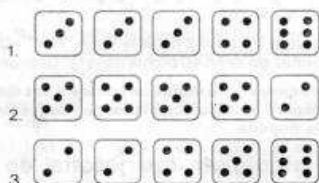


est de 375 (sans compter les points apportés par les jetons de prime YAHTZEE).

Stratégie

La chance ne vous sourit pas aujourd'hui... mais en conduisant votre jeu avec habileté, vous pouvez encore battre votre adversaire. Voici quelques exemples de stratégie :

Si, à la fin de chaque tour, vos dés montrent :



Vous avez le choix entre les marqués suivantes (à condition que les cases soient encore libres) :

- 9 points dans la case "Trois" de la moitié supérieure de la marque, ou 19 points (le total des 5 dés) dans les cases "Brelan" ou "Chance" de la moitié inférieure.
- 20 points dans la case "Cinq" de la moitié supérieure de la marque, ou 22 points (le total des 5 dés) dans les cases "Brelan", "Carré" ou "Chance" de la moitié inférieure.
- 19 points (le total des 5 dés) dans la case "Chancé" de la moitié inférieure de la marque, ou 4 points dans celle des "Deux" de la moitié supérieure. Mais, en optant pour cette deuxième solution, il vous manquera 2 points pour atteindre les 63 qui donnent droit à la prime de 35 points, sauf si vous réussissez à obtenir, pour combler ce déficit, 4 "Trois" ou "Quatre" ou "Cinq" ou "Six" au cours de la manche.

Si, dans l'un ou l'autre des exemples précédents, toutes les cases qui conviennent ont été déjà prises, il faudra marquer un zéro dans une case encore disponible.

Dans ce cas, le mieux est de choisir une des cases de la moitié supérieure de la marque, tout en essayant de ne pas laisser échapper l'occasion de totaliser les 63 points qui donnent droit à la prime de 35 points.

Si cela est impossible, le joueur calculera dans quelle case inscrire son zéro de façon à perdre le minimum de points.

©1973 by Milton Bradley GmbH under Berne & Universal Copyright Convention.

YAHTZEE

Un jeu passionnant d'astuce et de chance pour toute la famille.

Pour vous amuser, organisez une YAHTZEE-partie ce soir !

But du jeu

Il s'agit de marquer le plus grand nombre de points pendant la partie. Le gagnant est le joueur ayant totalisé le plus grand nombre de points au cours d'une série de manches (6 au maximum). On peut également compter les points d'une autre façon : le gagnant inscrit la différence entre ses points et ceux de ses adversaires.

Nombre de joueurs

Le nombre de joueurs n'est pas limité. On peut aussi bien jouer seul qu'en équipe.

Accessoires :

Le jeu de YAHTZEE comprend les accessoires suivants :

- 1 gobelet à dés
- 1 jeu de 5 dés YAHTZEE
- 1 bloc YAHTZEE pour la marque
- 4 crayons
- des jetons YAHTZEE.

Le jeu

Chaque joueur inscrit lui-même ses points sur sa propre fiche de marque où il écrira son nom. Pour savoir qui ouvrira le jeu, chaque joueur place les cinq dés dans le gobelet, puis les fait rouler : celui qui a obtenu le plus grand nombre de points commence la partie. Les autres prendront leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

A tour de rôle, les joueurs placent les cinq dés dans le gobelet, agitent le gobelet, et lancent les dés. A chaque tour, les dés peuvent être lancés trois fois au maximum. La première fois, il faut obligatoirement lancer les cinq dés. Si le joueur décide de lancer une deuxième et même une troisième fois, il peut ramasser tous les dés, ou seulement les dés de son choix, et les lancer à nouveau. Une utilisation experte de ces deux coups facultatifs peut transformer un premier ou second coup malheureux en un coup payant.

YAHTZEE

Règle du jeu

MB

Les points obtenus doivent être marqués à la fin du dernier coup dans la case appropriée, ou bien le joueur inscrit un zéro dans la case de son choix.

La marque

Vous remarquerez que la marque YAHTZEE est divisée en 13 cases : les as, les deux, les trois et ainsi de suite jusqu'à Grande Suite, YAHTZEE et Chance.

A la fin de chaque tour, le joueur doit obligatoirement remplir une de ces 13 cases.

Si, au premier coup, le joueur obtient



il peut choisir la case des "Deux" de la moitié supérieure de la marque, ou viser la case du "Brelan" (dans le cas présent, de "2") de la moitié inférieure de la marque.

Le joueur laisse alors les dés montrant un "2" sur le tapis et ne ramasse que les trois autres dés (le "1", le "3" et le "6") pour tenter d'obtenir d'autres "2" au second coup.

Si, au second coup il obtient



il peut s'arrêter là, et inscrire 6 points dans la case des "Deux" de la moitié supérieure de la marque, ou bien 17 points (le total des cinq dés) dans la case "Brelan" de la moitié inférieure.

Il peut toutefois tenter un troisième coup pour obtenir un ou deux autres "2". Dans ce cas, il ne ramasse que les dés montrant le 5 et le 6, et les lance pour la troisième et dernière fois. S'il obtient



il inscrira 6 points dans la case des "Deux", ou bien 11 points (le total des cinq dés) dans celle du "Brelan".

Le joueur choisira le moment où il inscrira ses points (après le premier, le second ou le troisième coup) et la case où il les marquera (dans la moitié supérieure ou inférieure de la marque) en fonction du but qu'il s'est fixé. Il est libre de faire son choix après le premier, le second ou le troisième coup.

A la fin de chaque tour, le joueur marque ses points dans la case appropriée ; toutefois, il peut être amené à inscrire un zéro dans l'une des cases. Par exemple : si, au troisième coup, le joueur obtient



et si les cases "As," "Deux" et "Quatre" de la moitié supérieure de la marque, ainsi que les cases "Brelan" et "Chance" de la moitié inférieure ont déjà été remplies, il sera obligé d'inscrire un zéro dans l'une quelconque des cases libres qui restent. On ne peut remplir qu'une seule case après chaque tour : **il n'y a aucune obligation quant à l'ordre dans lequel on les remplit, ce choix étant laissé au jugement du joueur.**

La manche est finie quand chaque joueur a joué 13 tours, et que chaque case de la colonne a été remplie soit par des points, soit par un zéro.

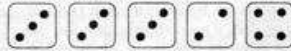
On fait alors le total des points qu'on inscrit au dos de la marque.

Comment marquer les points

C'est très simple ! La marque YAHTZEE est divisée en deux moitiés :

La Moitié Supérieure

Cette partie comporte les cases des "As," "Deux," "Trois," "Quatre," "Cinq" et "Six." Le joueur qui choisit d'y marquer ses points fera seulement le total des dés montrant le même chiffre et l'inscrira dans la case appropriée. Ainsi, le joueur qui a obtenu :



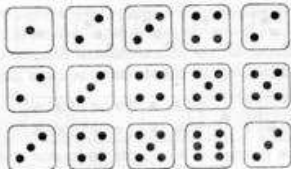
et qui préfère marquer ses points dans cette première moitié, inscrira un 9 dans la case des "Trois."

Remarque

Les joueurs peuvent inscrire le total de N'IMPORTE QUEL CHIFFRE de même valeur dans la case appropriée de la moitié supérieure de la marque. Ainsi, le joueur qui obtient

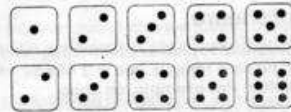


peut marquer 2 points dans la case des "As." Ou encore, s'il obtient



Remarque : Le chiffre montré par le cinquième dé n'a aucune importance puisque toute "Petite Suite" vaut 30 points.

La "Grande Suite" est constituée par n'importe quelle suite de cinq chiffres, telle que



Ces tours ont une valeur de 40 points pour la case "Grande Suite." (Si cette case est déjà remplie, on inscrira le score dans la case "Petite Suite").

YAHTZEE

Les 5 dés sont identiques. On marque 50 points dans la case YAHTZEE.

La case "Chance" permet au joueur d'inscrire les points d'un des 13 tours, s'il préfère ne pas utiliser une des autres cases disponibles.

Il suffit de faire le total des cinq dés.

YAHTZEE utilisé comme un joker

Un YAHTZEE peut être utilisé comme un Joker si les deux conditions suivantes sont remplies :

1. La case "YAHTZEE" n'est plus disponible (on y a déjà inscrit soit 50 points, soit un zéro).
2. La case qui conviendrait dans la moitié supérieure de la marque n'est plus libre non plus. Par exemple, quand le "YAHTZEE" est composé de tous les "4" et que la case "Quatre" n'est plus libre.



il peut décider d'inscrire 12 points dans la case des "Trois."

La Prime :

Pour obtenir une prime de 35 points, le joueur doit totaliser au moins 63 points dans cette moitié de la marque. (Pour un calcul rapide, on peut atteindre 63 points en obtenant, à chaque tour, 3 "As," 3 "Deux," 3 "Trois," et ainsi de suite jusqu'à "Six"). Le joueur peut bénéficier de la prime s'il a réalisé un total de 63 points, ou plus, **de quelque façon que ce soit**, dans la moitié supérieure de la marque.

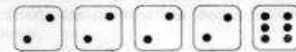
La Moitié Inférieure

Cette partie de la marque se joue exactement comme c'est indiqué. La case "Brelan" ne sera remplie que si 3 dés au minimum montrent le même chiffre. Par exemple, ce coup :



compte pour 18 points (le total des cinq dés) dans la case "Brelan."

Dans le Carré, on inscrit le total des cinq dés à condition qu'au moins 4 des 5 dés lancés montrent le même chiffre. Ainsi ce coup



représente 14 points (le total des 5 dés) pour la case "Carré."

(On peut cependant inscrire le score dans la case "Brelan," si la case "Carré" est déjà remplie).

"Full." Le Full est constitué par n'importe quelle combinaison de deux et de trois dés identiques. Par exemple, on marquera 25 points dans la case "Full" pour ce coup



(Si la case "Full" est déjà remplie, le score peut être marqué dans la case "Brelan," ou dans la case des "Trois" de la partie supérieure de la marque).

La "Petite Suite" est constituée par n'importe quelle suite de 4 chiffres, telle que

Le joueur marque donc ses points dans une case de la moitié inférieure de la marque. Ainsi, si les dés montrent



il marque le total des cinq dés - ici 20 points - dans l'une des cases suivantes :

"Brelan," "Carré," "Chance."

Ou bien, il marquera 25 points dans la case "Full," ou 30 points dans la "Petite Suite," ou enfin 40 points dans la "Grande Suite."

Si aucune de ces cases de la moitié inférieure n'est disponible, il sera obligé d'inscrire un zéro dans l'une des cases de la moitié supérieure de la marque.

Comment employer les jetons de Prime YAHTZEE :

Un joueur a droit à un jeton de prime YAHTZEE s'il fait un deuxième YAHTZEE au cours d'une même manche, **à condition que le premier YAHTZEE ait été marqué dans la case correspondante.** Le deuxième YAHTZEE (ainsi que les suivants) sera inscrit dans la case appropriée de la moitié supérieure de la marque ; et si celle-ci n'est plus disponible, ce (ou ces) YAHTZEE aura la valeur d'un Joker, pourvu que les deux conditions décrites au paragraphe précédent soient remplies. Si un zéro doit être inscrit lorsque le YAHTZEE est utilisé comme Joker, le joueur reçoit quand même son jeton de prime.

Chaque jeton de prime YAHTZEE vaut 100 points.

A la fin de chaque manche, les joueurs marquent le nombre de points obtenus en jetons YAHTZEE dans la case réservée à cet effet au dos de la marque.

Une fois le compte fait, on les remet dans la cagnotte. S'il y a 2 tables de joueurs, répartissez les jetons par couleur.

Jeu par équipes

On peut jouer au YAHTZEE en équipes (2 ou 3 équipes à la fois). Les partenaires inscriront leurs points dans la même colonne. Toutes les autres règles restent les mêmes.

Le YAHTZEE, jeu de patience

Rien n'empêche de jouer seul au YAHTZEE. Le nombre le plus élevé de points qu'il est possible d'obtenir au cours d'une manche

YAHTZEE

MB

MARQUE - JOUEUR :

MOITIÉ SUPÉRIEURE	Comment marquer	1 ^{re} manche	2 ^e manche	3 ^e manche	4 ^e manche	5 ^e manche	6 ^e manche
AS	☉	Total des as					
DEUX	☉☉	Total des deux					
TROIS	☉☉☉	Total des trois					
QUATRE	☉☉☉☉	Total des quatre					
CINQ	☉☉☉☉☉	Total des cinq					
SIX	☉☉☉☉☉☉	Total des six					
TOTAL DES POINTS	☉☉☉☉☉☉ →						
PRIME. Si le total atteint ou dépasse 63	☉☉☉☉☉☉	55 points					
TOTAL de la moitié supérieure	☉☉☉☉☉☉ →						
MOITIÉ INFÉRIEURE							
BRELAN 3 dés identiques	☉☉☉	Total 5 dés					
CARRE 4 dés identiques	☉☉☉☉	Total 5 dés					
FULL 3 + 2 dés identiques	☉☉☉☉☉	25 points					
PÉTITE SUITE suite de 4	☉☉☉☉☉	30 points					
GRANDE SUITE suite de 5	☉☉☉☉☉☉	40 points					
YAHTZEE 5 dés identiques	☉☉☉☉☉☉	50 points					
CHANCE	☉☉☉☉☉	Total 5 dés					
TOTAL de la moitié inférieure	☉☉☉☉☉☉ →						
TOTAL de la moitié supérieure	☉☉☉☉☉☉ →						
TOTAL GÉNÉRAL	☉☉☉☉☉☉ →						

Marquez au dos le total des points de chaque joueur