## Manuel d’utilisation

# Tout d’abord qu’est-ce que le jeu du Yahtzee ?

Le Yahtzee ou Yam’s est un jeu de dés se jouant à plusieurs dont le but est de réaliser des combinaisons rapportant des points à l’aide des 5 dés, le joueur ayant le plus de points lors de la fin de la partie c’est-à-dire quand toutes les combinaisons auront été cochés sur la grille remportera la partie.

Il faut tout de même savoir qu’il est possible de mettre une croix dans une case de la grille si par malheur on n’aurait pas de combinaison intéressante.

Ce jeu nécessite donc de connaitre les différentes combinaisons possibles.

# Tableau des combinaisons :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom de la combinaison | Ex de Combinaison sous la forme 1 2 3 4 5 6 | Points rapportés |
| Total de 1 | Nombre de 1 | 1 fois le nombre de 1 |
| … | … | … |
| Total de 6 | Nombre de 6 | 6 fois le nombre de 6 |
| Brelan | 3 dés identiques | Somme des 3 dés |
| Carré | 4 dés identiques | Somme des 4 dés |
| Full | 2 dés identiques + 3 dés identiques | 25 points |
| Petite suite | 4 dés qui se suivent ex : 1 2 3 4 6 | 30 points |
| Grande suite | 5 dés qui se suivent ex : 1 2 3 4 5 | 40 points |
| Yam’s | 5 dés identiques | 50 points |
| Chance | Peu importe | Somme de tous les dés |

# Lancement du jeu

Avant tout, pour lancer le jeu, il faudra exécuter la commande suivante : « ./yams » dans le dossier ou le jeu a été compilé.

Ensuite il faudra choisir les paramètres de jeu tel que la langue, le nombre de joueurs humain/machine.

Lorsque cela sera fait, veuillez cliquer sur OK et vous pourrez jouer.

# Fonctionnement du jeu

La règle du jeu est de faire la combinaison en ayant au maximum 3 lancés possible.

Sachant que le premier lancer est déjà effectué, il est possible de relancer les dés uniquement 2 fois.

Pour sélectionner les dés à relancer il suffit de cliquer sur ceux-ci est de relancer avec le bouton « Relancer ».

Lorsque l’on a la combinaison voulue, il suffit de cliquer sur la case correspondante dans la grille de score, ce qui effectuera par la suite automatiquement le premier lancer de dés du joueur suivant.

Il est toutefois possible d’enregistrer la partie afin de la continuer ultérieurement, pour cela, il faudra cliquer sur le bouton menu puis « sauver partie » et cliquer sur enregistrer.

Afin de restaurer la partie précédemment enregistrer, il suffira au lancement du logiciel de la charger dans le menu sauvegarde.