

# anta Yagí



Bienvenue dans la ville des mille chapeaux !

Tu jettes un coup d'œil autour de toi, et comme dans un dessin animé, un grand nuage de poussière recouvre la place du marché. À l'intérieur de ce tourbillon apparaissent des trésors, des dinosaures, des poissons et toute sorte d'articles hétéroclites.

D'un rapide mouvement de poignet, tu attrapes l'un de tes sacs, tu y mets la main, et sans avoir le temps de voir ce que tu as saisi, tu cries haut et fort : Échange !

## COMPOSANTS

80 cartes au total

### OBJETIVO DEL JUEGO

Deviens un maître marchand en réalisant des échanges avec les autres joueurs. Le premier joueur à obtenir **5 points** dans les parties à 3 ou 4 joueurs, ou **4 points** dans les parties à 5, 6 ou 7 joueurs, remporte la partie !

Les cartes qui ont ce dessin dans le coin supérieur gauche  rapportent un point.

### PRÉPARATION

- 1 Mélangez toutes les cartes et **distribuez-en 3** à chaque joueur.
- 2 Placez le reste des cartes sur la table, **face AntaYagí** visible, pour former la pioche. À côté de celle-ci, **une pile de défausse** sera formée avec les cartes **face objet visible**. Si, au cours de la partie, la pioche s'épuise, mélangez la pile de défausse pour former une nouvelle pioche.
- 3 La personne qui a le plus de poches sera le premier joueur.

### TA MAIN

Dans AntaYagí, chaque joueur doit tenir ses cartes à l'envers, c'est-à-dire que personne ne peut voir les objets sur ses propres cartes, mais en même temps, il pourra voir ceux des autres joueurs. Tiens les cartes de ta main de manière à ne voir que le côté AntaYagí, afin que les autres puissent facilement voir le côté objet de tes cartes.



### TOUR DU JOUEUR

- 1 Choisis un joueur pour effectuer un échange.
- 2 Chaque joueur choisit une carte de sa propre main et, en même temps, la pose sur la table avec le côté objet face visible.
  - A. Si les deux cartes sont identiques, l'échange est annulé. Placez les cartes dans la pile de défausse sans appliquer aucun de leurs effets spéciaux.
  - B. Si les deux cartes sont différentes, elles sont échangées. Si la carte échangée rapporte un point, elle rejoint ta zone de jeu et ses effets sont appliqués. Si elle ne rapporte pas de points, la carte ira dans la pile de défausse.

3 Vérifiez si les cartes dans votre zone de jeu vous fournissent le nombre de points nécessaires pour gagner, **peu importe si les objets sont en double ou non**. Si, après l'échange, un joueur a atteint le nombre de points requis pour gagner (voir plus haut "Objectif du jeu"), la partie se termine et ce joueur devient le vainqueur.

En cas d'égalité, c'est-à-dire si deux joueurs obtiennent leur dernier point lors du même échange, seul le joueur choisi pour l'échange remporte la victoire.

Si après l'échange, personne n'a obtenu les points nécessaires, tous les joueurs remplissent leur main jusqu'à avoir 3 cartes. Ton tour se termine et passe au joueur à ta gauche.

MAIN DE TON ADVERSAIRE



PILE DE DÉFAUSSE



PIOCHE



ZONE DE JEU DE TON ADVERSAIRE

ZONE D'ÉCHANGE



TA ZONE DE JEU

TA MAIN



## TYPES DE CARTES ET LEURS EFFETS

Toutes les cartes ont deux parties principales : le côté objet et le côté AntaYagí.

### CÔTÉ OBJET

Les objets accordent les points nécessaires pour gagner la partie, ainsi que certains effets spéciaux.



**Trésor** : N'a aucun effet spécial.

**Chapeau** : Lorsque tu ajoutes cette carte à ta zone, retourne toutes les cartes que tu as en main (les objets que tu ne voyais pas, tu les vois maintenant, et ceux que tu voyais, tu ne les vois plus). Cela affecte uniquement les cartes que tu possédais au moment où tu as obtenu le chapeau ; les cartes que tu ajouteras à ta main plus tard doivent être tenues avec le côté AntaYagí face à toi.



**Sucette musicale** : Lorsque tu ajoutes cette carte à ta zone, tu dois prendre une autre carte de la main du joueur avec qui tu as effectué l'échange. Ajoute cette carte directement à ta zone et active son effet. Plusieurs sucettes peuvent être enchaînées.

**Muffin** : Lorsque tu ajoutes cette carte à ta zone, défausse toutes les cartes de ta main.



**T-Rex** : Si un T-Rex entre dans ta zone et que tu possèdes l'une des cartes suivantes dans ta zone : Poisson, Muffin, Sucette musicale ou Os, défausse le T-Rex et une seule de ces cartes au choix. L'effet spécial du T-Rex est appliqué en dernier après l'échange et reste actif tant qu'il est dans ta zone.

**Os** : Peut être mangé par le T-Rex, aucun effet spécial.



**Déchets toxiques** : Désormais, tu auras besoin d'un point de plus que les autres joueurs pour gagner la partie : 6 points dans les parties à 3 ou 4 joueurs, et 5 points dans les parties à 5, 6 ou 7 joueurs.

**Poisson** : Lorsque tu reçois cette carte, si tu possèdes dans ta zone la carte Déchets toxiques, le Poisson te rapporte 2 points et reste dans ta zone. Sinon, il ne rapporte aucun point et est défaussé après l'échange.



**Mage errant** : Au lieu d'échanger les cartes, chaque joueur conserve dans sa zone la carte qu'il a choisie dans sa propre main. Après l'échange, défausse le Mage errant.

**Boîte vide** : Ne rapporte aucun point et est défaussée après l'échange.



### LADO DE ANTAYAGÍ

Le côté AntaYagí des cartes te donne des indices ou des effets spéciaux.



**Sabotage** : Pendant l'étape 2 du "Tour du joueur", lorsque les cartes sont révélées sur la table, n'importe quel joueur (qu'il soit ou non impliqué dans l'échange) peut jouer cette carte pour annuler l'échange. Placez toutes les cartes dans la pile de défausse (y compris la carte de sabotage) sans appliquer aucun de leurs effets spéciaux.

Il est également possible de jouer une carte de sabotage pour annuler un sabotage déjà joué, de sorte que l'échange se poursuive normalement, en ne défaussant que les cartes de sabotage utilisées.

Il n'y a pas de limite quant au nombre de sabotages pouvant être joués pendant un échange, mais il n'est pas possible de saboter un échange qui s'est déjà entièrement terminé.

**Petit chapeau** : Lorsque tu pioches une carte dans le paquet avec cet icône, tiens-la de manière à ce que seul toi puisses voir quel objet se trouve de l'autre côté. Elle reste cachée aux autres joueurs jusqu'à ce que tu la joues dans un échange ou qu'une autre carte provoque le contraire (voir «Chapeau»).



**Trésor et T-Rex** : C'est un indice sur ce que pourrait contenir le côté objet de cette carte. Cela pourrait être un T-Rex ou un Trésor.

**Auteurs** : Jacobo Rufete y Anastasio Martínez  
**Illustratrice** : Oksana Vrzhesnevskaja  
**Production / Édition** : PIF games  
**Mise en page** : María Alcaraz  
**Design de la boîte** : Jacobo Rufete



PIF GAMES