

Yam



Matériel :

- 5 dés et 1 cornet à dés
- 1 carnet de marque

1. Préparation du jeu

L'ordre dans lequel on joue est tiré au sort : chacun jette les dés. Celui qui obtient le total le plus élevé sera le premier à jouer, suivi de son voisin de gauche, etc. Chaque joueur prend une feuille de marque et un crayon.

2. But du jeu

Réaliser les combinaisons de points qui permettent de remplir les 13 cases de la feuille de marque pour obtenir le total le plus élevé et gagner la partie.

3. Le jeu : les choix possibles

Chaque joueur joue à tour de rôle et passe la main à son voisin dès qu'il a obtenu les points qui lui permettent de remplir une case de la feuille de marque. Le premier à jouer met les 5 dés dans le cornet qu'il vide ensuite sur la table. S'il n'est pas satisfait de la combinaison obtenue, il a le droit de rejouer en relançant tous les dés ou seulement quelques uns. Il peut enfin jouer une troisième fois, mais en indiquant quelle case il choisit.

Exemple :

Vous obtenez au premier jet



Vous pouvez marquer 12 dans la case des **SIX**.

Mais vous avez peut-être intérêt à rejouer les 3 premiers dés pour obtenir un meilleur score dans la case des **SIX** ou bien pour viser **BRELAN**, **FULL**, **CARRÉ** ou même **YAM**.

Vous obtenez au deuxième jet



Vous pouvez en rester là et marquer 18 dans la case des **SIX**, ou bien 22 dans la case **BRELAN**.

Vous pouvez aussi tenter votre chance une troisième fois, en annonçant obligatoirement la case choisie :

- Case des **SIX** : vous obtenez un autre 6, vous marquez 24 points, et 30 points si vous avez cinq 6 ... Si vous n'avez aucun 6 supplémentaire, vous gardez la certitude de marquer 18 dans cette case.
- Case **BRELAN** : vous avez une possibilité de transformer le 1 et le 3 en un total supérieur.
- Case **CARRÉ** : vous prenez un gros risque. Si vous n'avez aucun 6 supplémentaire, vous êtes obligé de marquer zéro.

En fin de partie, lorsqu'il ne reste plus qu'une ou deux cases à remplir, vous courez le risque d'être incapable de faire la combinaison voulue. Dans ce cas, vous inscrivez zéro.

4. Les cases de la feuille de marque

- **AS**
Faites le total des 1 obtenus et inscrivez-le dans cette case.
- **DEUX**
Faites le total des 2 obtenus et inscrivez-le dans cette case.
- **TROIS**
Faites le total des 3 obtenus et inscrivez-le dans cette case.
- **QUATRE**
Faites le total des 4 obtenus et inscrivez-le dans cette case.
- **CINQ**
Faites le total des 5 obtenus et inscrivez-le dans cette case.
- **SIX**
Faites le total des 6 obtenus et inscrivez-le dans cette case.

TOTAL

totalisez la colonne de 6 cases. Si le total obtenu est supérieur à 63 points, inscrivez dans la case BONUS une bonification de 35 points. Additionnez TOTAL plus BONUS pour avoir le TOTAL I.

BRELAN

faites le total des points du brelan (3 faces identiques) que vous avez obtenu et ajoutez-y les points des 2 autres dés.

 = 14

CARRÉ

tous les points comptent.

 = 17

FULL

25 points si vous réussissez brelan plus paire.

 = 25

PETITE SUITE

inscrivez 30 points si vous avez la séquence 1 à 5.

 = 30

GRANDE SUITE

40 points pour la séquence 2 à 6

 = 40

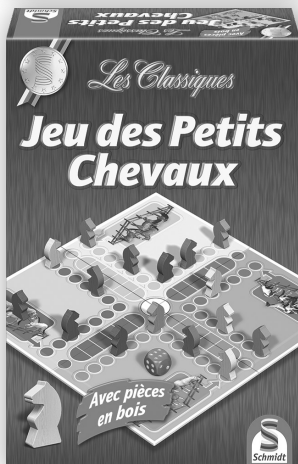
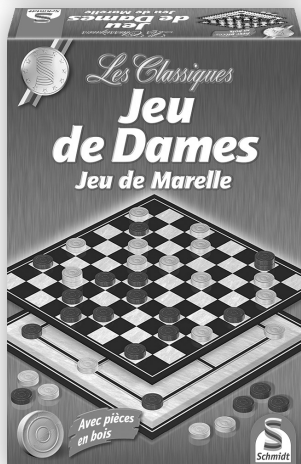
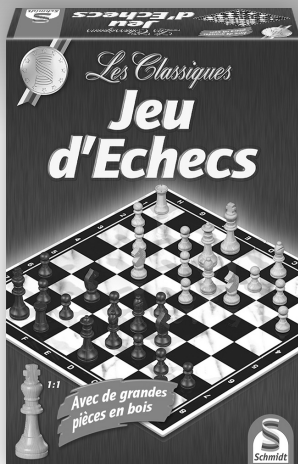
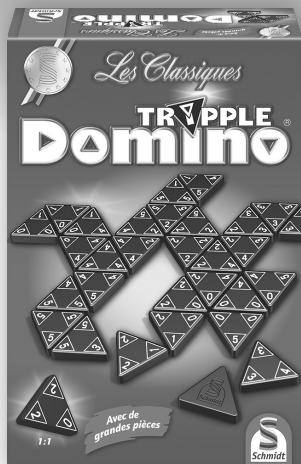
YAM

50 points pour les 5 faces identiques.

 = 50

Si vous n'avez pas réussi l'une ou l'autre de ces combinaisons, vous marquez zéro dans la case correspondante.

TOTAL II : additionnez les points acquis de BRELAN à CHANCE. Ajoutez-y le TOTAL I : vous avez votre total général I plus II. Le joueur qui a le plus fort total général gagne la partie.



Schmidt Spiele GmbH
 Lahnstr. 21
 D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

