

**Nyout**

<https://www.leglobejoueur.com>

Contacts : 06-33-91-69-68 / [leglobejoueur@gmail.com](mailto:leglobejoueur@gmail.com)

# Le Nyout

## Petite histoire

*Le Nyout est un jeu vieux de plusieurs millénaires, mais est encore pratiqué en Asie, en particulier en Corée. C'est un jeu de parcours qui a la particularité de se jouer avec des dés bifaces. La possibilité d'utiliser des raccourcis, ajoute une dose de stratégie aux parties.*

## Règle

*Nombre de joueurs : 2 à 4.*

*Se joue en individuel*

*Prise en mains : facile*

*Catégorie : hasard raisonné / parcours*

## Matériel nécessaire

- un plateau
- des pions de différentes couleurs
- \* 4 bleus et 4 rouges pour 2 joueurs
- \* 3 bleus, 3 rouges et 3 verts pour 3 joueurs
- \* 2 bleus, 2 rouges, 2 verts et 2 jaunes pour 4 joueurs
- 4 dés bifaces (une face noire et une blanche)

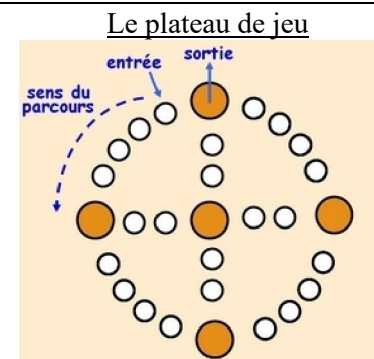
## BUT DU JEU

Être le premier joueur à faire sortir l'ensemble de ses pions du plateau.

## POUR Y PARVENIR

Les joueurs lancent les dés à tour de rôle et avancent un de leurs pions en fonction du score obtenu. Les joueurs peuvent dans certaines conditions emprunter des raccourcis ou déplacer deux pions en même temps. Les déplacements peuvent également permettre la capture de pions adverses.

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE



En début de partie, tous les pions sont à l'extérieur du plateau. Les joueurs se positionnent autour. Tous les pions entreront sur le plateau par la même case.

Chaque joueur lance les 4 dés afin de déterminer qui commence à jouer.

Valeur des dés :

1 point par face blanche visible

5 points si aucune face blanche n'est visible.

Le joueur qui a obtenu le plus grand score débute la partie (les dés sont éventuellement relancés par les ex-aequo pour les départager).

Le premier joueur relance les dés, et fait entrer un de ses pions sur le circuit, en l'avancant du nombre **exact** de cases indiqués par les dés (il ne peut l'avancer d'un nombre de cases inférieur et n'a pas le droit de passer son tour).

S'il a **obtenu 5 ou 4** aux dés, il les relance et fait avancer le pion déjà en jeu, ou en fait entrer un autre.

Le joueur rejoue autant de fois qu'il obtient 5 ou 4 aux dés.

S'il obtient 1, 2 ou 3, il passe la main au joueur situé à sa gauche, après avoir avancé son pion.

Les joueurs jouent à tour de rôle **dans le sens des aiguilles d'une montre**.

*Remarque* : si après le lancer, les dés sont en appui les uns sur les autres, le lancer reste valide. Si un des dés reste sur la tranche, tous les dés doivent être relancés.

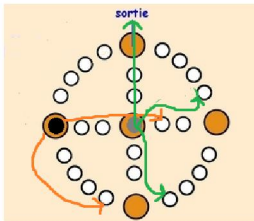
### DÉPLACEMENTS

Les pions se déplacent **dans le sens inverse des aiguilles** d'une montre, d'un nombre de cases correspondant **exactement** à la valeur des dés. Les pions peuvent se dépasser les uns les autres.

Si un pion termine sa course sur un des **points cardinaux** (gros cercle), le joueur peut, s'il le souhaite, lui faire prendre **un raccourci** par l'intérieur du cercle, lors de son prochain déplacement.

De même quand un pion termine sa course sur la **case centrale** (après avoir emprunté un raccourci), le joueur peut choisir de le faire **changer de direction** au déplacement suivant. Ce changement de direction n'est possible que pour les pions arrêtés sur la case centrale : un pion qui emprunte cette case au cours d'un mouvement sans s'y arrêter doit terminer son mouvement dans le même axe qu'il l'a commencé.

En revanche, un pion peut **reprendre la trajectoire du cercle à n'importe quel moment** à partir des points cardinaux, mais toujours **dans le sens inverse des aiguilles d'une montre** (les pions ne sont pas obligés de s'arrêter sur les points cardinaux pour reprendre la trajectoire du cercle).



*Si le joueur noir obtient 4 aux dés, il a 2 solutions  
Si le joueur gris obtient 4 aux dés, il a 3 solutions*

### ASSOCIATION DE PIONS

Quand un pion termine sa course sur une **case occupée par un pion de même couleur, les deux pions s'associent** et se déplacent ensuite ensemble tant qu'ils ne sont pas capturés. Il n'y a pas de limite à l'association des pions : tous les pions d'un même joueur peuvent être associés.

### CAPTURES

Quand un pion termine sa course sur une **case occupée par un pion ou une association de pions adverse, il capture le ou les pions de l'adversaire. Les pions capturés sont sortis du plateau et doivent recommencer le circuit.** Les pions associés avant leur capture sont dissociés et doivent réintégrer le circuit individuellement.

### SORTIE DE SPIONS

Pour sortir, un pion doit effectuer un déplacement lui permettant de **dépasser** la case « sortie ». Un déplacement l'amenant sur la case sortie n'est pas suffisant, il devra attendre le prochain tour pour sortir définitivement (mais il peut être capturé sur cette case).

### FIN DE PARTIE

La partie se termine quand un des joueurs a sorti l'ensemble de ses pions du plateau. Ce joueur est déclaré vainqueur.

### RÉSUMÉ

- il y a une seule case entrée et une seule case sortie, communes à tous les joueurs ;
- les pions peuvent se dépasser ;
- les pions amis peuvent s'associer ;
- les pions peuvent emprunter les raccourcis, seulement après s'être arrêtés sur un point cardinal ;
- les pions peuvent changer de direction à partir du centre du plateau seulement après s'être arrêtés sur la case centrale ;
- la capture des pions adverses se fait par substitution ;
- la sortie nécessite un résultat aux dés permettant d'amener un pion au-delà de la case sortie ;
- 4 et 5 permettent de rejouer.