

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 (Bourgogne du sud), 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



TUKI

GRZEGORZ REJCHTMAN



TUKI

*Tukilik (pluriel tukiliit) : Tout objet ayant une signification.**

Que ce soit pour désigner où passeront les caribous, pour montrer un fabuleux site de pêche ou pour indiquer le chemin vers le prochain village, ces objets sont autant de messages laissés dans les froids paysages du Nord. L'inukshuk étant sûrement le plus connu de tous.

Dans Tuki, vous tenterez de reproduire l'inukshuk désigné à l'aide de vos pierres et blocs de neige. Soyez vif et précis. Faites que vos pierres deviennent messagères!

*En Inuktitut (langue inuite)

But du jeu

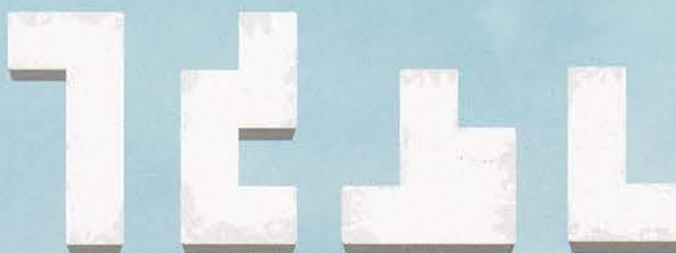
Éviter d'obtenir une 5^e carte Inukshuk et être le joueur le plus rapide à construire l'inukshuk lors de la manche décisive.

Matériel

12 pierres
(3 de chaque couleur)



12 blocs de neige
(3 pièces de chaque forme)



Cartes Inukshuk

50 niveau Normal

50 niveau Avancé



1 support à cartes



1 dé



Mise en place

Tout d'abord, décidez avec quelles cartes Inukshuk vous jouerez. Choisissez le niveau Normal (avec 3 pierres) ou le niveau Avancé (avec 4 pierres). Poursuivez la mise en place ainsi :

- Placez le support au centre de la table, orienté de façon à ce que chaque joueur puisse bien voir la carte qui sera posée dessus.



Mélangez les cartes Inukshuk et placez-les à l'intérieur du support de manière à ce qu'elles soient cachées.

Continuez ainsi selon le nombre de joueurs :

- Dans une partie à 2 ou 3 joueurs de niveau Normal, chacun reçoit 1 pierre grise, 1 bleue et 1 mauve ainsi qu'un bloc de neige de chaque forme (7 pièces en tout). **Au niveau Avancé, chaque joueur reçoit une pierre orange supplémentaire.**
- Dans une partie à 4 joueurs, seulement 3 joueurs reçoivent des pièces et participent à la manche.

Vous êtes prêts à commencer!

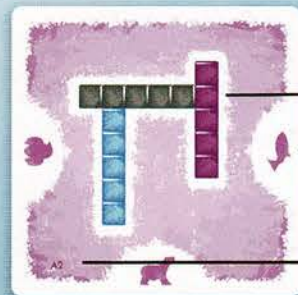
Déroulement de la partie

Tuki se joue en manches successives jusqu'à ce qu'un joueur reçoive sa 5^e carte Inukshuk. Une manche décisive est alors jouée. Le jeu se termine de façons différentes selon le nombre de joueurs (voir page 5).

À chaque manche, une carte Inukshuk est révélée. Chaque joueur doit reproduire cet inukshuk aussi rapidement que possible avec ses pierres et ses blocs de neige.

Carte Inukshuk

L'inukshuk illustré sur une carte ne montre que l'emplacement des pierres de couleurs. Les joueurs devront utiliser leurs blocs de neige de multiples façons (pour supporter, faire contrepoids, etc.) afin de réussir à reproduire l'inukshuk.



Comment placer les pierres

Symbole indiquant comment placer la carte sur le support

Numéro de la carte

Note: Chaque carte porte un numéro unique. Vous pensez que l'inukshuk d'une carte est impossible? Consultez les solutions sur www.nextmovegames.com.

Déroulement d'une manche

Étape 1 Identifiez l'éclaireur

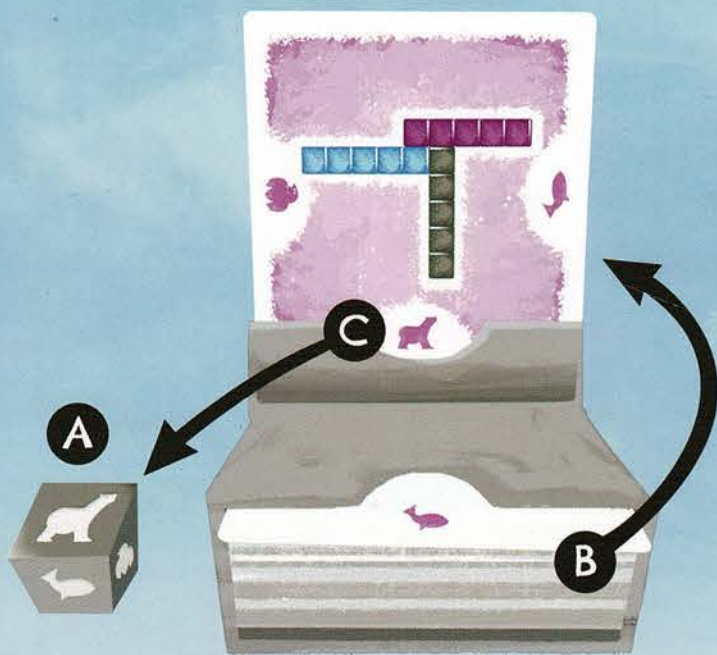
S'il s'agit de la première manche : le dernier joueur à avoir marché en raquette devient l'éclaireur.

Pour chaque manche suivante, le joueur qui a reçu la carte Inukshuk à la fin de la manche précédente devient l'éclaireur de la nouvelle manche.

Dans une partie à 4 joueurs, l'éclaireur ne participe pas à la manche. Le nouvel éclaireur doit remettre ses pièces (pierres et blocs de neige) à l'éclaireur de la manche précédente.

Étape 2 Révélez la carte Inukshuk

- A** L'éclaireur lance le dé et le place à côté du support sans changer le résultat.
- B** L'éclaireur prend la carte Inukshuk du dessus de la pile.
- C** Il la place ensuite dans la fente du support de manière à ce que le symbole indiqué par le dé soit au bas de la carte.



Étape 3 Construisez!

À présent, à l'aide de leurs pierres et blocs de neige, tous les joueurs qui participent à la manche doivent simultanément construire l'inukshuk tel qu'il apparaît sur la carte.

Dé: Le dé vous indique une règle importante de construction.



Sans bloc

S'il n'y a pas de ■ sous le symbole, vos pierres peuvent toucher la surface de jeu.

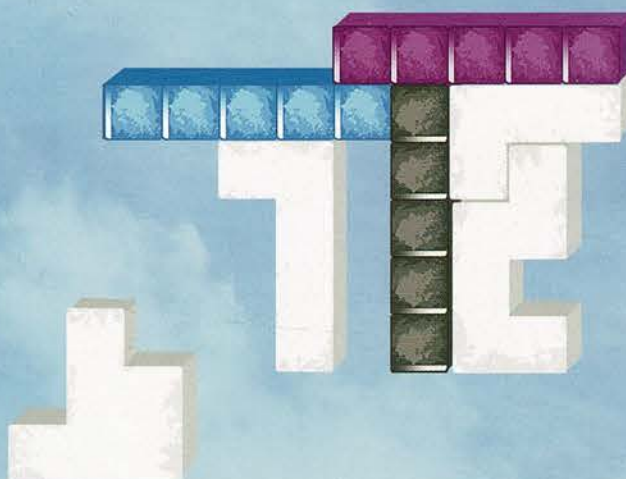


Avec bloc

S'il y a un ■ sous le symbole, l'inukshuk doit être construit sur des blocs de neige. Ainsi, aucune de vos pierres ne peut toucher la surface de jeu.

L'inukshuk doit être construit de manière identique à celle illustrée sur la carte. Chaque pierre est divisée en cinq cubes autant visibles sur les pièces que sur l'illustration, de manière à vous indiquer précisément leur position.

Voici un exemple basé sur la carte illustrée à gauche.



Bloc de neige non-utilisé



Quelques exemples d'inukshuk



L'inukshuk peut être construit directement sur la surface de jeu.



Note: Vos blocs de neige peuvent être utilisés comme contrepoids



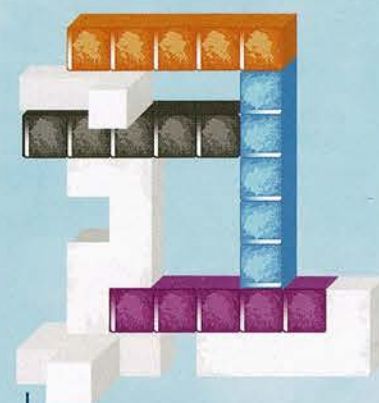
L'inukshuk doit être construit sur des blocs de neige.



L'inukshuk doit être construit sur des blocs de neige.



Note: Il n'est pas nécessaire d'utiliser tous vos blocs de neige.



Note: Vos blocs de neige peuvent être utilisés dans tous les sens.

Fin d'une manche

La manche s'arrête au moment où tous les joueurs ont construit l'inukshuk de la carte sauf un : le joueur le moins rapide. Celui-ci reçoit la carte Inukshuk en guise de pénalité. S'il ne s'agit pas de sa 5^e carte Inukshuk, la partie se poursuit avec une nouvelle manche.

Fin de la partie

La fin de la partie diffère selon le nombre de joueurs :

- À 2 joueurs, la partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur a reçu sa 5^e carte Inukshuk. Le joueur ayant reçu le moins de cartes l'emporte.
- À 3 ou 4 joueurs, la partie entre dans sa phase finale dès qu'un joueur a reçu sa 5^e carte Inukshuk.

Ce joueur devient l'éclaireur. Une manche décisive est alors jouée ou tous y participent sauf l'éclaireur. **Le joueur qui termine son inukshuk en premier remporte la partie.**

Crédits

Auteur :	Grzegorz Rejchtman
Réalisation :	Sophie Gravel
Développement :	Martin Bouchard, Viktor Kobilke, Peter Eggert, Philippe Schmit
Direction artistique :	Sophie Gravel
Illustrations :	Chris Quilliams
Design graphique :	Stéphane Vachon
Édition :	Philippe Schmit
Révision :	Louise Samoisette, Anh Tú Tran

Développement :



© 2019 Plan B Games Inc.

Aucune partie de ce produit ne peut être
reproduite sans autorisation spécifique.
19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC, J0P 1P0, Canada.

info@nextmovegames.com
www.nextmovegames.com

Conservez cette information pour vos dossiers.

Fabriqué en Chine.