

YURUGU



**POUR 2 A 4 JOUEURS/JOUEUSES
30 MINUTES DE JEU**

AUTEURS/AUTRICES :
CLAIRE SCHAFER, MARION SOURD, REGIS CATINAUD, ROBIN LAMARCHE-PERRIN

INTRODUCTION ET BUT DU JEU

Le village d'Amani est en émoi ; le festival de Yurugu, le « Renard pâle », approche à grands pas. Chaque année, au cours de cette journée de transe, les grands enfants du village accomplissent le rite initiatique du Mao – transition vers l'âge adulte. Lors de ce rituel les grands enfants doivent parcourir le village à la recherche des Dogons, les esprits ancestraux du village, qui leur indiqueront où se trouve le sanctuaire passager d'où émanera, au crépuscule, l'esprit de Yuguru.

Vous incarnez les grands enfants du village d'Amani qui cette année, passeront le rite initiatique de l'âge adulte. Interrogez les esprits ancestraux du village pour retrouver le sanctuaire passager de Yuguru avant le crépuscule !

MATERIEL DU JEU

- ❖ 1 plan du village d'Amani
- ❖ 30 jetons Dogons « oui/non » répartis en 5 couleurs
- ❖ 1 feuille de déduction par joueur avec le plan du village d'Amani à noircir
- ❖ 1 planche d'énigme à imprimer en recto/verso (**ATTENTION : NE PAS REGARDER LE VERSO !**)

Chaque planche d'énigme contient :

- 1 carte « Présages »
- 1 carte « Plan des rencontres »
- 1 carte « Interprétation des rencontres »
- 6 cartes Dogon : Nommo, Lebe Seru, Andoubo, Awa, Domdo et Ono
- 1 carte « Résolution »

Il vous faut également des crayons et une paire de ciseaux.

MISE EN PLACE

1. Posez le plan du village d'Amani au centre de la table.
 2. Chaque joueur prend une feuille de déduction vierge.
 3. Prenez une nouvelle planche énigme et découpez-la **sans regarder le verso !**
 4. Posez les six cartes Dogon **face cachée** à côté du plan du village.
 5. Découpez les jetons « oui/non », triez-les par couleur et placez-les à côté des cartes Dogon correspondantes.
 6. Posez les cartes « Plan des rencontres » et « Interprétation des rencontres » **faces cachées** à côté du plan du village.
 7. Gardez à part **et face cachée** la carte résolution.
 8. Retournez la carte « Présages » et reportez devant chaque ligne du tableau de votre feuille de déduction les informations indiquées au verso de cette carte.
 9. Choisissez un premier joueur.
- Vous voilà prêts à entamer la partie !

EXEMPLE DE MISE EN PLACE

5

N

O

N

N

N

N

N

N

O

N

O

N

O

N

N

N

N

N

O

N

O

N

N

N

O

O

N

N

O

N

NOMMO

LEBE SERU

ANDOUBO

AWA

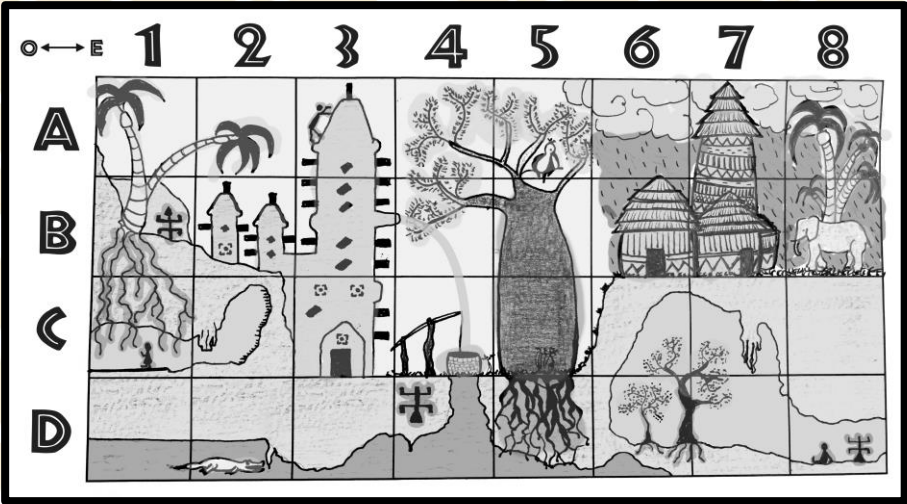
DOMDO

ONO

7

CARTE RESOLUTION

4



6

PLAN DES RENCONTRES

INTERPRETATION DES RENCONTRES

2

JOUEUR 1

JOUEUR 2

JOUEUR 3

FEUILLE DEDUCTION

LE SANCTUAIRE

LES PRESAGES DES DOGONS

PRESAGE 1	NOMMO
PRESAGE 2	LEBE SERU
PRESAGE 3	ANDOUBO
PRESAGE 4	AWA
PRESAGE 5	DOMDO
PRESAGE 6	ONO

FEUILLE DEDUCTION

LE SANCTUAIRE

LES PRESAGES DES DOGONS

PRESAGE 1	NOMMO
PRESAGE 2	LEBE SERU
PRESAGE 3	ANDOUBO
PRESAGE 4	AWA
PRESAGE 5	DOMDO
PRESAGE 6	ONO

FEUILLE DEDUCTION

LE SANCTUAIRE

LES PRESAGES DES DOGONS

PRESAGE 1	NOMMO
PRESAGE 2	LEBE SERU
PRESAGE 3	ANDOUBO
PRESAGE 4	AWA
PRESAGE 5	DOMDO
PRESAGE 6	ONO

8

PRESAGES

PRINCIPE DU JEU

Les enfants du village vont collectivement rencontrer et questionner les Dogons qui y habitent pour tenter de trouver l'emplacement du sanctuaire de Yurugu.

Chaque Dogon possède une information partielle concernant l'emplacement possible du sanctuaire. On appelle cela « **un présage** ». *Par exemple : lorsque je rencontre Nommo, il me dit que « le sanctuaire est dans la partie ouest du village. »*

Un enfant qui aura rencontré un Dogon connaîtra son présage, mais pas les autres enfants. Ces derniers pourront en revanche interroger le premier enfant pour en savoir plus. *Par exemple : selon Nommo, est-ce que « le sanctuaire peut-être en haut de la grande tour (case A3). » Celui-ci répondra « oui », puisque la case A3 est bien à l'ouest du village.*

En fonction des réponses apportées à leurs questions, les enfants pourront préciser peu à peu la position du sanctuaire. Pour cela, la feuille de déduction leur sera très utile !

Point important : au début de la partie, une liste de 9 présages vous est donnée. Seulement 6 d'entre eux seront effectivement confirmés par les Dogons. Ainsi, 3 de ces présages ne seront pas utilisés pour trouver le sanctuaire et ne seront pas vérifiés.

Point très important : on peut rencontrer un Dogon particulier **uniquement qu'à un endroit qui correspond au présage qu'il vous donne**. *Par exemple : vous ne trouverez jamais Nommo dans la partie est du village. Ainsi, essayez d'identifier où peuvent se trouver les Dogons qui vous intéressent pour ne pas toujours rencontrer les mêmes.*

TOUR DE JEU

À tour de rôle, les enfants peuvent réaliser **une action au choix** :

- a) chercher un Dogon dans le village d'Amani
- ou
- b) poser une question à un autre enfant du village

(a) Si vous cherchez un Dogon

L'enfant indique à voix haute **une case** du village qu'il souhaite explorer.

Un autre enfant prend la carte « Plan des rencontres » et annonce **le chiffre** indiqué pour cette case. Un troisième prend la carte « Interprétation des rencontres » et annonce **le Dogon** associé à ce chiffre.

Si **la carte Dogon** correspondante est au milieu de la table, l'enfant qui explore le village la prend, la lit sans partager le présage avec les autres enfants et la met devant lui **face cachée**. Il pose ensuite un jeton du Dogon correspondant face « oui » sur le plan du village au niveau de la case qu'il vient d'explorer.

En revanche, si **la carte Dogon** a déjà été prise par un autre enfant, mettez simplement un jeton du Dogon correspondant face « oui » sur la case explorée.

NB : Il se peut qu'aucun Dogon ne se trouve sur la case explorée. Cela signifie qu'elle ne correspond à aucun des présages des six Dogons !

(b) Si vous posez une question à un autre enfant du village

L'enfant choisit une case du village, désigne un Dogon dont un autre enfant possède la carte et lui demande « est-ce que, selon **ce Dogon**, le sanctuaire peut-être sur **cette case** ? ». L'autre enfant consulte alors la carte qu'il a devant lui, répond « oui » ou « non » et pose un jeton correspondant sur la case concernée.

NB : Vous pouvez poser une question sur une case où il y a déjà un jeton. L'enfant qui pose la question peut également discuter avec les enfants qui ne possèdent pas la carte du Dogon qu'il interroge pour l'aider à interpréter la réponse donnée. Mais attention alors à ne pas révéler les informations de vos propres cartes !

FIN DE PARTIE

Quoi qu'il arrive, au tour de chaque enfant, un jeton « oui/non » sera posé sur le plan du village. Cela vous permet de compter le nombre d'actions réalisées au cours de la partie. À son tour, avant de choisir une action, un enfant peut proposer d'arrêter la partie. Tout le monde doit être d'accord, sinon la partie continue. L'objectif est d'arrêter quand vous ne pensez pas pouvoir facilement récupérer une nouvelle information.

Une fois la partie terminée, chaque enfant noircit sur le plan du village de sa feuille de déduction les cases où il pense que le sanctuaire **n'est pas**. Révélez ensuite la carte résolution qui vous indique alors l'emplacement du sanctuaire. Si un ou plusieurs enfants ont noirci la case en question, vous avez toutes et tous perdu la partie et les Dogons vous maudissent !

Sinon, calculez votre score de la manière suivante : **score = A/B + C**

- **A** est le **nombre total de cases non-noircies** sur les plans des enfants ;
- **B** est le **nombre d'enfants** ;
- **C** est le **nombre de jetons « oui/non »** posés sur le plan du village.

Vous pouvez lire le résultat de la partie à voix haute :

- **Moins de 13** : Bravo ! Vous avez trouvé le sanctuaire et aperçu l'esprit de Yuguru ! Vous pouvez passer à l'âge adulte avec fierté.
- **Entre 13 et 15** : Vous êtes arrivé-e-s au sanctuaire juste au moment où l'esprit de Yuguru disparaissait. Il était moins une ! Vous pouvez passer à l'âge adulte.
- **Entre 16 et 18** : Vous sentez que l'esprit de Yuguru n'est pas passé loin, mais vous ne l'avez pas vu. Revenez l'année prochaine pour passer votre rite vers l'âge adulte.
- **Entre 19 et 21** : Les Dogons sont déçus, vous n'avez pas réussi votre rite initiatique.
- **Plus de 21** : Les Dogons se moquent de vous, vous êtes la risée du village.

PRECISIONS CONCERNANT LE VILLAGE

Cases **proches de X** : la case avec X et toutes celles autour, incluant celles en diagonale

Cases **à l'ouest du village** : toutes les cases des colonnes 1 à 4

Cases **à l'est du village** : toutes les cases des colonnes 5 à 6

Cases **au centre du village** : toutes les cases des colonnes 3 à 6

Cases **en périphérie du village** : toutes les cases des colonnes 1, 2, 7 et 8

Cases **sous terre** :

B1, C1, C2, C6, C7, toutes les cases de la ligne D

Cases **dans un bâtiment ou dans une grotte** :

A3, A7, B2, B3, B6, B7, C1, C2, C3, C6, C7, D6, D7, D8

Cases **dans un arbre ou dans ses racines** :

A1, A2, A4, A5, A8, B1, B4, B5, B8, C1, C5, C6, C7, D5, D6, D7

Cases **dans un endroit sec** :

A1, A2, A3, A4, A5, B1, B2, B3, B5, C1, C2, C3, C5, C6, C7, C8, D7, D8

Cases **dans un endroit humide** :

A6, A7, A8, B4, B6, B7, B8, C4, de D1 à D6

Cases **proches d'un être humain** :

A2, A3, A4, B1, B2, B3, B4, C1, C2, C7, C8, D1, D2, D7, D8

Cases **loin des êtres humains** :

A1, A5, A6, A7, A8, B5, B6, B7, B8, C3, C4, C5, C6, D3, D4, D5, D6

Cases **proches d'un animal** :

A4, A5, A6, A7, A8, B4, B5, B6, B7, B8, C1, C2, C3, C7, C8, D1, D2, D3

Cases **loin des animaux** :

A1, A2, A3, B1, B2, B3, C4, C5, C6, D4, D5, D6, D7, D8

Cases **proches d'un totem** :

A1, A2, B1, B2, C1, C2, C3, C4, C5, C7, C8, D3, D4, D5, D7, D8

Cases **loin des totems** :

A3, A4, A5, A6, A7, A8, B3, B4, B5, B6, B7, B8, C6, D1, D2, D6