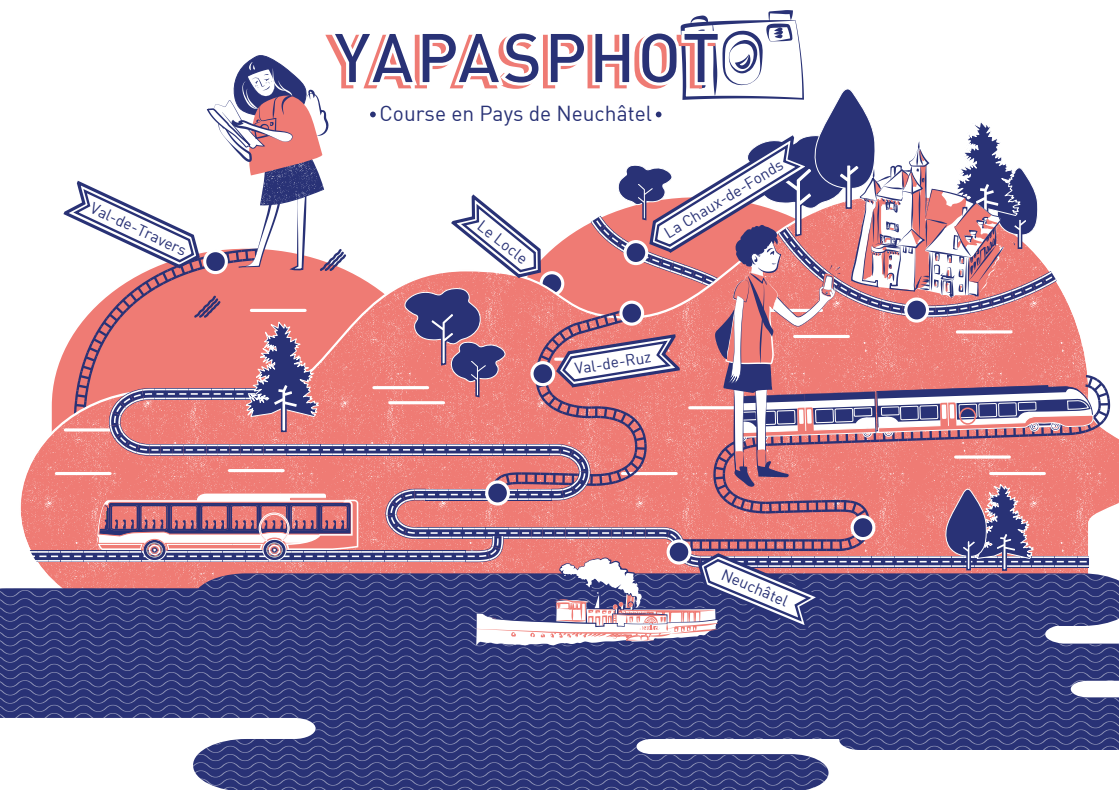


# RÈGLES DU JEU

## YAPASPHOTO

• Course en Pays de Neuchâtel •



Dégainez votre appareil photo, c'est l'heure de défier d'autres photographes dans une folle course en train et en bus à travers le canton de Neuchâtel. Qui immortalisera la région et ses lieux touristiques avec la meilleure galerie ?

Déplacez-vous sur le réseau de transports publics neuchâtelois afin de rejoindre les sites emblématiques et réalisez vos objectifs en un temps record ! yapasphoto vous obligera à optimiser vos trajets tout en vous faisant découvrir de manière ludique une région et son réseau de transports publics.

Afin de s'adapter aux envies et à l'âge des joueurs et joueuses, deux variantes de jeu de durée et de complexité différentes sont proposées en fin de livret.



2-5



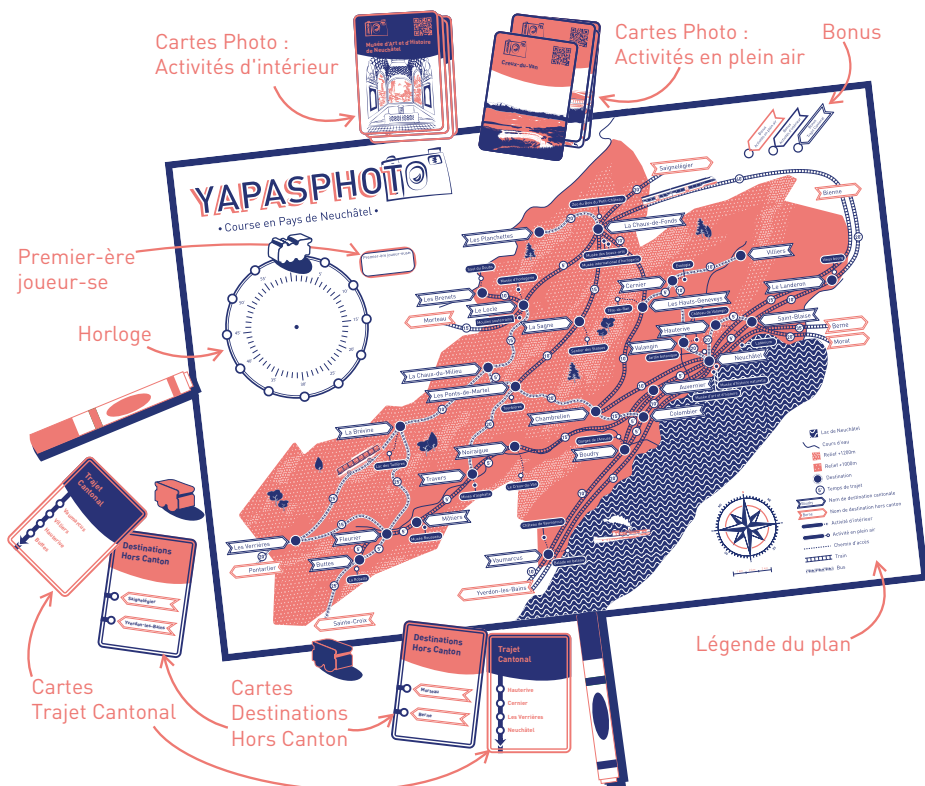
8+



30 min

## MISE EN PLACE

Disposez le plan au centre de la table. Posez le pion locomotive noir sur la case 60' de l'horloge. Chacun-e prend un pion wagon et un stylo-feutre de la même couleur. Les pions et stylos restants restent dans la boîte. Mélangez les cartes *Trajet Cantonal* et distribuez-en 2 à chaque joueur-se. Faites de même avec les cartes *Destinations Hors Canton*. Chacun-e sélectionne une seule carte de chaque type et les place faces visibles devant lui-elle. Les cartes non choisies ne sont pas utilisées et retournent dans la boîte. Formez deux piles avec les cartes *Photo*, l'une regroupant les *Activités d'intérieur* et la seconde les *Activités en plein air*. Les cartes *Actions* sont laissées dans la boîte, car elles ne sont utilisées qu'avec la Variante Pimentée.



## CONTENU

- 1 livret de règles
- 6 stylos feutres
- 1 plan
- 5 pions wagons
- 1 pion locomotive
- 1 lingette microfibras
- 10 cartes *Trajet Cantonal*
- 10 cartes *Destinations Hors Canton*
- 24 cartes *Photo*
- 30 cartes *Actions*

## PRINCIPE ET BUT DU JEU

---

La majeure partie du réseau des transports publics du canton de Neuchâtel est représentée sur le plan. En compétition avec les autres joueurs-ses, déplacez-vous en train et en bus pour accéder aux lieux emblématiques du Pays de Neuchâtel. Afin d'effectuer au plus vite vos trajets et de photographier les *Activités* proposées, vous devez optimiser vos déplacements.

Celui ou celle qui obtient le plus de points de victoire gagne la partie. Il est possible de remporter des points de trois façons :

- 1 point par destination atteinte de vos cartes *Trajet Cantonal* et *Destinations Hors Canton*.
- 1 point par *carte Photo* récupérée lors de l'accomplissement d'une *Activité d'intérieur* ou d'une *Activité en plein air*.
- 1 point par *Bonus* obtenu. Attention : Chaque *Bonus* ne peut être obtenu que par un-e seul-e joueur-se. Il est possible de cumuler des *Bonus* différents lors d'une même partie.

## UTILISATION DES STYLOS

---

Les stylos vous permettent de marquer des informations sur le plan (pas sur les cartes) en effectuant des marques ou des symboles selon vos envies. Il s'agit notamment d'indiquer les points obtenus lorsque vous atteignez les destinations de vos cartes *Trajet Cantonal* et *Destinations Hors Canton* et de marquer les *Bonus* remportés.

Il faut humidifier la lingette microfibres avec de l'eau avant d'effacer les marques. Il est fortement recommandé de nettoyer le plan à l'eau après chaque partie.

## DÉROULEMENT

---

La personne ayant pris les transports publics le plus récemment devient le-la premier-ère joueur-se. Il-elle l'indique avec son stylo sur la case correspondante du plan. Puis, dans le sens horaire, chaque joueur-se pose son pion sur la destination de son choix **dans le canton**. Si elle correspond à la première destination de votre carte *Trajet Cantonal*, vous obtenez un premier point de victoire que vous représentez sur le plan en traçant une marque au stylo à côté du nom de la destination atteinte. Lors des tours de jeu suivants, votre pion repart depuis la destination où vous vous êtes arrêté-e au tour précédent.

A votre tour, vous devez choisir entre les deux possibilités suivantes :

**A)** Déplacer votre pion jusqu'à une nouvelle destination en consommant du temps.

**B)** Rester sur la destination où vous vous trouvez et y effectuer une *Activité d'intérieur* ou une *Activité en plein air* que vous photographiez.

## A) Se déplacer

Le tour d'un joueur-se simule une heure de temps réel. Celle-ci se subdivise en 12 tranches de 5 minutes. Il est possible de terminer votre tour sans avoir utilisé les 60 minutes, mais **le temps restant n'est pas reporté au tour suivant**.

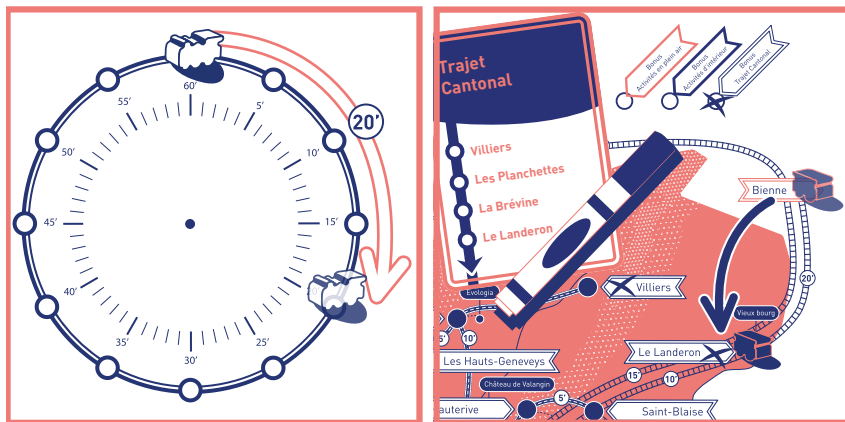
Vous déplacez votre pion sur le plan en consommant du temps. Le temps nécessaire pour relier deux destinations voisines est indiqué sur le tronçon de route ou de rail qui les sépare. Le temps entre deux destinations plus éloignées est la somme des temps inscrits sur les tronçons séparant ces destinations. Vous pouvez utiliser l'horloge représentée sur le plan et vous servir du pion locomotive afin de vous aider à compter le temps utilisé jusqu'à ce que l'heure soit écoulée.

Vous devez terminer votre déplacement sur une destination. Lorsque vous atteignez ou traversez pour la première fois de la partie une destination inscrite sur votre carte *Trajet Cantonal* ou *Destinations Hors Canton*, vous remportez 1 point de victoire que vous représentez par une marque avec votre stylo dans la case de la destination sur le plan.

**Attention :** Pour marquer les points de votre carte *Trajet Cantonal*, vous devez parcourir les destinations dans l'ordre indiqué (de haut en bas) ! Cependant, vous pouvez choisir l'ordre dans lequel vous rejoignez les destinations de votre carte *Destinations Hors Canton*.

La première personne à avoir atteint les 4 destinations de sa carte *Trajet Cantonal* remporte le *Bonus Trajet Cantonal* qui lui fait gagner 1 point de victoire supplémentaire. Sur le plan, le-la joueur-se marque avec son stylo la case du bonus.

**Exemple :** Le-la joueur-se bleu-e commence son tour en effectuant le tronçon de Bienne au Landeron pour un coût de 20' à indiquer sur l'horloge. Il-elle marque un point au stylo dans la flèche indiquant Le Landeron car c'est une destination de son *Trajet Cantonal*. Comme c'est la dernière destination qui lui restait à relier, et qu'il-elle est la première personne à compléter son *Trajet Cantonal*, il-elle remporte le *Bonus Trajet Cantonal*. Il-elle marque ce point supplémentaire au stylo sur le cercle du *Bonus*.



## **B) Photographier une Activité**

Lorsque vous débutez votre tour sur une destination indiquant la présence d'une *Activité d'intérieur* ou/et d'une *Activité en plein air*, vous pouvez utiliser votre tour pour l'effectuer et la photographier. Votre tour s'achève et vous récupérez la *carte Photo* correspondante, que vous placez devant vous. Celle-ci vaut 1 point de victoire. Il y a 1 *carte Photo* par *Activité*. Ainsi, seul-e-s les plus rapides pourront les récupérer.

**Attention :** dans une destination proposant plusieurs *Activités*, seule 1 *Activité* peut être effectuée par le-la même joueur-se au cours d'une même partie.

La première personne à avoir photographié 3 *Activités d'intérieur* remporte le *Bonus Activités d'intérieur*, lequel vaut 1 point de victoire. De même, la première personne à avoir photographié 3 *Activités en plein air* remporte le *Bonus Activités en plein air*. Sur le plan, le-la joueur-se marque avec son stylo la case correspondante.

## **FIN DU JEU**

---

La fin de partie se déclenche dès que les 3 *Bonus* ont été attribués. On termine le tour de jeu en cours, donc jusqu'à ce que le-la joueur-se assis-e à droite du-de la Premier-ère joueur-se ait joué, afin que chacun-e ait joué le même nombre de fois. Chacun-e additionne le nombre de destinations atteintes (annotées sur le plan, en lien avec ses cartes *Trajet Cantonal* et *Destinations Hors Canton*), son nombre de *cartes Photo*, et son nombre de *Bonus*. La personne ayant cumulé le plus de points est déclarée vainqueur. En cas d'égalité, la victoire revient à la personne qui a effectué le plus de *Photos*. S'il y a encore égalité, il faut refaire une partie pour se départager.

## VARIANTE RAPIDE

---

### Durée: 20 min.

Cette variante propose une partie simplifiée et plus courte, adaptée pour une première partie ou pour jouer avec des enfants de moins de 8 ans. Il s'agit d'effectuer une course de rapidité en transports publics. Utilisez les cartes *Trajet Cantonal* et *Destinations Hors Canton*. Laissez dans la boîte les cartes *Photo* et *Actions*. Les *Bonus* ne sont pas non plus utilisés. Les règles expliquées sous "B) Photographier une Activité" ne sont pas considérées. Hormis les simplifications expliquées ci-dessus, les règles standard s'appliquent. La fin de partie se déclenche lorsqu'une personne a relié toutes les destinations de ses cartes *Trajet Cantonal* et *Destinations Hors Canton*. Le tour de jeu en cours se termine pour que chacun-e ait joué le même nombre de fois. Chaque personne ayant alors atteint toutes ses destinations est vainqueur.

## VARIANTE PIMENTÉE

---

### Durée: 45-60 min.

Dans cette variante, la présence des cartes *Actions* augmente l'interaction entre les joueurs-ses. Il s'agit des cartes illustrées au verso par un sac à dos et un plan. En plus de la mise en place standard, formez une pioche composée des cartes *Actions* préalablement mélangées. Distribuez-en 2 à chaque joueur-se, qui les gardera secrètement en main. Les cartes *Actions* offrent des possibilités supplémentaires, qui consomment du temps. Combinez-les dans l'ordre de votre choix à l'action de base "A) Se déplacer", sans toutefois dépasser les 60 minutes à disposition à votre tour. **Attention** : il n'est pas possible de jouer une carte *Action* pendant un tour où l'on effectue l'action de base "B) Photographier une Activité".

### Les possibilités supplémentaires introduites par les cartes *Actions* sont :

#### 1) Piocher une carte

Piocher consomme 15 minutes. Jusqu'à 3 nouvelles cartes *Actions* peuvent être récupérées par tour. Vous pouvez en avoir en main autant que vous le souhaitez.

#### 2) Échanger une carte

Chaque échange d'1 carte *Action* consomme 10 minutes. Jusqu'à 2 cartes *Actions* de votre main peuvent être échangées par tour avec de nouvelles cartes issues de la pioche. Les cartes échangées sont retirées du jeu.

**Attention** : Si, à un certain moment de la partie, la pioche est vide, vous ne pouvez plus piocher ni échanger de carte et devez vous contenter de jouer avec les cartes restant encore en main.

#### 3) Jouer une carte

Vous pouvez poser face visible devant vous une ou plusieurs cartes *Actions* durant votre tour. Pour chaque carte, vous consommez le temps indiqué sur la carte, puis vous appliquez son effet. Lorsque l'effet est terminé, la carte est retirée du jeu.

Les cartes *Pause de midi* et *Averse de grêle* font exception et peuvent également être jouées durant le tour de vos adversaires. Dans ce cas-là, le temps nécessaire pour jouer la carte est retenu de votre prochain tour. Lors de ce prochain tour, il vous est tout de même permis d'effectuer l'action de base "B) Photographier une Activité", pour autant qu'il vous reste au moins **35 minutes à disposition**. Cette possibilité concerne aussi les personnes affectées par l'effet de la carte *Retard*.

Lorsque vous jouez une carte *Pause de midi*, *Averse de grêle* ou *Problème sur la ligne*, **vous marquez les Activités bloquées ou le tronçon bloqué** au stylo sur le plan. L'effet dure jusqu'au début de votre prochain tour. Effacez alors la marque du blocage.

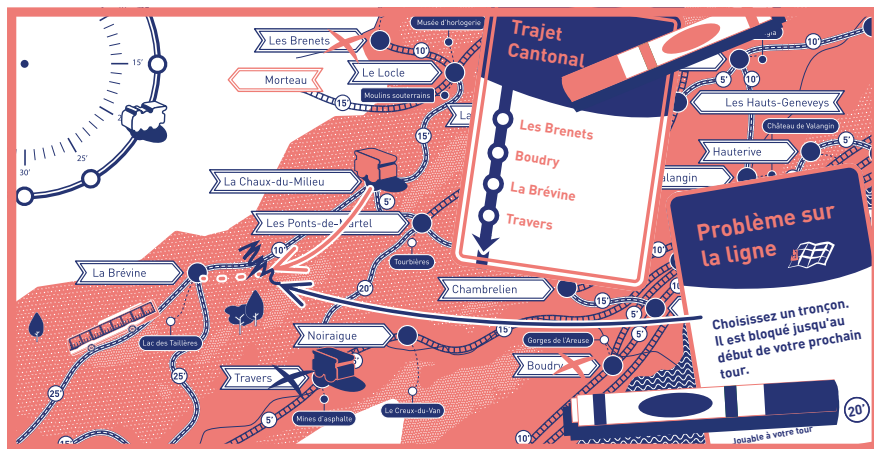
Lorsque vous jouez une carte *Besoin d'air* ou *Fricasse*, déposez-là devant l'adversaire choisi-e afin de permettre à tout le monde de mieux voir quelle personne est affectée. La carte reste en jeu jusqu'à ce que l'Activité du type imposé ait été effectuée.

**Attention:** Dans cette variante, il faut 4 cartes *Photo* (au lieu des 3 dans une partie standard) pour obtenir un *Bonus Activités d'Intérieur* ou de *Plein air*. Exceptionnellement, à 5 joueurs-ses, il se peut que le nombre de 4 cartes *Photo* d'un même type soit impossible à atteindre par quiconque, si les photos de ce type sont trop réparties entre les joueurs-ses. Dans ce cas, le *Bonus* correspondant n'est remporté par personne mais est quand même considéré comme attribué pour les conditions de fin de partie. On le trace alors au stylo sur le plan.

Les conditions de fin de partie et de victoire avec cette variante sont les mêmes que celles des règles standard de yapasphoto.

### Exemple :

A son tour, le-la joueur-se bleu-e joue la carte *Action Problème sur la ligne* et indique sur l'horloge le temps consommé. Puis il-elle marque sur le plan le tronçon bloqué afin d'empêcher pendant 1 tour le-la joueur-se rouge de continuer son parcours jusqu'à La Brévine, et d'éventuelles autres personnes d'emprunter ce tronçon.



### Auteurs :

Colin Pelletier - Johan Jaquet - Killian Gertsch - Loïc Hans - Ulysse Jean-Petit-Matile

### Illustrations et graphisme :

Hélène Carrel & Mélanie Thomas

### Production et édition :



### Partenaires principaux :



### Communes partenaires :



### Soutiens :



Tou-te-s les créateurs, designers et éditeurs sont neuchâtelois-es.

Nous remercions le CIFOM-ET, lieu de développement du prototype originel, ainsi que les nombreuses personnes ayant participé aux tests du jeu et à la concrétisation du projet !

ISBN 978-2-940609-09-3

© 2018 - Entrée de Jeux, société coopérative & Plaisir et Valeur d'Histoire éditions Sàrl  
Tous droits réservés