



DAVE CAMPBELL

GARE AU YÉTI™



RÈGLES




blue orange™

Contenu

93 cartes, 1 jeton Élan

C'est parti pour une virée complètement loufoque dans l'arrière-pays nordique !
Paysages enneigés, faune sauvage et yétis poilus, vous n'êtes pas au bout de vos surprises !



Objectif

Le premier joueur à obtenir **trois** Collections d'Élans, d'Ours ou d'Écureuils remporte la partie !

« Une Collection ? »

Une Collection désigne un lot de trois animaux de même type et de même couleur

(ex : trois Élans blancs, trois Écureuils marron...).

Les Collections peuvent être complétées par des cartes Joker.

Mise en place

Le nombre de cartes à réunir dans la pioche **dépend du nombre de joueurs**. Chaque type d'animal existe en deux couleurs.

3 joueurs	Retirez deux cartes de chaque couleur pour chaque animal (12 cartes au total, ne retirez pas les Yétis).
4 joueurs	Utilisez toutes les cartes.
5 joueurs	Retirez 2 Yétis de chaque couleur et 2 Avalanches (6 cartes au total).
6 joueurs	Retirez 2 Yétis de chaque couleur et 3 Avalanches (7 cartes au total).

Les joueurs se placent de chaque côté de la table, de préférence debout, et placent deux piles de cartes faces cachées de chaque côté de la table pour constituer des pioches. Les cartes doivent être jouées au centre de la table. Lorsqu'ils récupèrent une carte, les joueurs les placent devant eux, dans leur « troupeau ».



Comment jouer

Dans Gare au Yéti tout le monde joue en même temps !

À chaque tour, tous les joueurs prennent une carte de la pioche sans la regarder et **la placent face cachée dans leur main**. Les mains des joueurs doivent être ouvertes, paumes vers le haut. Tous les joueurs entonnent en même temps « Gare... au... yéti ! » et retournent leur carte **face visible** sur la table lorsque le mot « Yéti » est prononcé.

Dès que toutes les cartes sont retournées, les joueurs doivent **se précipiter pour récupérer celle de leur choix**. Chaque joueur ne peut récupérer qu'une seule carte par manche. Toutes les cartes



doivent avoir été récupérées à l'issue de la manche (sauf si une carte Avalanche apparaît).

Les joueurs **placent ensuite les cartes récupérées dans leur « troupeau »**

(voir Suggestion de mise en place).

Dès qu'un joueur complète une Collection, il la place **face cachée à côté de son « troupeau »**.

Les Collections complètes ne sont plus affectées par les cartes Yéti et Avalanche.

Si jamais la pioche devient vide, mélangez les cartes de la défausse et reformez une nouvelle pile.

Cartes spéciales

Joker (À récupérer !) :



Peut remplacer n'importe quelle autre carte pour compléter une Collection. Il est possible d'utiliser plusieurs cartes Joker dans une même Collection.

Yéti (À éviter !) :



Si un joueur récupère une deuxième carte Yéti d'une même couleur, **les yétis effraient tous les animaux de votre**

troupeau et ceux-ci s'évaporent dans la nature... Ce joueur doit alors placer toutes les cartes de son troupeau (cartes Yéti incluses) dans la défausse.

Avalanche (**À éviter !**) :



Lorsqu'une carte Avalanche apparaît au centre de la table, tous aux abris !

Si un joueur **touche une carte du centre de la table lorsqu'une carte Avalanche apparaît**, il défause immédiatement l'intégralité de son troupeau (cartes Joker et Yéti comprises).

Si aucun joueur ne touche de carte après plusieurs secondes, tous les joueurs doivent dire « **La voie est libre !** » et mettre toutes les cartes du centre de la table dans la défausse.

Rappel : Les Collections complètes ne sont **ni affectées par les cartes Yéti ni par les cartes Avalanche**.

En cas d'égalité

Si deux joueurs se disputent l'obtention d'une carte, utilisez le jeton Élan pour faire un **Pile ou Face** afin de résoudre le conflit.

Le joueur qui remporte le Pile ou Face gagne la carte.



Organisation des troupes

Pour garder un troupeau aéré et lisible, utilisez la disposition suggérée ci-contre. Regroupez vos animaux en piles, au-dessus de vos cartes Joker et à côté des cartes Yéti.



Disposition des troupes

Élan



Ours



Yéti



Carte Joker



Collections complètes



Comment gagner ?

**Le premier joueur à compléter
trois Collections remporte
la partie !**

© 2025 Blue Orange Edition. © 2024 Dolphin Hat Games LLC. Gare Au Yéti et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange International, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.
www.blueorangegames.eu

