamants

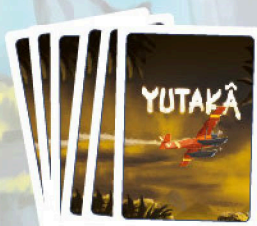
Île du Serpent

Île du Dragon

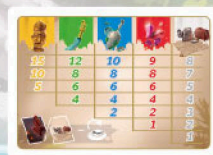
Île du Singe



Pioche
Joueur 2



Main Joueur 2



Carte Répartition Joueur 2

Game play

There are 3 phases:

- 1 : Reveal 4 treasure tiles**
- 2 : Play cards in turn (reveal a treasure tiles for each Equipment or dynamite card played)**
- 3 : Count the points.**

1. Reveal 4 treasure tiles

At the beginning of each game, 4 treasure tiles are revealed: The player 1 (the youngest) flip one of the 20 treasures. Then the player 2 do the same. Then again player 1 and 2 reveal a treasure. The remaining 16 treasures will be revealed during the game.

2. Play cards and reveal treasure tiles ...

The players play in turn until all treasure are revealed.

At every turn, the active player has to play a card in front or in the back of one of the 5 islands, then he/she must draw a nez card to have 6 cards in hand. Based on the cards played, the tiles will be progressively reveal.

- A card precious object is always placed next to the active player.
- A cards Equipment is always place next to the active player. After placing a card Equipment, the active player has to reveal a new treasure tile (he/she can freely choose which one).
- A card Dynamite is always placed next to the opponent. After placing a Dynamite, the opponent player has to return a new treasure tile (he/she can choose freely which one).

Example: player 1 play a Dynamite on colonne of player 2, player 2 has to reveal a treasure tile. The turn of player 1 is over, player 2 starts his turn.

The cards are always place in column.

IMPORTANT.

A island cannot have a column of more than 5 cards per side.

3. Count points

When the last tile is reveal, the game end immediately (even if you still have cards in hand)

Players will now gain treasure tiles.

Dynamite cards doesn't have value.



= 0

Dynamite

Winning treasure tiles

Tuiles Trésors Idole, Dague, Amphore et Cristaux



Example of winning a treasure tile dagger



To win a treasure tile dagger of an island, one need:

1. To have at least one card dagger (green) on its side of the island.
2. To have the majority when adding of the values of the dagger cards (green) on this column.

JOUEUR 1



4 Dagues



5 Dagues

JOUEUR 2

In the example above: player 2 win the treasure tile dagger 12 (green) because the value of its cards dagger (green) is 5 against 4 for player 1.

In case of a draw, the treasure tiles are discarded.

Do the same for the tiles idols, Amplore and Cristals.



Winning Equipment tiles



To win equipment cards, one need to have at least one card equipment (gray) on his/her side of the island:

1. If both players have at least one card equipment, to win a player must be majoritary when adding the values of all his/her cards in the column.
2. If only one player has an equipment ccard, he/she win the tiles Equipment.

JOUEUR 1



5



8

JOUEUR 2

Example above: both player can pretend to win the 2 equipment tiles because the both have at least one card Equipment.

Player 2 win both Equipment tiles because the sum of all his/her cards is higher than player 1.

$Joueur 1 = 2+0+1+2 = 5$ / $Joueur 2 = 3+2+2+0+1 = 8$.

In case of draw, the tiles are discarded.

End of the game

Once all the cards are counted, the players sum up the values of their treasure tiles. The player with the highest total win the game.

In case of a draw, the player with the most Equipment treasure win the game !



Player 1 wins the following tiles:

- col. 1, blue (4pts) and red (pts)
- col. 2, yellow (15 pts)
- col. 3, nothing
- col. 4, red (4pts)
- col. 5, gray (5pts), blue (10 pts) and red (1pts)

Il marque : $4 + 6 + 15 + 4 + 5 + 10 + 1 = 45$ points.

Player 2 wins the following tiles:

- col. 1, the green (12pts) and gray (7pts)
- col. 2, blue (8pts) and red (11 pts)
- col. 3, the gray (3pts), the blue (2pts) and the red (8pts)
- col. 4, gray (8pts) and yellow (5pts)
- col. 5, nothing

Il marque : $12 + 7 + 8 + 11 + 3 + 2 + 8 + 8 + 5 = 64$ points.

Player 2 wins the game !

Précisions

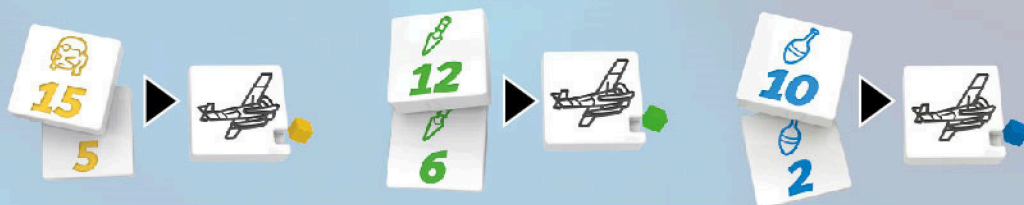
- col. 3, même avec 2 cartes *Équipement* chez le joueur 1, le joueur 2 est majoritaire en additionnant les valeurs de l'ensemble de ses cartes de cette colonne (5 contre 8).
- col. 4, la somme des cartes *Dague* (vertes) des deux joueurs étant identique (4), aucun ne gagne la tuile *Trésors Dague* (8 pts).
- col. 5, aucun joueur n'a posé de carte *Dague* donc personne ne gagne la tuile *Trésors Dague* (4 pts).
- Lors de cette partie, les 5 tuiles *Trésors* inconnues étaient les suivantes :



MODE TACTIKA

For this mode, replace the 25 black cubes by the 25 colored cubes. The color of each cube have to match the color of the number of the treasure tiles.

Hence, from the beginning you have more information which makes the game more tactical.



VARIANTES

1. To spice up the game, you can mix the 2 modes ! For example having 2 of the color known (yellow and green) and 3 unknown (blue, red and gray). The set up and the game play is the same as the basic games.



2. You can as well create your own archipelago stacking up tiles. At the beginning you can only reveal the tiles accessible.



Remerciements de l'auteur :

Un grand MERCI à... toute la team Ferti pour le développement du jeu et leur gentillesse, Biboun pour ses magnifiques illustrations, Fabienne Guillot pour tout ! Et tout ce beau monde pour plein de raisons : Thierry Gislette, Matthieu d'Epenoux, les CAListes, les boutiques et autres lieux "magiques" où l'on joue, Céline Castan, Gwendoline Fort, Fabrice Fouilloux, tous ceux qui ont joué, jouent ou joueront à Yutaká et "toi" que j'ai oublié !