



## LES RÈGLES

### Le jeu:

#### Contient :

- ▶ 4 triangles formant le plateau de jeu
- ▶ 20 pièces de jeu Yikerz (aimants)
- ▶ Petit sac de rangement

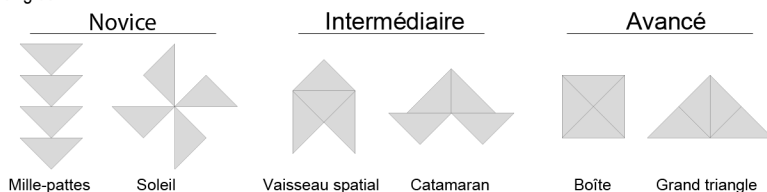
Chacun leur tour, les joueurs placent l'une de leurs pièces de jeu, ou Yikerz, sur le plateau de jeu. Le premier joueur qui s'est débarrassé de tous ses Yikerz a gagné.

### Mise en place de la première partie

- ▶ Disposez les quatre triangles du plateau de jeu selon la configuration souhaitée.
- ▶ Un joueur mélange et répartit les Yikerz pour former des piles identiques, une par joueur. Les Yikerz restants sont rangés dans le petit sac.
- ▶ Le joueur à la gauche de celui qui a mélangé les Yikerz choisit sa pile. En procédant dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs choisissent leur pile.
- ▶ Le joueur qui a mélangé les Yikerz est le premier à poser sa pièce sur le plateau dans cette manche.
- ▶ Le perdant de chaque manche suivante choisit la prochaine configuration du plateau de jeu. Ce joueur mélange et répartit les pièces de jeu en piles ; il est le premier à placer son Yiker sur le plateau.

### Configuration du plateau de jeu

Le plateau de jeu, qui se compose de 4 pièces triangulaires, peut être configuré selon le niveau de compétence des joueurs. Essayez différentes configurations : toutes les configurations sont valides tant que chaque pièce touche une autre pièce, soit par un côté, soit au niveau des angles.



Rendez-vous sur [www.yikerzgame.com](http://www.yikerzgame.com) pour découvrir d'autres manières de configurer votre plateau de jeu.

### Comment jouer:

Un joueur choisit un Yiker dans sa pile et, en s'aidant d'une seule main, le place sur le plateau.

#### Règles de placement:

- le joueur ne doit pas toucher physiquement les pièces qui se trouvent sur le plateau. Il peut toutefois se servir du champ magnétique de son propre Yiker pour pousser ou tirer les pièces présentes sur le plateau.
- un Yiker peut dépasser du plateau tant qu'il n'en tombe pas et qu'il ne touche pas la table.
- dès qu'un joueur retire sa main de son Yiker, il ne doit plus y toucher.



Si des pièces du plateau fusionnent pendant le tour d'un joueur, ce joueur doit retirer les pièces agglomérées et les ajouter à sa propre pile. Si un ou plusieurs aimants sortent du plateau pendant un tour, ces aimants et l'aimant que le joueur est en train de placer s'ajoutent à sa pile. Si d'autres pièces fusionnent ou sortent du plateau quand le joueur retire le premier Yiker, ces pièces viennent aussi s'ajouter à la pile du joueur.

Le tour d'un joueur s'achève 10 secondes après qu'il ait placé sa pièce ou retiré les Yikerz qui auraient éventuellement fusionné, OU lorsque le joueur suivant a déplacé son Yiker vers le plateau pour jouer son coup.

Lorsqu'un joueur arrive à sa dernière pièce, il doit dire « dernier Yiker » ou « dernière pièce » à voix haute, s'adressant aux autres joueurs. S'il ne parle pas avant que son adversaire suivant commence son tour, le joueur doit retirer deux pièces du plateau et les ajouter à sa propre pile (si cela entraîne la fusion de pièces, le joueur récupère aussi les Yikerz qui ont fusionné !).

### Fin de la partie:

Lorsque 10 secondes s'écoulent sans que des pièces fusionnent après qu'un joueur ait placé son dernier Yiker sur le plateau, ce joueur a remporté la manche.

#### Score

1) Le joueur qui remporte le plus de manches sur 3, 5 ou 7 manches a gagné.

OU

2) Comptez les points. À la fin de chaque manche, comptez le nombre de pièces qu'il reste à chaque joueur. Chaque pièce vaut un point. Comptabilisez les points sur une feuille. Dès qu'un joueur atteint 25 points, le joueur qui a le plus petit score gagne la partie.

Si le jeu se termine par un ex-æquo entre deux ou plusieurs joueurs, les joueurs concernés participent à l'épreuve de la mort subite. Dans cette épreuve, les joueurs sont éliminés dès qu'ils provoquent un regroupement d'aimants. Le dernier joueur en lice gagne la partie.

### Remarques:

Essayez de placer vos Yikerz de façon à vous créer des ouvertures à exploiter plus tard au cours de la partie. Dans le même temps, essayez de tendre des pièges à vos adversaires.

Il est permis, et souvent nécessaire, d'utiliser la force magnétique d'un Yiker pour fusionner ou déplacer les pièces sur le plateau. Chaque joueur est libre de prendre tout son temps pour manipuler les aimants sur le plateau selon sa stratégie de jeu. Au fur et à mesure que le plateau se remplit, il faudra déplacer des Yikerz pour faire de la place aux nouvelles pièces.

Les joueurs sont encouragés à placer les pièces debout lorsque cela est possible. Le jeu n'en devient que plus stimulant et plus dangereux pour vos adversaires. Mais attention : un piège tendu à un adversaire peut très vite se retourner contre vous.

Âges: 14 + Pour 1 joueur et plus

**WIGGLES**  
THREE - D

**AB**  
GAMES  
© 2011 AB Games

[www.yikerzgame.com](http://www.yikerzgame.com)



### AVERTISSEMENT : RISQUE D'ÉTOUFFEMENT

Ce produit contient des aimants. S'ils sont ingérés, les aimants peuvent causer de graves blessures internes. Consultez immédiatement un médecin en cas d'ingestion ou d'inhalation des aimants. Il existe également un risque d'étouffement.

Tenir hors de portée des jeunes enfants.

**IMPORTANT :** l'utilisation d'aimants à proximité d'un ordinateur, d'un téléviseur, d'un magnétophone, d'un CD, d'une montre, etc., pourrait endommager cet appareil et nuire à ses performances. Tenir éloigné des cartes de crédit, des disques durs et des stimulateurs cardiaques.