



de **Antonin Boccara & Julien Prothière**,
illustré par **Tom Vuarchex**

Perdues dans le fond d'un vieux coffre, les règles d'un jeu ancestral ont été retrouvées.

"Les Pierres Dansantes", "Celles-qui-cherchent-leur-chemin" ou encore "Yin Yang"... Nombreux sont les noms qui lui ont été donnés...

Les Yeux Fermés est un jeu étrange, semble-t-il pratiqué par les sages d'une société disparue il y a bien longtemps. Vous avez entre les mains la retranscription la plus fidèle possible de ce jeu.



Les Yeux Fermés est un jeu **coopératif** divisé en **dix Chapitres**.
Au sein d'un Chapitre, vous **déplacez des pierres les yeux fermés**
afin de les **disposer en harmonie** dans des zones correspondant à
leur couleur. Parcourez tous les Chapitres dans l'ordre, en finissant
chaque Chapitre avec **le minimum de pierres dissonantes !**

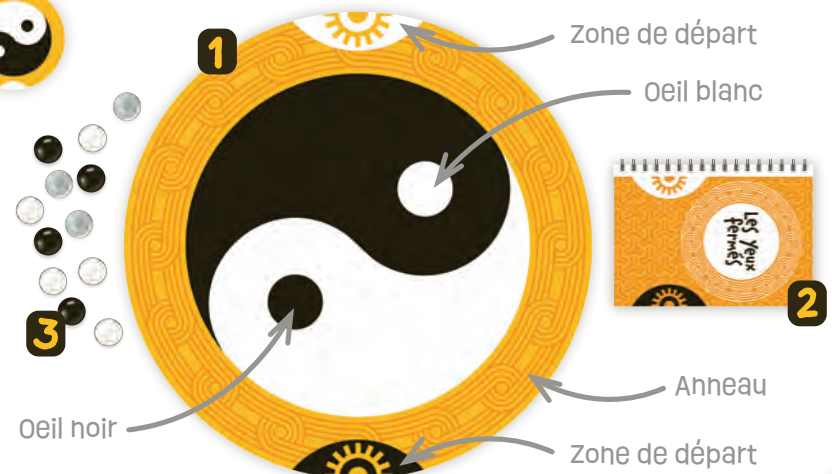
Mise en place d'un Chapitre

- 1 Placez le tapis de jeu (1) au centre de la table afin d'avoir une **zone de départ face à vous** et l'autre face à votre partenaire.
- 2 Placez le carnet (2) à côté, en vous assurant que ses symboles et soient **au plus proche du tapis** et orientés dans le même sens que ceux du tapis.



- 3 Disposez les pierres (3) à portée de main.
- 4 Dans le carnet, tournez la page de couverture du Chapitre que vous souhaitez jouer.

- 5 La partie peut commencer.



Matériel

- 14 pierres noires
- 10 pierres transparentes
- 14 pierres blanches
- 3 petites pierres noires Lune
- 1 petite pierre transparente Terre
- 3 petites pierres blanches Soleil

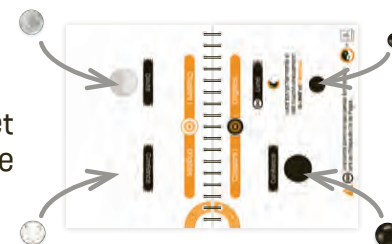
- + 11 pierres de rechange**
(3 noires, 3 blanches, 2 transparentes,
1 petite pierre noire Lune,
1 petite pierre blanche Soleil,
1 petite pierre transparente Terre)

- 1 tapis de jeu (1)
- 1 carnet de 108 pages (2)

Tourner une page

« Une page se tourne, un monde s'ouvre. »

Lorsque vous découvrez une nouvelle double-page, commencez par y placer les pierres des **tailles et couleurs** demandées. Chaque cercle de couleur accueille une pierre de la même couleur (● accueille une pierre transparente). Choisissez ensuite qui d'entre vous jouera le premier tour de jeu.



Tour de jeu

« Puissent vos âmes s'embraser lorsque votre regard s'éteint. »

Lors d'un tour de jeu, vous pouvez jouer uniquement une des pierres qui se trouve sur la page du carnet vous faisant face.

- 1 Placez la pierre que vous souhaitez jouer à ce tour à plat sur la zone de départ vous faisant face. Posez ensuite un doigt sur la pierre, puis **fermez les yeux**.
- 2 Déplacez la pierre **aussi longtemps que vous le souhaitez**. Pendant ce temps, il est interdit à votre partenaire de communiquer de quelque manière que ce soit.
- 3 Lorsque vous ôtez votre doigt de la pierre, ouvrez alors les yeux.

Mettez ensuite fin au tour de jeu et accordez-vous avec votre partenaire pour savoir qui jouera le prochain tour : il est tout à fait possible qu'une même personne joue plusieurs tours de suite. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de pierres sur le carnet.

Déplacement des pierres

- Un seul de vos doigts peut toucher la pierre en déplacement et seulement celle-ci.
- Il vous est interdit de toucher le tapis ou la table avec vos doigts, vos mains, vos coudes...
- Une pierre peut toucher d'autres pierres volontairement... ou non.
- Si la pierre jouée sort entièrement du tapis, arrêtez immédiatement votre déplacement.

Pierre en harmonie

Une pierre blanche ou noire est en harmonie si elle est **entièrement en contact** avec une zone du tapis de sa couleur.



Une pierre transparente est en harmonie si elle est **en contact avec uniquement du noir et du blanc**.



Lorsqu'une pierre n'est pas en harmonie, elle est dite « **dissonante** ». Par ailleurs, une pierre est toujours dissonante si elle est en contact avec l'Anneau, une Zone de départ, ou si elle est en dehors du tapis.

L'harmonie n'est prise en compte pour la réussite d'un Chapitre que lorsqu'il prend fin.

Pierres à contrainte

Au fil des Chapitres, vous rencontrerez certaines pierres ayant des contraintes permanentes ou temporaires (indiquées par un texte et son icône).

Contrainte permanente ∞ (petites pierres)

Une pierre avec une contrainte permanente est **toujours une petite pierre**. Cette contrainte s'applique en tout temps.



Contrainte temporaire (pierres normales)

Une pierre avec une contrainte temporaire est une pierre de taille normale. Cette contrainte s'applique **seulement pendant que vous déplacez la pierre** les yeux fermés. Lorsque vous mettez fin à votre déplacement, c'est à votre partenaire de vous informer si vous avez correctement respecté la contrainte. Si une contrainte temporaire n'est pas respectée, la règle de la **Seconde Chance** s'applique.

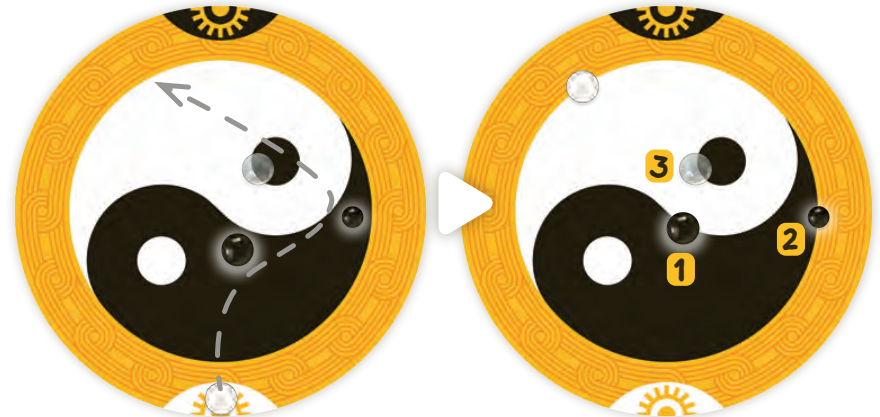
⚠ Si la contrainte est respectée mais que la pierre est dissonante, la règle de la Seconde Chance **ne s'applique pas**.

Seconde Chance

Dans le cas où une contrainte **temporaire** n'est pas respectée, faites ce qui suit :

- ▶ Laissez la pierre que vous venez de jouer là où elle se trouve.
- ▶ Prenez une pierre **identique** dans la réserve et rejouez **immédiatement** avec la **même contrainte**.
- ▶ Si la contrainte n'est pas respectée à nouveau, **le Chapitre est perdu**.

Exemple de déplacement de pierre



Lors du déplacement, trois pierres ont bougé : une noire est devenue dissonante (1), une petite pierre Lune est devenue en harmonie (2) et une transparente est toujours en harmonie (3). La contrainte temporaire a bien été respectée puisque la pierre déplacée a touché deux pierres noires (même si elle termine dissonante).

Assurance

● ●
Doit toucher au moins deux pierres **noires**.



Fin de pages



« Certaines partent, d'autres restent. »

Lorsque toutes les pierres des pages en cours ont été jouées, avant de tourner la page, commencez par ôter les pierres noires ou blanches qui sont **en harmonie dans un Œil**. Pour chaque pierre ainsi ôtée, retirez-en une autre de votre choix.



Il est interdit d'ôter une petite pierre lors de cette étape.

Laissez les autres pierres en place et tournez la page.

Continuez ainsi jusqu'à arriver à la page Progression vous indiquant que vous avez terminé le Chapitre en cours.



Avant de tourner la page, vous avez une seule pierre en harmonie dans un Œil, la noire (1). Vous la retirez du tapis puis décidez de retirer la transparente (2), car elle vous semble trop gênante pour la suite.

Fin de Chapitre

« La liberté est plus importante que l'injonction. »

À la fin d'un Chapitre, essayez d'avoir **le minimum de pierres dissonantes**. En fonction de votre résultat, décidez ensemble de ce que vous ferez lors de votre prochaine partie. Recommencer le Chapitre ou passer au suivant ? Le choix vous appartient, mais quoi qu'il en soit : **ôtez toutes les pierres du tapis avant de commencer un nouveau Chapitre.**

FAQ & vidéos



Auteurs : Antonin Boccard & Julien Prothière
Illustraphiste : Tom Vuarchex
Développeur et Chef de Projet : Vianney Van Leemputten
Level Design : Julien Prothière & Vianney Van Leemputten
Editeur : Blue Cocker
Maquettiste de la règle : Henri Kermarrec
Relectrice : Sandra Grès



BLUE COCKER GAMES
12, chemin Pujibet
31200 Toulouse, France
Tél. : +33 5 34 28 05 01
www.bluecocker.com



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



OU
MAGASIN



OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

All right reserved under exclusive licence to Blue Cocker
© BLUECOCKER GAMES 2025

Questionnements divers

Il existe de nombreuses versions de ce jeu et ce que nous avons retrouvé nous laisse penser qu'il existait plusieurs façons de jouer aux Yeux Fermés. Dans cette section, nous tentons une approche, une interprétation des ouvrages retrouvés, pour clarifier certains faits de jeux.

Communication lors du déplacement d'une pierre

S'il advenait que la couleur ou la contrainte de la pierre en train d'être jouée soit oubliée, la plupart des sages toléraient alors de sortir du silence pour les rappeler.

Doutes quant à l'harmonie d'une pierre

La règle d'or semble dire que dans le cas où il y aurait un doute sur le fait qu'une pierre soit en harmonie, il faudrait alors considérer qu'elle est dissonante.

Les pierres collantes

Certains écrits font part de pierres qui "colleraient" aux doigts. Il était alors recommandé de faire preuve de plus de délicatesse envers les pierres. Certains sages avaient comme astuce de se servir du pouce en guise d'appui pour décoller le doigt de la pierre.

Pierre sur la Zone de départ

Dans le cas où une pierre terminait sur une Zone de départ et gênait l'entrée de nouvelles pierres, les sages s'autorisaient à décaler légèrement cette pierre afin de faciliter l'accès aux nouvelles.

Jouer à plus nombreux

Pour jouer à plus de deux, répartissez-vous en groupes les plus égaux possibles de chaque côté du tapis de jeu. Les personnes placées d'un même côté de la table se répartissent alors les pierres à jouer comme elles le souhaitent. Lorsqu'une personne a les yeux fermés, toutes les autres ne peuvent plus communiquer.