

YUM YUM ISLAND

» POUR 2 À 5 PÉLICANS
» 6 ANS ET PLUS
» 20 MINUTES DE VOL

LE BUT DU JEU

Yum Yum Island est un jeu coopératif dans lequel vous devez nourrir les animaux de l'île en larguant des jetons *Nourriture* dans leur gueule... mais sans rien voir !
Une fois qu'un animal est complètement nourri, il est sauvé. La partie est gagnée si tous les animaux sont sauvés avant que le gosier du géant soit plein !

LA PETITE HISTOIRE

Sur l'île de Yum Yum, cochon, castor, panda et autres animaux de tout poil vivaient en paix. Jusqu'au jour où Ferdinand le géant débarqua et dévora toute la nourriture de l'île !
Votre mission en tant que membres de l'escadrille Air Pélican 1 : tous ensemble, sauvez les animaux en leur parachutant de la nourriture tout en évitant que le géant s'en empare.
Enfilez vos lunettes d'aviateur et soyez prêts pour le décollage, mais attention au mauvais temps qui vous gênera durant la mission !

CONTENU ET PRÉPARATION DU JEU

- ***1 géant*** (c'est Ferdinand !) - placez-le au centre de la table.
- ***4 arbres*** (fastoches à monter) - posez un arbre au bout de chaque main et pied de Ferdinand.
- ***12 animaux*** - pour une première partie, prenez **le lion**, **l'araignée**, **le panda**, **le kangourou** et **l'éléphante**, puis placez-les aléatoirement autour du géant. Votre île est prête !
- ***1 tortue géante*** - placez-la entre 2 et 5 cm des animaux de l'île, devant le premier joueur (le plus jeune), tête vers la gauche (dans le sens du tour de jeu) et piste de décollage des pélicans vers l'île.
- ***70 jetons Nourriture*** roses (viande, poisson, insectes) et verts (herbe, feuilles, légumes, fruits) - remplissez la réserve située sur le dos de la tortue avec ces jetons sans les trier.
- ***5 paires de lunettes d'aviateur*** - chaque joueur se munit d'une paire, passe l'élastique derrière la tête et remonte les lunettes sur son front en attendant son tour pour le décollage !
- ***1 dé*** - vous l'utiliserez chacun votre tour durant la partie.





COCOW, NOTRE MASCOTTE DE L'ESPACE !

Cocow vous accompagnera durant la lecture de ce livret. Elle vous donnera des conseils et des consignes afin de profiter au maximum du jeu !

TOUR DE JEU

Une fois la tortue géante placée devant lui, entre 2 et 5 cm de l'île, le chef d'escadrille du tour (le joueur actif) **lance le dé** et en applique l'effet selon la face indiquée :



Le chef d'escadrille doit immédiatement prendre un jeton *Nourriture* vert et un jeton *Nourriture* rose de la tortue qu'il place dans la bouche du géant.
Puis il va tenter de **nourrir les animaux** (voir ci-contre COMMENT NOURRIR LES ANIMAUX ?). **Les autres joueurs pourront aider le joueur actif en lui parlant !**



LES CONSIGNES DE COCOW !

Lorsque le dé indique 💬, les autres joueurs ont le droit de parler pour aider le chef d'escadrille à nourrir les animaux.
Pour aider ce dernier, vous pouvez dire tout ce qui vous semble utile, par exemple : « vers la gauche », « vers la droite », « avance », « recule », « plus haut », « plus bas », « stop », « lâche », etc. Si les notions de gauche et de droite ne sont pas assez claires, on peut aussi dire : « vers tel ou tel joueur », ou s'aider des éléments présents dans la pièce où vous jouez : « vers la porte », « vers la cuisine », « vers le canapé », etc.
Il est interdit de toucher la main ou le bras du joueur actif pour essayer de le guider.



Le chef d'escadrille doit tenter de **nourrir les animaux** (voir ci-contre COMMENT NOURRIR LES ANIMAUX ?), mais **les autres joueurs se taisent** et ne peuvent pas l'aider en lui donnant des indications !



Le chef d'escadrille choisit **un animal qui a au moins un jeton *Nourriture* dans sa gueule et le sauve.**
Attention, si aucun animal n'a de nourriture, aucun animal ne peut être sauvé.
Ensuite, le chef d'escadrille **fait pivoter le dé en suivant le sens de la flèche noire** et doit effectuer l'action de la nouvelle face.

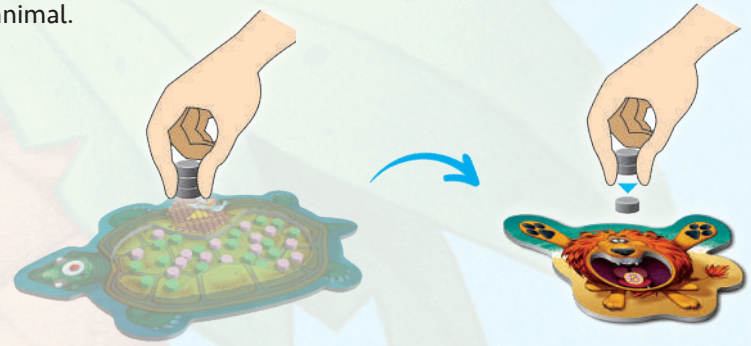


COMMENT NOURRIR LES ANIMAUX ?

En accord avec son escadrille, le joueur choisit l'animal qu'il veut nourrir. Il repère alors sur la tortue les jetons *Nourriture* dont il a besoin puis **abaisse ses lunettes pour se cacher les yeux** (les conditions météo étant particulièrement difficiles autour de l'île de Yum Yum). Il est paré au décollage !



Le joueur doit maintenant, **les yeux masqués et en un seul trajet**, prendre un ou plusieurs jetons *Nourriture* de la tortue (d'une seule main en formant une pile) puis les larguer directement dans la gueule d'un animal.



Tous les jetons *Nourriture* qui n'atterrissent pas directement dans la gueule d'un animal (sur la table, sur le géant ou sur l'animal en dehors de sa gueule) **sont immédiatement déposés dans la bouche du géant et poussés le long de son gosier** !
Chaque animal possède un régime alimentaire particulier, vert ou rose (sauf le cochon qui mange de tout !) : si des jetons *Nourriture* ne correspondant pas au régime alimentaire de l'animal atterrissent dans sa gueule (mauvaise couleur ou jeton en trop), ils sont eux aussi déposés dans la bouche du géant.







LES CONSIGNES DE COCOW !

Attention, si le chef d'escadrille touche malencontreusement la table ou tout autre matériel de jeu (hormis la tortue et les arbres), les autres joueurs crient « CRAAAASH ! ».
Le joueur doit alors lâcher immédiatement sa cargaison et son tour est terminé. Le pélican s'est approché trop dangereusement du sol et se retrouve le bec dans le sable !

Une fois qu'un animal a reçu EXACTEMENT tous les jetons *Nourriture* dont il avait besoin, il est SAUVÉ. L'animal ET ses jetons *Nourriture* sont sortis du jeu et déposés dans la boîte.

Certains animaux, comme le lion et l'araignée, déclenchent un effet spécial lorsqu'ils sont sauvés. La description de ces effets se trouve en dernière page de ce livret.
Quand un joueur a terminé son tour, le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre et de la tête de la tortue) fait glisser la tortue géante devant lui et devient chef d'escadrille. C'est à son tour de jouer et de lancer le dé.

EXEMPLE DE TOUR DE JEU :

C'est au tour de Cocow de jouer. Elle est chef d'escadrille pour ce tour, lance le dé et obtient :



1. Comme l'indique la face du dé, Cocow commence par placer 2 jetons *Nourriture* dans la bouche du géant, puis les pousse le long du gosier de celui-ci.

2. Ensuite, Cocow et ses camarades d'escadrille décident ensemble quel animal Cocow va tenter de nourrir. Comme la face du dé indique 💬, elle pourra être guidée par les autres joueurs.
Il manque 3 jetons *Nourriture* **verts** à l'éléphante pour être sauvée !

3. Cocow repère visuellement les lieux ainsi que les jetons qu'elle doit prendre dans la réserve de la tortue géante, puis elle abaisse les lunettes sur ses yeux.



4. Cocow prend 2 jetons *Nourriture* **verts** et 1 rose (oups !). Puis, guidée par les autres joueurs, elle tente de nourrir l'éléphante.



5. Une fois la nourriture larguée, Cocow relève ses lunettes et s'aperçoit que son vol ne fut pas une grande réussite :
1 jeton rose a été lâché dans la gueule de l'éléphante (et elle n'aime pas du tout ça !) et 2 jetons **verts** en dehors. Ces 3 jetons vont donc rejoindre le gosier du géant !
Ce n'est pas cette fois-ci que l'éléphante sera sauvée, mais Cocow fera mieux le prochain coup !



LES CONSEILS DE COCOW !

LES ARBRES :

Sur l'île de Yum Yum se dressent 4 arbres. Ils servent de points de repère aux pélicans. Lors de son trajet, un joueur peut donc s'aider des arbres en les touchant. Mais attention, si un arbre tombe, il est déraciné et déposé dans la boîte de jeu jusqu'à la fin de la partie.



LA PISTE DE DÉCOLLAGE :

La tortue géante est équipée d'une piste de décollage dernier cri ! Avant de décoller, le joueur peut orienter la piste en direction d'un animal qu'il souhaite nourrir et ainsi la toucher pour se repérer une fois les lunettes abaissées. Attention, la piste ne doit jamais être en contact direct avec un animal (la tortue devant se trouver entre 2 et 5 cm de l'île).



FIN DU JEU

La partie est gagnée lorsque **TOUS les animaux ont été sauvés**.

En revanche, si **le gosier du géant est si plein qu'on ne peut plus y ajouter de nouveau jeton *Nourriture*** ou **s'il n'y a plus assez de jetons *Nourriture* dans la réserve de la tortue** pour nourrir les animaux, la partie est perdue !





ET APRÈS ?

Si vous voulez augmenter le niveau de difficulté des parties suivantes, vous pouvez ajouter 1 ou 2 animaux et/ou remplacer ceux de la mise en place initiale par n'importe quels autres animaux disponibles (voir ci-contre). Et rien ne vous empêche d'inventer vos propres effets !

COCOW VOUS DIT MEUHRCI !

Cocow remercie « vachement » tous les p'tits Terriens et Terriennes qui ont participé aux tests du jeu !

© 2019 JD Éditions / Space Cow. Tous droits réservés.
Retrouvez toute l'actualité Space Cow sur :

LES ANIMAUX QUI FONT DE L'EFFET !

Certains animaux déclenchent des effets **quand ils sont sauvés*** (complètement nourris ou sauvés grâce à la face) :



LE LION* *mord les fesses du géant, qui saute en l'air : le lion est placé sous le géant que l'on soulève à hauteur des arbres et qu'on laisse retomber à plat. Tous les jetons qui sortent de son gosier sont rangés dans la boîte. Si certains animaux récupèrent au passage des jetons Nourriture correspondant à leur régime, tant mieux pour eux !*



L'ARAIGNÉE* *remet de l'ordre dans la réserve de la tortue : on peut alors trier les jetons Nourriture et placer les jetons roses d'un côté et les verts de l'autre.*



LE GORILLE* *fait peur aux autres animaux en se frappant la poitrine de joie ! Retirez un jeton vert de la gueule de chaque animal lorsque le gorille est sauvé.*



LES CASTORS* *ne peuvent s'empêcher d'abattre les 4 arbres, qui sont remis dans la boîte de jeu. Ils ne pourront donc plus servir de points de repère.*



LES BOAS *hypnotisent les autres animaux de l'île. Ainsi, tant que les boas ne sont pas sauvés et sortis de l'île, aucun animal ne peut déclencher son effet lorsqu'il est sauvé.*



L'ÉLÉPHANTEAU *est placé sur l'éléphante en début de partie et obstrue complétement sa bouche. Il faudra donc d'abord sauver l'éléphanteau avant de pouvoir sauver l'éléphante qui ne partira jamais sans son fiston !*

! Les animaux déclenchant des effets sont identifiables aux chiffres et contours de couleur jaune : 2 3