



anta Yagí

Regardez donc autour de vous et poussez votre chance !

"Bienvenue à la cité des milles chapeaux! Ici, vous aurez autant de chance de faire fortune que de tout perdre... Votre entreprise s'avère risquée.

Vous n'avez pas besoin de regarder par delà la fenêtre de votre carriole, car vous êtes déjà arrivé à votre destination. L'agitation qui règne dans le marché, ainsi que l'odeur familière du profit est bien suffisante. Vous jetez un vif regard vers vos sacs, d'où une queue de poisson odorante s'échappe en partie par un bord. Vous souriez triomphalement, car c'est votre butin.

Dans Antayagí, 3 à 7 joueurs tentent de devenir d'ambitieux marchands cherchant gloire et fortune. Et pourtant, seul le plus fin commerçant atteindra la gloire espérée.

Eh bien qu'attendez vous ? Commercez de quelque façon que ce soit, sabotez les étals rivaux et devenez maître du marché.

Celui qui obtiendra le plus de biens sera déclaré vainqueur !"

Composants

AntaYagí se compose de 65 cartes.

Objectifs du jeu

Pour les parties de 3 à 4 joueurs, celui qui obtient 5 cartes de biens dans sa sacoche gagne.

Pour les parties de 5 à 7 joueurs, celui qui obtient 4 cartes de biens dans sa sacoche gagne.

Si deux joueurs obtiennent au même moment le nombre de biens nécessaires pour gagner, seulement le joueur dont ce n'est pas le tour au moment de l'acquisition l'emporte.

Les cartes devant être placées dans la sacoche du joueur sont posées en face de ce dernier, à la vue de tous. L'air de la table en face de chaque joueur représente leurs sacs respectifs.

Préparation

Mélangez toutes les cartes et distribuez en 3 à chaque joueur. Laissez le reste des cartes à la vue de tous, elles formeront la pioche.

IMPORTANT: Les joueurs ne peuvent voir les cartes qu'ils reçoivent, et lorsqu'ils en ajoutent à leur main ils ne voient que le dos de celles-ci. Ce faisant, les cartes sont par contre visibles pour les autres joueurs.



Début du jeu

Le joueur avec le plus de poches débute la partie. En cas d'égalité, le joueur le plus jeune commence.

Tours

1- Choisissez un joueur avec qui échanger.

2- Choisissez tous deux une carte de votre main. Rapidement, et au même moment, révélez les cartes choisies sur la table.

3- Chaque joueur ajoute la carte de l'autre à sa sacoche et en applique les effets (bien, pouvoir, défausse, voir plus bas).

Si les deux cartes sont les mêmes, l'échange est annulé.

Si l'échange est annulé pour quelque raison que ce soit, défaussez toute cartes liées à cet échange dans la défausse.

4- À la suite d'un échange, vérifiez si l'un des participants au troc a gagné la partie. Sinon, le joueur choisi pour l'échange pioche une seule carte, même si ce dernier a été annulé.

5- Le joueur actif pioche jusqu'à avoir 3 cartes puis le joueur à sa gauche commence son tour.

*Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour la reformer.

*Les joueurs peuvent parler entre eux afin de convaincre les autres marchands (par exemple, choisir tel joueur ou carte).

*Les joueurs ayant joué ou perdu une carte en dehors de leur tour ne complète pas leur main. Ils le feront à la fin de leur propre tour.



Types de cartes

Dans la cité des Cent Chapeaux, les marchands ne se contentent pas de pièces d'or et d'épices. Au lieu de cela, AntaYagí propose des biens divers et variés:

Biens: les cartes avec une icône sont considérées comme des biens. Après un échange, ces cartes rejoignent votre sacoche.

Par contre, les cartes qui ne possèdent pas cette icône (et qui ne sont donc pas des biens) sont défaussées.

Pouvoir des cartes

Certaines cartes possèdent un pouvoir activable à la suite d'un échange.

Sucette lyrique: elle ne passe jamais inaperçue ! Le joueur qui ajoute la sucette dans sa sacoche pioche une autre carte de son choix dans la main du joueur avec qui il fait l'échange. Il ajoute cette dernière à sa sacoche et en applique les effets.

Chapeau: retournez toutes vos cartes dans votre main, les cartes qui seront échangées par la suite seront placées de sorte à être de nouveau cachées pour le joueur les possédant.

Muffin Omniscient: défaussez toutes les cartes composant votre main.

Magicien itinérant: le joueur qui révèle un magicien le défausse avant que les cartes soient échangées. Son opposant ajoute la carte qu'il a révélée sa propre sacoche, appliquant les effets de sa carte s'il y en a.

Déchets toxiques: augmente d'une unité le nombre de biens nécessaires pour gagner.

Poisson: le poisson ne va pas dans la sacoche, sauf si vous y avez la carte "déchet toxique". Dans ce cas, le poisson vaut deux biens.

T-Rex: le T-Rex possède un appétit vorace ! Si une carte T-Rex est présente dans une main contenant déjà l'une des cartes suivantes : Poisson, Muffin omniscient, Sucette lyrique, ou un os, le T-Rex la mange. Le joueur place alors les deux cartes dans la défausse. Si le T-Rex a la possibilité de manger sur les cartes T-Rex (du poisson à l'os) afin de choisir laquelle défausser. Le pouvoir du T-Rex est appliqué en dernier et reste actif tant qu'il est présent dans la sacoche.

Symboles au dos des cartes

Chapeau: cette carte se pioche et se place de sorte à ce que les autres joueurs en voient le dos.

T-Rex: indique la possibilité de piocher un T-Rex ou un trésor.

Sabotage: n'importe quel joueur peut utiliser un sabotage au moment d'un échange (même durant le tour d'un autre) pour l'annuler immédiatement. Cette carte peut-être utilisée pour un échange. Un sabotage peut annuler un autre sabotage, permettant à l'échange de se dérouler normalement (sauf si un autre sabotage est joué). Un joueur ayant joué un sabotage ne peut compléter sa main qu'à la fin de son propre tour.

Un échange conclu ne peut plus être annulé (il doit être interrompu).

Auteurs: Jacobo Rufete y Anastasio Martínez
Production/Montage: PIF Games
Mise en page/direction artistique: María Alcaraz
Illustrations: Oksana Vrzhesnevskaja
Conception de la boîte: Jacobo Rufete
Traduction: Paul Puissant

©2022 Anastasio Martínez
León ES48546092S.
PIFgames est une marque
déposée d'Anastasio
Martínez León.
Tous droits réservés.
pifgames.bg@gmail.com

