

## F Règle du jeu

# Yoko Yoko

### Jeu d'observation et de rapidité

Chat bleu, rouge et vert... chien bleu.

Qui sera le plus rapide pour attraper la bonne combinaison ! Vite ! Vite !

### But du jeu

Gagner le plus de cartes silhouettées chiens et chats.

### Préparation du jeu

Disposer toutes les cartes sur la table du jeu comme indiqué ci-contre :



### Déroulement de la partie

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence et lance les 4 dés. Tous les joueurs tentent en même temps de récupérer les cartes correspondantes.

### 4 types de résultats possibles suivant le résultat des dés :

**4 chiens ou 4 chats :** Il ne faut rien faire !

**2 chats et 2 chiens :** Le premier joueur qui tape sur la carte centrale en criant YOKOYOKO gagne la carte de son choix (excepté la carte Yokoyoko) et la place face visible devant lui.

**1 chat et 3 chiens ou 1 chien et 3 chats :**

**2 actions :** taper sur la carte silhouettée chat ou chien et sur la carte avec la combinaison des 3 autres.

Les premiers joueurs qui tapent sur les cartes correspondantes les gagnent et les placent face visible devant eux.

Après chaque lancé de dés, le joueur les passe à son voisin qui les lance à son tour, etc...

### Important :

En fonction du résultat des dés, on peut avoir à taper sur des cartes déjà gagnées par un autre joueur. S'il veut les conserver il doit taper le premier dessus.

Pour cela les cartes gagnées doivent être placées devant soit et toujours visibles des autres joueurs (il est interdit de les masquer avec ses bras).

Lorsqu'un joueur fait une erreur, tape sur une carte non concernée par le jet de dés, ou crie **Yokoyoko** alors qu'il n'avait pas à le faire, il est pénalisé et doit remettre en jeu une des cartes qu'il avait déjà gagnées.

### Qui gagne ?

Lorsqu'il n'y a plus de cartes silhouettées chien et chat en jeu, les joueurs comptent toutes leurs cartes gagnées. Celui qui en a le plus a gagné.

