Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

**escaleajeux.fr**
**09 72 30 41 42**
**06 24 69 12 99**
**escaleajeux@gmail.com**

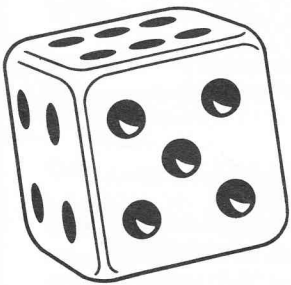
LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

MB
JEUX

# Classique YAHTZEE



## INSTRUCTIONS

## Nombre de joueurs

Le Yahtzee se joue à deux ou plus. Mais on peut aussi jouer seul, le but du jeu est alors d'améliorer son score.

## CONTENU DU JEU

5 dés, 1 bloc de marque Yahtzee, 1 godet, 2 crayons.

## BUT DU JEU

Il s'agit d'obtenir le plus de points possible au terme d'un nombre de manches déterminé d'un commun accord par les joueurs.

## LE JEU

1. Chaque joueur prend une feuille de marque et un crayon pour inscrire ses points. Pour savoir qui commence, chaque joueur fait rouler les 5 dés; celui qui obtient le plus grand nombre de points commence la manche. Ensuite le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. A chaque tour les dés peuvent être lancés trois fois au maximum. Mais le joueur peut, s'il le désire, ne les lancer qu'une ou deux fois.
   a. La première fois, le joueur doit obligatoirement lancer tous les dés.
   b. Si le joueur décide de lancer les dés une deuxième et même une troisième fois, il peut ramasser tous les dés ou seulement ceux de son choix et les lancer à nouveau. Il n'est pas tenu d'aviser les autres joueurs de sa tactique de jeu et peut donc changer celle-ci à tout moment.
   c. Après la troisième fois les dés ne peuvent plus être lancés et les points obtenus doivent être marqués.

## RESUME DU JEU

A votre tour, lancez les dés trois fois maximum de façon à obtenir la meilleure combinaison possible.
Inscrivez votre score dans l'une des 13 cases : 6 dans la section supérieure de votre feuille de marque et 7 dans la section inférieure.
Les cases peuvent être remplies dans n'importe quel ordre.



Cependant à la fin de chaque tour, le joueur doit obligatoirement en remplir une.
Après avoir rempli vos 13 cases, additionnez vos points et vos primes éventuelles pour obtenir votre Total Général.
Le joueur qui a le plus grand Total Général gagne la manche.

## COMMENT MARQUER LES POINTS

La feuille de marque Yahtzee est divisée en deux sections:

### La Section Supérieure

**As à Six** Vous obtenez un ou plusieurs As, vous faites le total des As, vous les inscrivez dans la case des As. Vous obtenez un ou plusieurs 2 et vous les inscrivez dans la case des 2...etc

Exemple:

Vous avez obtenu une paire de 3. Additionnez uniquement les 3 et ignorez les autres dés. Vous obtenez 6 points et inscrivez "6" dans la case des 3.

### La Section Inférieure

**Brelan** Vous obtenez trois dés indiquant le même chiffre et deux autres chiffres.

Exemple:

Vous avez obtenu trois dés avec le chiffre 3. Vous additionnez les cinq dés et inscrivez 19 points dans la case "Brelan".

**Carré** Vous obtenez quatre dés indiquant le même chiffre et un autre chiffre.

Exemple:

Vous avez obtenu quatre dés avec le chiffre 5. Additionnez les cinq dés et inscrivez 21 points dans la case "Carré".

**Full** Vous obtenez une combinaison de deux et de trois dés identiques.

Exemple:

Vous avez obtenu trois dés avec le chiffre 5 et deux dés avec le chiffre 4. Chaque "Full" compte pour 25 points, ainsi vous

inscrivez 25 points dans la case "Full".
Cette dernière combinaison peut être comptée de manière différente. Par exemple, le joueur peut inscrire 23 points (total des cinq dés) dans la case "Brelan"; ou bien 15 points dans la case des "5"; ou bien 8 points dans la case des "4"; ou encore 23 dans la case "Chance". (Le choix est laissé au joueur).

**Petite Suite** Vous obtenez une suite de quatre chiffres.

Exemple:

Vous avez obtenu une suite de quatre chiffres allant de 2 à 5. Les autres suites possibles vont de 1 à 4, 3 à 6. Une "Petite Suite" compte pour 30 points.

**Grande Suite** Vous obtenez une suite de cinq chiffres.

Exemple:

Vous avez obtenu une suite de cinq chiffres allant de 1 à 5. L'autre suite possible est la suite de 2 à 6. Une "Grande Suite" compte pour 40 points.
Remarque: Le joueur a aussi la possibilité d'inscrire 30 points dans la case "Petite Suite".

**Yahtzee** Vous obtenez cinq chiffres identiques.

Exemple:

Vous avez obtenu cinq dés avec le chiffre Trois. Vous avez réalisé un Yahtzee! Un Yahtzee compte pour 50 points.

## EXEMPLE DE JEU

Lorsque vous jouez au Yahtzee, vous décidez d'inscrire vos scores dans les cases de votre choix, selon votre stratégie individuelle. Cependant, rappelez-vous que vous ne pouvez inscrire qu'un score dans chacune des cases de votre feuille de marque.
Votre objectif est de remplir les 13 cases en obtenant le plus de points possible. Après avoir lancé trois fois les dés, décidez de la case que vous allez remplir.



Exemple:
Supposez qu'à votre troisième lancer de dés, vous obtenez:

Vos différentes possibilités d'inscrire vos points sont les suivantes:

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Trois | Additionnez uniquement les Trois | Score 9 |
| | *ou* | | |
| 2 | Cinq | Additionnez uniquement les Cinq | 10 |
| | *ou* | | |
| 3 | Brelan | Additionnez les cinq dés | 19 |
| | *ou* | | |
| 4 | Full | Score fixe | 25 |
| | *ou* | | |
| 5 | Chance | Additionnez les cinq dés | 19 |

## CHANCE

C'est l'occasion unique pour le joueur de marquer le total de ses cinq dés obtenu par n'importe quelle combinaison. Vous pouvez utiliser la case "Chance" lorsque vous obtenez une combinaison déjà inscrite sur votre feuille de marque, ou lorsque vous ne pouvez inscrire votre score dans aucune des autres cases disponibles.

## OPTION ZERO

Au cours du jeu, le joueur peut choisir, s'il pense que c'est à son avantage, d'inscrire un 0 à la fin du tour plutôt que de marquer des points. Rappelez vous: vous devez remplir une case à chaque tour.
Dans l'exemple ci-dessus, si les cases correspondant aux options 1 à 5 ont été remplies, vous devez inscrire un 0 dans une autre case vide.

## LES 35 POINTS DE PRIME

Si vous totalisez au moins 63 points dans la section supérieure, vous obtenez une prime de 35 points que vous inscrivez dans la case "Prime".
Remarque: Pour un calcul rapide, on peut totaliser 63 points en obtenant à chaque tour, 3 "AS", puis 3 "Deux", puis 3 "Trois" et

ainsi de suite jusqu'à "Six".
Si le joueur n'y parvient pas, il devra compenser un mauvais tour par un bon tour en essayant d'obtenir quatre fois ou plus un autre chiffre. Ainsi, il réalisera le total de 63 points ou plus qui lui donnera droit à la prime.

## PRIME YAHTZEE

Vous avez droit à une Prime Yahtzee qui vaut 100 points lorsque vous faites d'autres Yahtzee à la seule condition que le premier Yahtzee ait été inscrit dans la case appropriée. Si le joueur a déjà inscrit un 0 dans la case Yahtzee, il ne pourra bénéficier d'aucune prime Yahtzee au cours de cette manche.
A la fin d'une manche, chacune de ces primes valant 100 points sera inscrite dans la case "Prime Yahtzee" et ajoutée au Total Général.

## YAHTZEE UTILISE COMME UN JOKER

Un Yahtzee peut être utilisé comme un joker dans la section inférieure 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 appropriée de la section supérieure n'est plus libre non plus. Par exemple, le Yahtzee est composé de tous les "4" et la case des "Quatre" n'est plus disponible.

Le joueur peut alors marquer ses points dans n'importe quelle case de la section inférieure comme suit:

| | |
|---|---|
| Brelan, Carré ou Chance: | Additionnez les cinq dés |
| Full: | 25 points |
| Petite Suite: | 30 points |
| Grande Suite: | 40 points |

Si aucune des cases de la section inférieure n'est disponible, le joueur devra inscrire un zéro dans n'importe quelle case de la section supérieure. A cela, le joueur ajoutera une Prime Yahtzee s'il y a droit (Voir "Prime Yahtzee").
Si la case appropriée de la section supérieure n'est pas remplie, le Yahtzee ne peut être utilisé comme un Joker et comptera donc comme un coup normal.



## TOTAL DE VOS POINTS

Le Total Général de chaque manche se fait de la façon suivante:

1. Total des six cases de la section supérieure
   ***plus***
2. 35 points de prime si le total de la section supérieure est 63 ou plus
   ***plus***
3. Total des sept cases de la section inférieure
   ***plus***
4. Prime Yahtzee si le joueur y a droit (Voir "Prime Yahtzee").

## LE GAGNANT

Lorsque tous les joueurs ont rempli leurs 13 cases, additionnez les totaux de vos deux sections et les primes. Le gagnant de la manche est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points au terme du nombre de manches déterminé.

## STRATEGIE

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

### SECTION SUPERIEURE

a) Il est bon de s'assurer les 35 points de prime de cette section; aussi, essayez d'en remplir les cases dès le début de la partie.
b) Si, à cause d'un coup faible, vous décidez d'inscrire un O dans l'une des premières cases de cette section, essayez de vous rattraper au coup suivant en obtenant, par exemple, plus de trois "4", "5", ou "6".

### SECTION INFERIEURE

c) Essayez de conserver votre case "Chance" disponible le plus longtemps possible, car, au fur et à mesure que la partie progresse, vos possibilités de jeu diminuent.
d) Vers la fin de la manche, si vous ne parvenez pas à remplir l'une des cases encore disponible, vous serez obligé d'inscrire un 0 dans l'une de celles-ci. Afin de perdre le minimum de points, inscrivez-le par exemple, dans la case des "As", car vous pourrez vous rattraper au tour suivant en obtenant plus

de trois “3”, “4”, “5” ou “6”.
Si la partie est presque terminée, vous choisirez peut-être d’inscrire un zéro dans la case “Yahtzee” ou dans la case “Grande Suite”, qui sont toutes deux difficiles à remplir. Cependant, vos adversaires ont déjà rempli ces cases, alors...soyez téméraire! Tentez le tout pour le tout!

Vous pouvez vous procurer des blocs de marque de rechange dans les magasins où le YAHTZEE est en vente.

MB
JEUX

© 1994 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par MB France S.A.,
73378 Le Bourget-du-Lac Cédex.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

04262F0694