Yogi Guru®

Behrooz « BEZ » Shahriari

8+ 3/10 20 min

Contenu



- 60 cartes renforcées
- règle du jeu



- 2 porte-cartes

Yogi + Yogi Guru

Yogi Guru est fait pour être joué seul mais également pour enrichir votre expérience du jeu *Yogi*. Pour cela, il vous suffit de mélanger les deux sets de cartes. Les dos de cartes des deux jeux sont identiques pour garder le suspense à la pioche, mais vous pourrez trier facilement les deux jeux si besoin puisque le symbole apparaît sur chaque carte de la version Guru.

Principe et but du jeu

À leur tour, les joueurs piochent une carte et réalisent le défi qui y est indiqué. L'instruction doit alors être suivie pendant toute la durée de la partie. Les cartes s'accumulent et un joueur qui n'arrive plus à respecter l'une de ses contraintes est éliminé. À la fin, il n'en restera qu'un !

Mise en place

Les cartes sont mélangées puis divisées en deux piles qui sont insérées, faces cachées, dans les porte-cartes. Ces porte-cartes doivent être placés sur la table de façon à ce que tous les joueurs puissent en atteindre un facilement. Le joueur le plus zen commence, puis la partie se déroule dans le sens horaire.

Note : avec des jeunes joueurs ou des débutants, il est conseillé de retirer les cartes violettes .

Déroulement de la partie

À son tour, le joueur :

1 - pioche la première carte du porte-cartes de son choix ;
2 - lit son instruction à haute voix ;
3 - se met en position pour respecter l'instruction, sans arrêter de suivre les obligations précédentes (s'il en a déjà).

Puis c'est au tour du joueur suivant.



Une **carte verte** doit être placée face visible devant le joueur qui l'a piochée afin que chacun puisse connaître les défis des autres.

Une **carte orange** est utilisée pour respecter son instruction.





Une **carte bleue** doit être placée face visible devant le joueur qui l'a piochée (comme les cartes vertes). Son instruction doit être suivie à chaque fois que le joueur pioche une carte.

Une **carte violette** est une carte spéciale. Quand un joueur en pioche une, , c'est le joueur placé à sa droite qui doit compléter son instruction (symbole). Il peut compléter par l'élément de son choix tant que l'instruction reste faisable.



Par exemple, Baptiste pioche la carte « Une main sur » . Lucas, son voisin de droite, complète et annonce : « ton genou ». Baptiste devra donc avoir une main qui touche l'un de ses genoux jusqu'à la fin de la partie. Lucas aurait également pu dire : « une main sur la tête de ta voisine de gauche » ou « sur le dessous de ta chaise... ».
Tant que le défi est réalisable, tout est permis, faites preuve d'imagination !

Les cartes violettes seront, selon l'instruction, tantôt placées face visible devant les joueurs concernés (main verte/bleue) ou tantôt utilisées pour respecter l'instruction (main orange).

Il est possible d'utiliser des éléments pour s'aider, comme glisser la carte dans un vêtement par exemple, mais il faut obligatoirement qu'une partie de la carte reste visible.

Note : les illustrations sur les cartes ne sont qu'indicatives. Les joueurs peuvent trouver d'autres manières de répondre aux instructions.

Si un joueur ne parvient pas à suivre l'instruction d'une de ses cartes, même momentanément, il est immédiatement éliminé. Il est néanmoins possible de changer de position si l'instruction reste respectée.

Chacun doit être honnête et reconnaître s'il est éliminé. Mais il ne faut pas hésiter à dénoncer un petit camarade qui aurait failli à l'une de ses missions !

Si un joueur ne parvient pas à piocher de carte à son tour, il est éliminé.

Fin de partie

Le dernier joueur en jeu gagne la partie.

Variante sadique

Mélanger les cartes et en distribuer 2 à chaque joueur. Placez les porte-cartes de façon à ce que chacun puisse en atteindre un facilement.

À son tour, le joueur :

1 - joue une carte de sa main en la plaçant devant un autre joueur qui doit alors commencer à respecter l'instruction indiquée ;
2 - pioche une carte.

Puis, c'est au tour du joueur qui vient de recevoir une carte, etc.

Le dernier joueur en jeu gagne la partie.

Variante en équipe

Si les joueurs sont nombreux, il est recommandé de jouer par équipes de 2 ou 3. Peu importe si des équipes comptent plus de membres que d'autres. Quand c'est au tour d'une équipe, celle-ci doit piocher autant de cartes que le nombre de joueurs qui constituent cette équipe. N'importe quel joueur de l'équipe peut piocher. Puis au moins un joueur de l'équipe doit respecter chacune des instructions de l'équipe. Il est possible que 2 membres d'une même équipe suivent la même instruction pour mieux assurer le coup ou pour prendre le relais d'un équipier. Dès qu'une instruction n'est plus respectée par l'un des membres d'une équipe, celle-ci est éliminée.

Il est possible de jouer par équipes en respectant le mode de jeu normal ou la version sadique.



Vous en voulez encore ? Mélangez Yogi Guru et Yogi !

54 autres cartes à ajouter pour encore plus de poses tordantes et tordues !



Informations à conserver. 01-2019

® & © Gigamic 2017

Auteur : Behrooz 'Bez' Shahriari
Illustrations : Simon Caruso

ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux
France