

# YELLOW BRICK ROAD

Samuel Sinniger · Maxime Morin

2 8+ 20min

## MATÉRIEL

20 cartes Tronçon  
(chaque carte est unique)



Recto



Verso

12 jetons Singe ailé



Face visible



Face cachée

## PRINCIPE ET BUT DU JEU

Vous incarnez les bâtisseurs de la Route de briques jaunes qui s'étend à travers le pays d'Oz.

Votre mission : l'étendre davantage ! Vous êtes gênés dans vos projets par les facétieux Singes ailés mais espérez tout de même construire la route la plus longue possible en évitant les culs-de-sac.

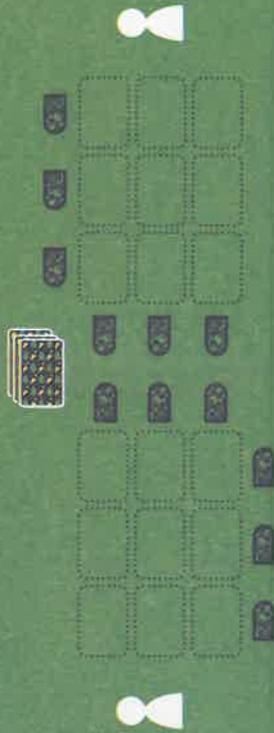
En posant une carte par tour, votre objectif est de constituer une grille de 3x3 cartes avec un maximum de cartes reliées par leurs Tronçons pour marquer plus de points que votre adversaire.

## MISE EN PLACE

Mélanguez les cartes pour créer une pile (faces cachées) placée à portée des deux joueurs. Celui qui s'est promené en forêt le plus récemment devient le premier joueur. Imaginez une grille de 3 cartes sur 3 devant chaque joueur.

Chaque joueur place un jeton Singe allié face cachée au dessus de chaque colonne et à droite de chaque ligne comme indiqué sur le schéma ci-dessous.

Puis chaque joueur pioche une carte.



## TOUR DE JEU

Les joueurs vont jouer à tour de rôle en commençant par le premier joueur.

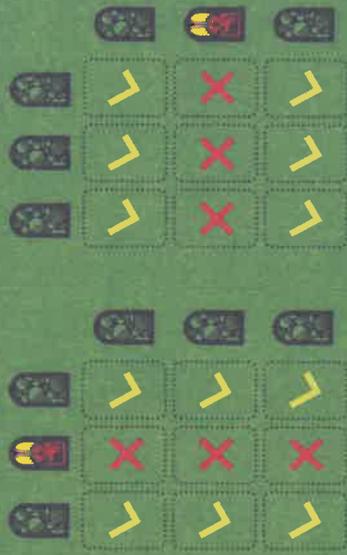
- Le joueur actif pioche une carte.
- L'adversaire du joueur actif retourne sur sa face visible un jeton Singe allié face cachée situé sur la grille du joueur actif. Puis (sauf au premier tour) il remet face cachée le jeton face visible du tour précédent.
- Le joueur actif pose ensuite une carte (face visible) sur l'un des emplacements vides de sa grille. Cependant, il ne peut pas poser de carte sur la colonne ou la ligne dont le jeton Singe allié est face visible. Une fois la carte posée, c'est au tour de l'adversaire de jouer.

## FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque chaque joueur a posé 9 cartes sur sa grille. Il lui reste alors une carte en main qu'il ne joue pas. Chaque joueur fait le Décompte de ses points (voir page suivante). Le joueur avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur avec la Route la plus longue qui l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

## RÈGLES DE POSE

- On ne peut pas poser une carte sur une ligne ou une colonne bloquée par un jeton Singe allié face visible.



- Une carte doit être posée en position verticale, dans un sens ou dans l'autre. Il y a donc toujours 2 façons de poser une même carte.



- Il est interdit de bloquer deux tours de suite la même ligne ou la même colonne.
- Il est interdit de bloquer tous les Emplacements libres de l'adversaire d'un seul coup. Par exemple, si tous les Emplacements libres sont sur la même colonne, il est interdit de bloquer celle-ci avec un jeton Singe face visible. Mais on peut toujours bloquer les lignes.
- Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul Emplacement libre dans la grille d'un joueur celui-ci ne peut pas être bloqué. On ne joue tout simplement pas l'action de blocage.

## CARTES SPÉCIALES



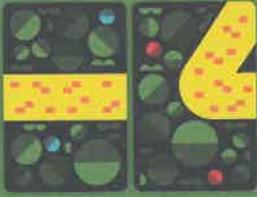
**Le Serpent de bois :**  
Lorsque vous la posez vous pouvez la permuter avec une carte adjacente orthogonalement. Mélangez les deux cartes dans le sens qui vous convient.



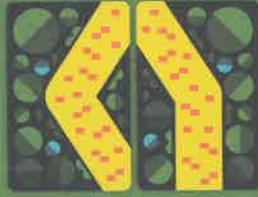
**L'Oiseau de saphir :**  
Le jeton Singe allié ne vous affectera pas lors du tour suivant la pose de cette carte. Vous pourrez donc poser une carte où vous le souhaitez.

## DÉCOMPTE DES POINTS

Deux cartes sont considérées comme reliées et appartenant à la même Route si leurs Tronçons de Route de briques jaunes se touchent.



Cartes non reliées et appartenant à des Routes différentes.



Cartes reliées et appartenant à la même Route.

Chaque carte vaut autant de points que le nombre de cartes qui composent la Route à laquelle elle appartient. Par exemple, si 4 cartes sont reliées en appartenant à une même route, chacune d'entre elle vaut 4 points.



Route A

Route B

Dans cet exemple à gauche :

- Les 4 cartes de la Route A valent chacune 4 points, pour un total de 16 points.
- Les 2 cartes de la Route B valent chacune 2 points, pour un total de 4 points.
- Les 3 cartes isolées valent 1 point chacune, pour un total de 3 points.
- Ce joueur a donc marqué 23 points.



Collection  Feux-Follets

YELLOW BRICK ROAD est un jeu édité par GHOST DOG dans la collection FEUX FOLLETS.  
SUPERLUDE SARL - 93 quater Avenue de la République - 91230 Montgeron - France  
[www.ghostdoggames.fr](http://www.ghostdoggames.fr) - © 2024 Superludé - Tous droits réservés - Reproduction Interdite