

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

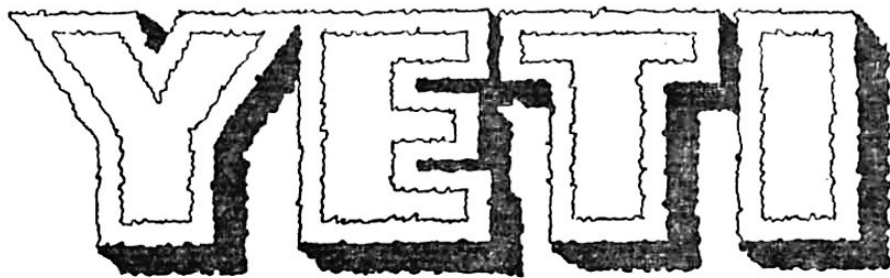


L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com





L'Abominable Homme des Neiges

Un jeu de survie à en avoir le frisson

2 à 4 joueurs

Contenu

1 plateau de jeu	10 pastilles du YETI
1 YETI	1 dé
8 grands jetons de 4 couleurs différentes	24 cartes

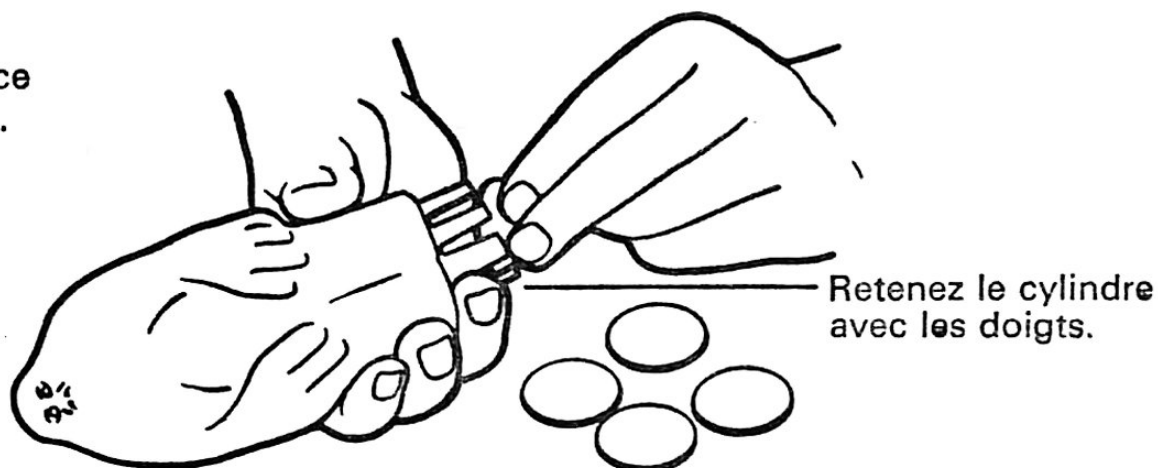
But du jeu

Etre le dernier survivant lorsque le YETI aura chassé tous les autres joueurs.

Présentation du jeu

1. Ouvrez le plateau de jeu devant vous.
2. Sortez le YETI et les 10 pastilles blanches; cinq d'entre elles portent une empreinte, les cinq autres sont vierges. Posez les pastilles, face contre table, et mélangez-les de telle sorte que vous ne puissiez pas vous rappeler celles qui ont une empreinte.
3. Tenez le YETI la tête en bas. Tirez et maintenez le cylindre à l'extérieur puis introduisez une par une, et sans chercher à les voir, les pastilles toujours retournées.

Fig. 1.
Mise en place
des pastilles.



4. Battez les cartes et posez-les en un tas, face contre table, à côté du plateau de jeu.
5. Chaque joueur prend 2 jetons de la même couleur. S'il n'y a que 2 joueurs, chacun prend 4 jetons, 2 paires de couleurs différentes.

Règles de jeu

1. Placez le YETI dans sa caverne.
2. Tout le monde jette le dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Chacun à votre tour, vous placez un de vos jetons sur une case du jeu sans tenir compte de sa couleur qui ne signifie rien à ce premier tour. Essayez de vous placer le plus loin possible de la caverne du YETI.

Déplacement des jetons

1. Chacun à votre tour vous jetez le dé et déplacez un de vos jetons du nombre entier de cases indiqué par le dé dans n'importe quelle direction. Essayez de tenir vos jetons à l'écart du YETI. La case du YETI compte pour une case dans votre marche. Vous pouvez passer par sa caverne qui compte également pour une case dans votre marche.
2. Si la case où vous devez vous arrêter est déjà occupée par un autre jeton ou par le YETI, vous devez alors vous déplacer dans une autre direction. Si toutes les issues sont bloquées, vous perdez votre tour.
3. Le YETI est un obstacle. S'il est sur votre chemin, vous ne pouvez le dépasser mais au contraire, vous devez aller dans une autre direction. Vous pouvez par contre sauter au-dessus d'un autre jeton, cette case comptant pour 1 point dans votre marche.

4. Les cases

Cases vertes- ABRI

Chaque fois que vous vous arrêtez sur une case verte d'ABRI, ou que vous y êtes envoyé par une carte, vous êtes à l'abri du YETI. Il peut y passer mais ne vous atteint pas.

Vous ne pouvez cependant occuper cette case **qu'un tour**. Au tour suivant vous devez déplacer ce jeton vers une autre case sauf si le chemin est bloqué. (Voir 2 et 3 ci-dessus.) Si vous ne pouvez bouger, cette case n'est plus un abri pour vous.

Cases bleues:

- (a) Si vous vous arrêtez sur une case bleue, prenez 1 carte et suivez les instructions qu'elle vous donne; remplacez ensuite la carte en dessous du paquet.
- (b) Si une carte indique de conduire "un jeton quelconque" à un endroit particulier, vous avez le choix entre déplacer 1 jeton de votre adversaire ou 1 des vôtres.
- (c) Si une carte vous envoie dans un endroit déjà occupé par un jeton ou par le YETI, vous restez à votre place et votre tour passe.
- (d) Si vous tirez une carte "Protection" posez-la à l'endroit devant vous jusqu'à ce que vous en ayez besoin (voir cartes jaunes (d) ci-dessous).

Cases jaunes: le YETI

- (a) Lorsque vous vous arrêtez sur une case jaune, vous devenez le YETI pour ce tour. Vous jetez à nouveau le dé et déplacez le YETI du nombre de cases indiqué par le dé, dans la direction de votre choix.
- (b) S'il passe en cours de route ou s'il s'arrête en fin de parcours sur un jeton, vous appuyez sur le YETI et il dépose une pastille. Le YETI ne piétine jamais personne dans la case où il se trouve au début d'un tour:
 - si une pastille blanche apparaît, le joueur est sauf et vous enlevez la pastille du jeu.
 - si la pastille représente une empreinte, le YETI écrase ce joueur et chasse son jeton du jeu. Vous ôtez alors le jeton du jeu ainsi que la pastille que vous retournez et que vous placez près du jeu.
- (c) Le YETI peut faire autant de pas et ainsi écraser autant de joueurs que le dé l'y autorise, mais il ne peut chasser qu'un jeton par couleur en un tour: ceci afin d'éviter que le YETI n'élimine complètement un joueur dès le début du jeu.
- (d) Si vous possédez une carte "Protection" et qu'un de vos adversaires est sur le point de jeter le dé pour déplacer le YETI, vous pouvez la placer sur celui de vos jetons que vous croyez menacé. Cet espace protégé compte toujours pour un pas dans la marche du YETI mais il ne s'y arrête pas et n'y laisse aucune pastille. Quand il s'arrête, qu'il soit passé sur votre jeton ou qu'il soit parti dans une autre direction, votre carte "Protection" est enlevée du jeu et remplacée en dessous du tas. Vous devez placer votre carte de protection sur votre jeton avant que le joueur qui déplace le YETI ne jette le dé.
- (e) Si c'est vous qui déplacez le YETI et qu'il passe sur un de vos jetons ou qu'il s'y arrête, il vous piétine tout de même et dépose une pastille. Si celle-ci porte une empreinte, vous ôtez votre jeton du jeu.
- (f) Si le YETI s'arrête sur un jeton en fin de course et si ce jeton n'est pas éliminé par une empreinte, le joueur peut déplacer ce jeton au tour suivant.

Cases rouges: le YETI double

L'arrêt sur cette case vous donne le droit de déplacer le YETI d'un nombre de cases double de celui indiqué par le dé.

Cases spéciales: Alimentation générale, Cité minière, etc.

Lorsque vous tirez une carte (parce que vous êtes sur une case bleue), vous pouvez recevoir l'ordre d'envoyer un jeton de votre choix (le vôtre ou celui de votre adversaire) sur une case spéciale.

- 5. Le joueur qui déplace le YETI et qui a fait sortir la dernière pastille, est le seul à pouvoir le recharger (voir para. n° 3 - présentation du jeu). Après recharge, le YETI est remplacé sur la case qu'il occupait en dernier lieu.
- 6. Lorsqu'il ne reste plus qu'un jeton par joueur sur le tableau de jeu, toutes les cases jaunes du YETI deviennent doubles; ceci pour éviter que le jeu ne traîne en longueur.
- 7. Le YETI croise un à un tous les joueurs, chasse peu à peu tous les jetons du tableau. Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur en piste, le YETI ne peut l'atteindre et ce joueur est le **vainqueur**.

Le Gagnant

Le gagnant est le dernier joueur survivant, c'est-à-dire celui qui a encore un jeton (ou plus) sur le jeu.