Règles du jeu de Yam’s (ou Yathzee) :

Outils nécessaires :

* 5 dés
* Feuille de score
* Au moins un joueur

Règles du jeu :

* Chaque joueur dispose de 3 lancé dés
* Il est possible de ne pas relancer chacun des 5 dés
* A la fin des 3 lancés, le joueur doit choisir une combinaison à enregistrer
* Il n’est pas possible de changer le score d’une case
* S’il n’est pas possible d’inscrire un score dans une case vide, le joueur doit choisir une case à rayer parmi celles-ci (équivaut à 0 points dans la case)

Points et combinaison

Pour remporter des points il faut exécuter l’une des combinaisons suivantes :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Combinaison** | **Point** | **Réalisation** | **Exemple** |
| Chiffre de « 1 » à « 6 » | Somme des dés identiques | Avoir un ou plusieurs dés du même chiffre | 1 ;1 ;3 ;4 ;6 = 2 Points au « 1 » |
| Brelan | Somme des dés | Au moins 3 dés identiques | 4 ;4 ;4 ;3 ;6 = 21 points |
| Carré | Somme des dés | Au moins 4 dés identiques | 4 ;4 ;4 ;4 ;6 = 22 points |
| Full | 25 points | 3 + 2 dés identiques | 4 ;4 ;4 ;3 ;3 |
| Petite suite | 30 points | 4 dés se suivant | 1 ;2 ;3 ;4 |
| Grande suite | 40 points | 5 dés se suivant | 1 ;2 ;3 ;4 ;5 |
| Yams (Yathzee) | 50 points | Tous les dés identiques | 4 ;4 ;4 ;4 ;4 |
| Chance | Somme des dés | Libre | 6 ;5 ;6 ;2 ;1 = 20 points |

Il est aussi possible de rien choisir, auquel cas, il faut rayer une case (y inscrire 0 points). Suite à cela, c’est au joueur suivant de jouer et la case ne pourra pas être remplie.

**Bonus :** Si le joueur à inscrit un total égal ou supérieur à 63 points pour les combinaisons chiffrés (de « 1 » à « 6 »), il reçoit un bonus de 35 points.

Fin de partie

* La partie prend fin quand les deux joueurs n’ont plus de case vide.
* Le gagnant est désigné par le score le plus élevé

Feuille de jeu du Yam’s :

