

YAKARI – REGLE DU JEU

Yakari, son amie Arc-En-Ciel, son ami le petit blaireau, Grand Aigle (son animal totem) et bien sûr, Petit Tonnerre son poney, se sont perdus en forêt et doivent à présent se hâter car ils ont promis d'être rentrés pour le coucher du soleil. Le groupe emprunte un chemin qui part des espaces sauvages et arrive au village. Le temps qui presse est symbolisé par un sablier qui progresse sur le même itinéraire que le groupe des amis.

Différents niveaux de difficulté sont proposés mais le principe reste le même. Le sablier, chaque fois qu'il a fini de s'écouler, progresse d'une case et s'il rejoint un des membres de l'équipée, symbolise le coucher du soleil : dans un tel cas, tous les joueurs perdent ensemble le jeu. Selon le degré de difficulté souhaité, ce sablier est placé sur les cases 2, 4 ou 6 d'un chemin qui précède le parcours. Bien sûr, les enfants cherchent à gagner la partie.

Pour faire progresser leurs amis, les joueurs se servent d'un petit plateau divisé en deux zones. La plus grande zone montre 9 cases avec 9 symboles. La plus petite, à l'avant, sert de ligne de départ pour un pion que le joueur actif projette de manières diverses (voir plus loin) vers une des 9 cases. Chaque case atteinte offre un avantage ou un inconvénient.

Les 5 cases représentant Yakari ou ses amis, permettent au personnage correspondant d'avancer d'une case. Restent 4 cases. Celle avec le castor permet de faire avancer le personnage le plus en retard ; celle avec le soleil signifie que le sablier est aussitôt retourné mais reste sur la même case ; celle avec la trace signifie que si un ami se trouve précisément face à un raccourci, il peut l'emprunter ; celle des souliers transforme un des amis en guetteur : si le sablier le rejoint, la partie n'est pas encore perdue... mais seulement lorsqu'il est dépassé.

A tout cela s'ajoute un dé de couleurs qui indique la manière dont le symbole recherché doit être atteint. Chaque face du dé indique la manière de se servir du pion : en soufflant dessus, en le chiquenaudant, en le poussant, en le faisant glisser sur le plateau, en le laissant tomber ou encore en le lançant comme un frisbee.

A vrai dire, on reprochera aux auteurs d'avoir prévu un dé de couleurs à la place d'un dé symbolique reprenant ces différentes actions. Il est nécessaire, dans un premier temps, de se référer au texte de la règle pour savoir ce qu'on doit faire... ce que ne peuvent pas faire les jeunes enfants en première primaire.

La plupart des enfants favorisent l'avancée du personnage qu'ils préfèrent. Ce n'est que lorsque le soleil se rapproche dangereusement de celui qui est le plus en retard, qu'ils se souviennent soudain de sauver ou accélérer le rythme du dernier.

Le jeu est gagné par tous les joueurs si tous les membres du groupe ont rejoint le village. Le jeu est perdu par tous les joueurs si le soleil rattrape (ou dépasse) celui qui est le plus à la traîne.