YAMI – RÈGLES DU JEU

LES RÈGLES EN VIDÉO

APERÇU ET BUT DU JEU

Yami est un jeu coopératif à communication limitée qui combine le jeu de pli et le placement de polyominos, le tout dans un monde ouvert.

Le monde ouvert comprend 22 missions. Réussir la mission 22 vous assure la victoire finale.

Pour réussir une mission, vous devez jouer une série de plis afin d'entourer entièrement les tuiles sur le plateau, en respectant des conditions spécifiques.

MATÉRIEL

- **35 tuiles Esprit** (numérotées de 1 à 7, en 5 couleurs différentes)



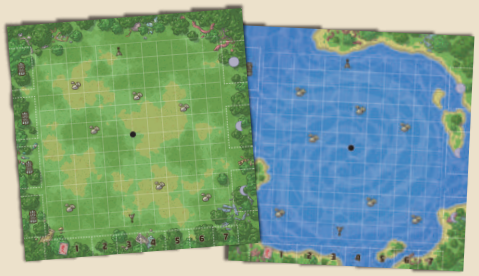
Les tuiles Esprit représentent les esprits que les aventuriers peuvent désormais voir grâce à la brume générée par les lianes. C'est avec ces tuiles que vous tenterez d'entourer complètement les tuiles Mission.

- **35 cartes Esprit** (numérotées de 1 à 7, en 5 couleurs différentes)

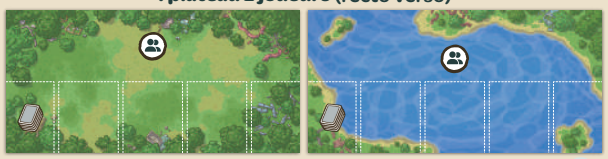


Chaque carte Esprit correspond à une tuile Esprit unique, indiquée en son centre.

1 plateau de jeu
(recto : Forêt / verso : Eau)



1 plateau 2 joueurs (recto verso)



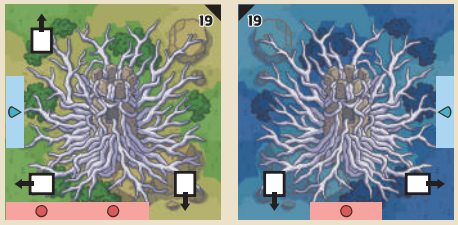


1 carte Atout
Cette carte sert d'atout pour la première manche de chaque mission.

8 cartes Aide de jeu (4 cartes × 2 types, recto verso)



29 tuiles Mission



6 jetons Pouvoir

8 jetons Tourbillon
(à utiliser uniquement lorsqu'indiqué)

10 jetons Brume
(à utiliser uniquement lorsqu'indiqué)

5 tuiles Magique
(à utiliser uniquement lorsqu'indiqué)

8 meeples Aventurier (2 × 4 couleurs) **et 1 meeple Kakapo**



10 enveloppes (5 blanches, 4 noires et 1 rouge)
Les enveloppes contiennent du matériel supplémentaire (tuiles Pouvoir, cartes Esprit, etc.). Ne les ouvrez que si l'on vous l'indique.

1 règle du jeu, 1 fiche d'introduction, 1 bloc de score et 1 carnet de voyage

La fiche d'introduction donne la parole au roi Kakapo, qui vous présente l'univers du jeu. Le carnet de voyage vous guide dans la mise en place des différentes missions et indique les récompenses à gagner. Le bloc de score contient la carte permettant de suivre le déroulement de votre aventure.

AVERTISSEMENT

Vous trouverez des enveloppes dans la boîte. Ne les ouvrez que lorsque vous y êtes invité. À la fin de chaque partie, rangez tous les éléments dans leur enveloppe respective.

LE ROI VOUS PARLE



Ô braves aventuriers, c'est votre roi Kakapo qui vous parle. Depuis peu, l'arrivée de la nuit n'est jamais un bon signe. Le Lyken et ses lianes, Nox et Holo, se répandent à grande vitesse, partout dans le royaume. Nous avons besoin de votre aide pour anéantir le Lyken.

Expérimentés comme vous êtes, vous saurez protéger les vestiges, témoins de l'histoire de notre peuple.

Avant de partir à l'aventure, un petit détour par le centre d'entraînement s'impose !

Les missions 1 et 2 seront votre échauffement. Je serai là pour vous guider pas à pas dans la première, histoire de vous mettre en jambes.

Quant à la mission 2… ce sera votre test final. Si vous la réussissez, alors peut-être… *peut-être*… que vous serez prêts à sauver le Royaume !

Allez, accrochez-vous à vos plumes, je vous explique la mission 1 juste en dessous !

CENTRE D'ENTRAÎNEMENT – APPRENEZ À ACCOMPLIR UNE MISSION

COOPÉRATION ET COMMUNICATION

La communication étant limitée lors des missions, il est interdit d'échanger avec les autres joueurs lorsqu'un point de règle est marqué par ce symbole.

MISE EN PLACE

Voici la mise en place de la mission 1 :



1 **Placez le plateau de jeu au centre de la table, sur son côté Forêt.**

Dans une partie à 2 joueurs, prenez le plateau 2 joueurs et placez-le à côté du plateau de jeu. Vous jouerez avec un automa, qui fera office de troisième joueur, et placerez les cartes de l'automa sur le plateau 2 joueurs.

2 **Triez les tuiles Esprit par couleur et placez-les à côté du plateau de jeu.**

3 **Placez la carte Atout sur l'emplacement correspondant du plateau de jeu.**

4 **Placez les tuiles Mission sur le plateau. Pour la mission 1, prenez les tuiles 5 et 9, puis placez-les selon le schéma de mise en place présenté plus haut.**

5 **Mélangez les 35 cartes Esprit et distribuez-en un certain nombre à chaque joueur, comme indiqué dans le tableau ci-dessous :**

JOUEURS	NOMBRE TOTAL DE CARTES	CARTES À DISTRIBUER	CARTES NON UTILISÉES
2	35	10 par joueur (automa compris)	5
3	35	9 par joueur	8
4	35	9 pour les 1er, 2e et 3e joueurs et 8 pour le 4e	0

Remettez les cartes non utilisées dans la boîte, sans les révéler aux joueurs. **Les cartes que l'on vous a distribuées constituent votre main. Ne les montrez pas aux autres joueurs.**

Dans une partie à 2 joueurs, l'automa reçoit également 10 cartes. Parmi ces cartes :



1. Placez-en 6 en un paquet face cachée sur l'emplacement le plus à gauche du plateau 2 joueurs pour former la pioche
2. Placez-en 4 face visible sur les emplacements suivants du plateau 2 joueurs.

6. **Distribuez 2 cartes Aide de jeu différentes à chaque joueur.**

7. **Chaque joueur prend 2 meeples Aventurier identiques. Ce meeple sera votre personnage tout au long de la campagne.**

8. **Pour le moment, laissez les éléments de jeu non mentionnés (enveloppes, tuiles Magique, tuiles Brume, etc.) dans la boîte. Ne les sortez que si cela vous est spécifiquement demandé.**

9. **Déterminez un premier joueur au hasard.**



Dans une partie à 2 joueurs, le joueur qui débute la mission place le meeple Kakapo de son côté. L'automa ne peut pas commencer la mission.

DÉROULEMENT DE LA MISSION

À chaque mission, vous enchaînez au maximum 7 manches jusqu'à réussir ou échouer au bout de la 7e.

Chaque manche se compose de quatre phases, qui se déroulent dans l'ordre suivant :

1. DÉTERMINATION DE LA CARTE DÉCISION (PHASE DE PLI)
2. SÉLECTION DE LA TUILE ESPRIT
3. PLACEMENT DE LA TUILE ESPRIT
4. VÉRIFICATION DES CONDITIONS DE RÉUSSITE DE LA MISSION

1. DÉTERMINATION DE LA CARTE DÉCISION



La carte Décision détermine la carte gagnante du pli pour la manche en cours. Elle fixe également la couleur de l'atout pour la manche suivante, ce qui signifie que l'atout peut changer à chaque manche.
Pour la première manche de la mission, c'est la carte Atout (incluse dans la boîte) qui définit la couleur de l'atout.

JOUER LE PLI

Durant cette phase, tous les joueurs participent au pli.

Le premier joueur commence en jouant une carte Esprit de sa main, face visible, devant lui.

Puis, les autres joueurs jouent une carte Esprit l'un après l'autre, dans le sens horaire. **Ils doivent suivre la couleur de la première carte si possible (*Must Follow*).** S'ils n'ont pas de cartes Esprit de cette couleur, ils peuvent jouer n'importe quelle carte. Une fois que chaque joueur a joué une carte, le vainqueur est déterminé selon la règle suivante :

Le joueur qui a joué la carte Esprit de la couleur demandée (la couleur de la première carte jouée) avec le plus grand nombre gagne.

Cependant, si une ou plusieurs cartes Esprit de la couleur de l'atout ont été jouées, le joueur qui a joué la carte de cette couleur avec le plus grand nombre gagne.

Exemple 1 :

Premier pli



Couleur de l'atout — *Premier joueur*

Second pli

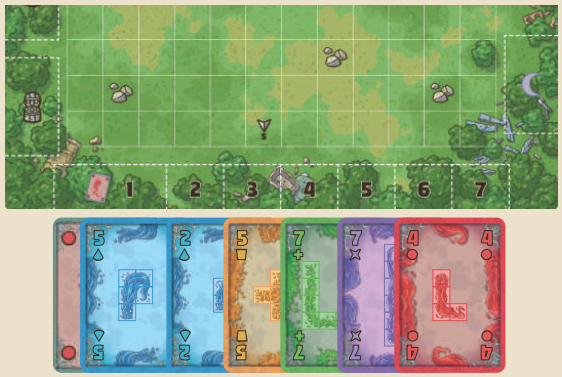


Couleur de l'atout — *Premier joueur*

Le 5 bleu remporte le premier pli et devient la carte Décision : le bleu est donc l'atout pour le second pli.

On doit suivre le violet sur le second pli, mais le dernier joueur n'a pas de violet en main et joue le 2 bleu, remporte le pli grâce à l'atout, et devient la nouvelle carte Décision.

À la fin de la phase en cours, rassemblez toutes les cartes du pli en un paquet, placez la carte Décision dessus et placez ce paquet sur l'emplacement correspondant du plateau de jeu. Cela vous permet de suivre le nombre de manches jouées, mais également de ne pas oublier la couleur de l'atout en vigueur pour la manche suivante.



Exemple 2 : *6 manches ont déjà été jouées. Le 4 rouge est la carte Décision : le rouge est la couleur de l'atout pour la dernière manche.*

Dans une partie à 2 joueurs, le joueur (hors automa) qui remporte le pli prend le meeple Kakapo et devient le Leader.
C'est le Leader qui décide des choix de l'automa.
L'automa ne reçoit jamais le meeple Kakapo, même s'il remporte le pli et devient le premier joueur.

Si l'automa n'est pas le premier joueur :

- Si l'une des cartes visibles de l'automa correspond à la couleur de la première carte jouée, l'automa doit jouer cette carte.
- Si plusieurs cartes visibles de l'automa sont de la couleur de la première carte jouée, le Leader choisit quelle carte jouer parmi ces cartes.
- Si aucune carte visible de l'automa n'est de la couleur de la première carte jouée, le Leader choisit une carte parmi les cartes visibles ou prend la première carte de la pioche de l'automa.

Si l'automa est le premier joueur (il devient le premier joueur si sa carte Esprit a remporté le pli à la manche précédente) :

- Le Leader choisit l'une des cartes visibles de l'automa ou prend la première carte de la pioche de l'automa pour déterminer la première carte jouée.

2. SÉLECTION DE LA TUILE ESPRIT

Les joueurs récupèrent la tuile Esprit qui correspond à la carte Décision.



Exemple 3 : *Le 5 bleu remporte le premier pli et devient la carte de Décision (voir exemple 1), on prend la tuile qui lui est associée.*

3. PLACEMENT DE LA TUILE ESPRIT

Placez la tuile Esprit, sur le plateau de jeu, en respectant les règles de placement ci-dessous.

Règles de placement

- Vous pouvez communiquer uniquement sur le placement de la tuile Esprit ; vous ne pouvez pas donner d'informations sur votre main ni sur vos intentions.
- Vous ne pouvez pas dépasser les limites de la grille de 12 × 12 cases.
- Vous ne pouvez pas placer les tuiles Esprit sur des tuiles Mission ou des tuiles Esprit déjà en place.
- Vous ne pouvez pas déplacer les tuiles Esprit déjà en place, à moins que vous n'utilisiez la tuile Pouvoir qui le permet.
- Vous pouvez placer les tuiles Esprit sur le côté de votre choix (recto ou verso).
- Vous pouvez placer les tuiles Esprit uniquement sur des emplacements vides (sauf indication contraire).

Exemple 4 : Placements possibles de tuiles Esprit



- **Vous pouvez les placer sur n'importe quel emplacement vide.**
- **Vous pouvez les placer sur leur recto ou leur verso.**
- **Vous pouvez les placer sur un emplacement adjacent au bord d'une tuile Mission d'une couleur différente. Toutefois, si vous le faites, la mission sera un échec puisque vous n'aurez pas respecté la contrainte de la tuile Mission (voir la tuile Esprit orange 3).**

Exemple 5 : Placements impossibles de tuiles Esprit



- **Vous ne pouvez pas dépasser les limites de la grille de 12 × 12 cases. Ainsi, le placement de la tuile Esprit verte 6 n'est pas valable.**
- **Vous ne pouvez pas placer de tuiles sur des tuiles déjà présentes. Ainsi, les placements de la tuile Esprit violette 6 et de la tuile Esprit orange 3 ne sont pas valables.**

Si aucun emplacement vide n'est disponible sur la grille pour y placer une tuile Esprit, la mission est automatiquement considérée comme un échec.

4. VÉRIFICATION DES CONDITIONS DE RÉUSSITE DE LA MISSION

Pour valider une mission, assurez-vous que chaque tuile Mission est entièrement entourée par des tuiles Esprit, et ce, avant d'atteindre la fin de la 7e manche.

Pour qu'une tuile Mission soit correctement entourée, il faut que toutes les cases adjacentes à ses côtés soient recouvertes.
Il n'est pas nécessaire de recouvrir les cases adjacentes à ses coins.

Exemple 6 :



CONTRAINTES DES TUILES MISSION :

Attention, jeunes aventuriers ! Sur cette mission 1, les tuiles Mission ont des bords colorés.

Quand c'est le cas, vous devez placer une tuile Esprit de la même couleur que le bord de la tuile Mission. Si la contrainte n'est pas respectée, la mission est un échec.



Vérification du nombre de manches

- **Si vous n'avez pas encore rempli les conditions de réussite et que vous n'avez pas atteint le nombre de manches maximum (7), passez à la manche suivante.** Le joueur qui a remporté le pli devient le premier joueur pour la manche suivante.

Dans une partie à 2 joueurs, si l'une des cartes visibles de l'automa a été jouée, piochez une carte afin de compléter la rivière à 4 cartes.

- **Si vous n'avez toujours pas rempli les conditions de réussite une fois le nombre de manches maximum atteint (7), la mission est considérée comme un échec.**

《 FIN DE LA MISSION 》



Que vous réussissiez ou non la mission, prenez une carte dans le bloc de score et cochez une case du chemin de la lune, en partant de la gauche. On vous expliquera ça plus tard, mais sachez que le temps file, et même l'entraînement n'arrête pas la progression des lianes.



Si la mission 1 échoue, reprenez-la et soyez plus concentrés !

Si vous la réussissez, bravo à vous ! Enchaînez maintenant avec la mission 2, cette fois sans mon aide, et prouvez que vous êtes prêts à partir à l'aventure !

Je vous donne la mise en place de la mission 2 juste à droite !



Mission 2 : Pour réussir, vous devez entourer les tuiles Mission 3 et 7 !

PRÊT POUR L'AVENTURE ?



Maintenant que vous avez brillamment survécu aux deux premières missions (vraiment, je suis impressionné), l'heure est venue de réclamer votre première récompense !

Ouvrez l'enveloppe A et recevez deux jetons Pouvoir ... ainsi qu'un emplacement Pouvoir pour les utiliser. Pas mal pour un début, non ?

Mais ne vous emballez pas trop vite... Les choses sérieuses commencent maintenant. La carte du Royaume vous attend : remplie de mystères, de pièges... et d'un brouillard épais qui sent l'embrouille.

Rejoignez-moi dans le Carnet de Voyage. Je vous révélerai tout ce qu'on sait sur cette carte : les icônes, les récompenses, les missions... tout ce que vous devez savoir pour espérer survivre !

Ah, et dernière chose : un index des icônes vous attend en toute fin de livret. Ne l'utilisez pas tout de suite, mais gardez-le sous le coude : il vous sera bien utile quand les choses deviendront vraiment sérieuses.

LISTE DES ICÔNES

Récompense Totem : Débloquez un emplacement Pouvoir du plateau de jeu.

Récompense Château : Prenez un jeton Pouvoir . **Lorsque vous obtenez un jeton Pouvoir, vous le conservez jusqu'à la fin de l'aventure et pouvez l'utiliser à chaque mission !**

Récompense Enveloppe blanche : Ouvrez l'enveloppe blanche correspondant à la lettre indiquée.
Vous trouverez une tuile Pouvoir dans chaque enveloppe blanche. Avant de commencer chaque mission, vous pouvez placer des tuiles Pouvoir sur des emplacements Pouvoir débloqués du plateau de jeu afin de disposer d'une aide supplémentaire.

Récompense Liane Holo purifiée : Réduit la difficulté de la mission 22.

Symbole Lyken : Indique la mission finale. Si vous remportez la mission 22, vous sauvez le royaume !

Sur le Chemin de la Lune, lorsque vous cochez une case présentant une phase de la lune, ouvrez **l'enveloppe noire** correspondante et placez la tuile Lune obtenue sur l'emplacement correspondant du plateau. Les tuiles Lune indiquent des désavantages qui se cumulent et perdurent jusqu'à la fin de la partie.

Cochez l'étoile si vous réussissez la mission en 5 manches ou moins. De plus, si vous terminez la mission 22 avant d'atteindre la fin du chemin de la lune, gagnez 2 étoiles par emplacement du chemin de la lune non coché.

Symbole Enveloppe rouge : À ouvrir à la fin de la partie, uniquement si vous avez réussi la mission 22.

Jeton Tourbillon (Environnement Eau) : Lorsque les joueurs placent une tuile Esprit sur un jeton Tourbillon (Il est possible de recouvrir un jeton Tourbillon avec une tuile Esprit.)
Ils défaussent immédiatement ce jeton, et chaque joueur doit également défausser une carte de sa main face cachée, sans la montrer aux autres.

Jeton Brume (Environnement Forêt contaminée) : Lorsque les joueurs placent une tuile Esprit sur un jeton Brume (Il est possible de recouvrir un jeton Brume avec une tuile Esprit.), ils défaussent immédiatement ce jeton. Le prochain pli doit alors commencer par la couleur du jeton Brume, si possible.

Pour passer en mode nuit, retournez chaque tuile Mission sur sa face Nuit en veillant à ce que son triangle noir soit bien au même endroit sur le plateau que lorsqu'elle était sur sa face classique.



Mode Classique



Mode Nuit





MUSOKA STUDIO ゲームブランド

Musoka Studio
58 rue de Monceau
75008 Paris - France
©2026 Musoka Studio