

Règles du Yams et Bonus avec Cartes

Première partie : Les règles du jeu.....	2
Introduction :.....	2
Déroulement d'un tour :.....	2
Les combinaisons :.....	2
Fin de la partie :.....	3
Deuxième partie : Bonus du Yams avec cartes.....	3
Introduction :.....	3
Mise en place :.....	3
Cartes du jeu :.....	3
Objectif et stratégie :.....	4

Première partie : Les règles du jeu

Introduction :

Le Yams (également connu sous le nom de Yahtzee) est un jeu de dés qui se joue généralement à plusieurs, mais il est aussi tout à fait possible d'y jouer seul. L'objectif est d'obtenir les meilleures combinaisons possibles avec cinq dés, en remplissant un tableau de score spécifique. Le jeu fait appel à la chance, mais aussi à une certaine stratégie.

Déroulement d'un tour :

À chaque tour, vous disposez de trois lancers maximum. Vous commencez par lancer les cinq dés. Après ce premier lancer, vous avez la possibilité de relancer une partie ou la totalité des dés jusqu'à deux fois, selon les combinaisons que vous espérez obtenir. Une fois vos lancers terminés (ou si vous décidez de vous arrêter plus tôt), vous devez choisir une combinaison. Attention : même si le tirage n'est pas avantageux, vous êtes obligé de choisir une combinaison même si elle n'est pas valide, quitte à y mettre un 0.

Les combinaisons :

- - Breton : trois dés identiques (vous marquez 15 points)
- - Carré : quatre dés identiques (vous marquez 20 points)
- - Full : un breton + une paire (vous marquez 25 points)
- - Petite suite : quatre des qui se suivent (30 points)
- - Grande suite : cinq des qui se suivent (40 points)
- - Yams : cinq dés identiques (50 points)
- - Chance : vous additionnez simplement tous les des, sans exigence particulière

Fin de la partie :

La partie se termine lorsque toutes les cases du tableau ont été remplies, soit 13 tours par joueur. Vous additionnez alors tous les points inscrits. Le joueur ayant obtenu le plus grand total est déclaré vainqueur.

Deuxième partie : Bonus du Yams avec cartes

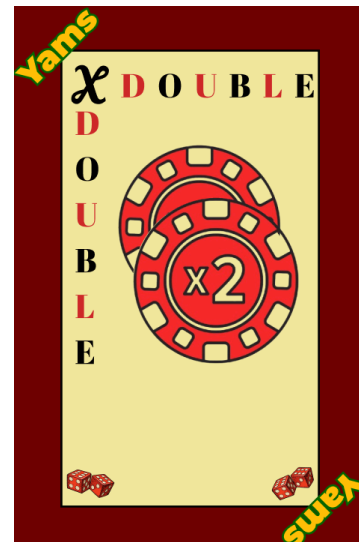
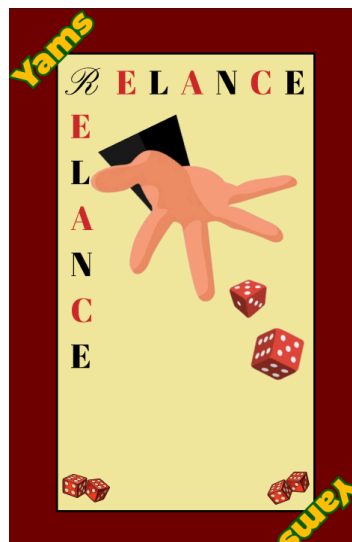
Introduction :

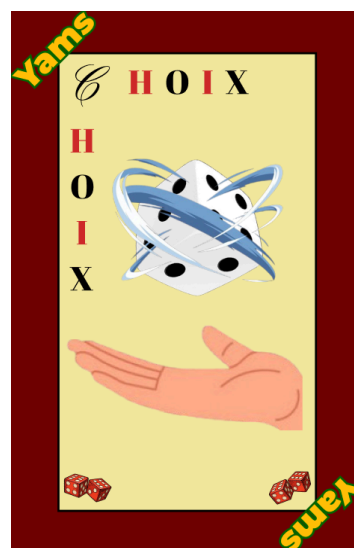
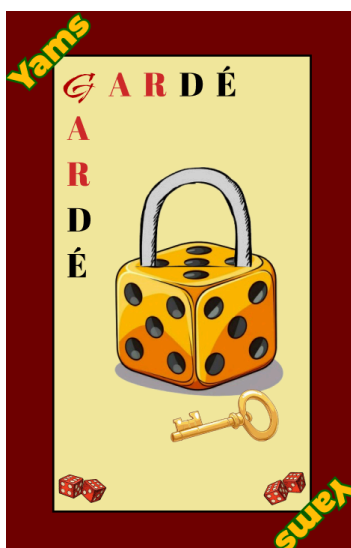
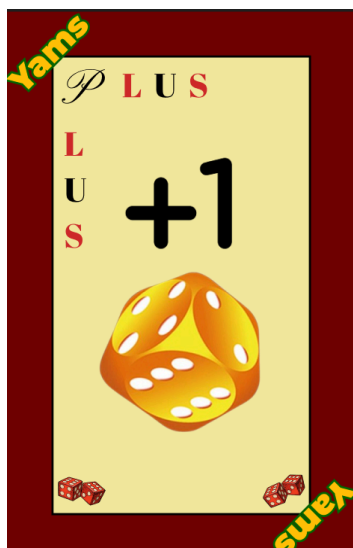
Dans cette version dérivée du Yams, on ajoute une dimension stratégique supplémentaire grâce à un système de cartes à effets spéciaux. Chaque joueur pioche deux cartes sur les 6 cartes qu'on lui propose au hasard en début de partie, qui lui confèrent des avantages uniques à utiliser au moment de son choix pendant la partie.

Mise en place :

- Avant le premier tour, chaque joueur pioche deux cartes bonus parmi 6 cartes qui sont retournées.
- Les cartes ne peuvent être jouées qu'à votre propre tour, avant ou après un lancer de dés, selon l'effet indiqué.

Cartes du jeu :





- Joker : Permet de choisir n'importe quelle combinaison, même si elle n'est pas valide mais te permettra d'inscrire seulement la moitié des points de la combinaison choisi
- Relance : T'accorde une relance supplémentaires
- Xdouble : Le score de ta prochaine combinaison est doublé
- Plus : Ajoute un 6ème dé temporaire pour ton tour
- Gardé : Bloque deux dés aléatoires de ton adversaire au prochain tour
- Choix : Te permet de choisir la valeur d'un dé pendant ton tour

Objectif et stratégie :

Ce système de cartes rend le jeu plus imprévisible et donne une seconde couche de stratégie. Vous devrez réfléchir au meilleur moment pour utiliser vos cartes : en début de partie pour prendre l'avantage, ou à la fin pour maximiser un score clé. La gestion de ces cartes devient aussi importante que celle de vos lancers.