

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



YAM menteur

Le jeu en bref

Type : jeu de dés

Nombre de joueurs : 3 à 8

Age : ados - adultes

Durée : 30 minutes

MATERIEL

1 jeu de 3 cornets empilables

5 dés

4 crayons

1 bloc de feuilles de marque

1 règle de jeu

POURQUOI

« MENTEUR » ? Au vrai YAM, les joueurs essaient d'obtenir le plus possible de points en réalisant une série de combinaisons de 5 dés. Ils ont droit à trois essais pour atteindre chaque combinaison visée et l'inscrire sur leur feuille de marque, au vu et au su de tous.

LE YAM MENTEUR se joue avec 5 dés lui aussi. Mais vous dissimulez la combinaison obtenue en cachant vos dés sous les 3 cornets emboîtables. Lorsque vous annoncez votre résultat, vous pouvez donc bluffer, comme au poker: vous seul connaissez la combinaison réelle.

La combinaison annoncée sera acceptée ou refusée par les autres joueurs s'ils croient que vous "mentez". Si elle est acceptée, vous inscrivez vos points sans montrer les dés.

Si elle est refusée, vous soulevez les trois cornets pour montrer les dés. Deux possibilités :

vous êtes accusé à tort (vous avez annoncé la vraie combinaison) : votre accusateur (ou, le cas échéant, tous les joueurs qui ont contesté votre annonce) barre d'une croix cette combinaison dans la colonne bluff de sa feuille de marque. Vous inscrivez vos points.

vous êtes pris en flagrant délit de bluff. Vous barrez d'une croix la combinaison dans la colonne bluff de votre feuille de marque et votre accusateur (ou vos accusateurs) inscrit dans la colonne points de sa propre feuille les points que vous vous étiez attribués en bluffant.

BUT DU JEU

Votre expérience, votre intuition et votre sens de la psychologie vous permettront de bluffer avec une bonne chance de réussite (et de flairer les bluffs de vos adversaires !) pour marquer les points qui vous feront gagner la partie.

PREPARATION

Chacun prend une feuille de marque et un crayon. Après avoir lancé les 5 dés à tour de rôle, celui qui a le plus de points joue le premier. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

LE JEU

JE JETTE LES DÉS

Vous avez droit à trois essais. Emboîtez les cornets les uns dans les autres pour n'en faire plus qu'un, dans lequel vous mettez les cinq dés.

Premier essai : agitez le cornet (triple) et renversez-le sur la table. Les dés restent cachés dessous.

Entourez le cornet de vos deux mains, soulevez-le un peu et regardez le résultat obtenu (sans que les autres joueurs puissent voir les dés).

Si le résultat vous convient, laissez les 5 dés sous le cornet retourné : votre tour est terminé.

Deuxième essai : mais si vous pensez faire mieux en rejouant tout ou partie des dés, laissez 1, 2, 3 ou 4 dés sous le premier cornet retourné. Otez les deux autres cornets en les laissant emboîtés l'un dans l'autre, mettez-y le ou les dés que vous voulez rejouer. Regardez en secret, protégé par vos deux mains, le résultat obtenu.

Si vous rejouez tous les dés une deuxième ou une troisième fois, vous n'avez pas intérêt à le signaler. Laissez donc les cornets sur la table pour suggérer qu'il reste des dés dessous.

Troisième essai : vous tentez un troisième coup ? Déboîtez le troisième cornet en laissant le cornet intermédiaire retourné sur la table. Mettez-y le ou les dés que vous avez décidé de re-rejouer, et examinez le résultat, toujours en secret.

Il est bien sûr interdit de reprendre des dés dans les cornets déjà retournés : ce qui est fait est fait, on ne revient pas sur ses choix.

... ET J'ANNONCE MON RESULTAT

Aussitôt après avoir regardé les résultats du dernier essai, annoncez la combinaison obtenue. Quel que soit le résultat réel, vous pouvez annoncer n'importe laquelle des 13 combinaisons de votre feuille de marque. Le bluff est autorisé, conseillé, et même recommandé !

Les distraits ont naturellement le droit de vérifier discrètement les dés cachés sous les cornets avant d'annoncer leur combinaison.

Les différentes combinaisons peuvent être annoncées dans n'importe quel ordre. Mais vous ne pouvez inscrire les points obtenus qu'une seule fois. Si vous avez déjà inscrit une combinaison, vous n'avez pas le droit de l'annoncer une deuxième fois.

BLUFF OU REALITE ?

Après avoir entendu l'annonce, les autres joueurs vont l'accepter ou la contester.

On vous croit

A. Si personne ne proteste, vous notez la combinaison que vous avez annoncée dans la colonne points de votre feuille de marque.

Les autres joueurs ne marquent rien.

Remettez les dés, sans montrer votre résultat réel, dans l'un des cornets et passez dés et cornets à votre voisin de gauche.

On vous accuse de bluff

B. Si l'un, ou plusieurs, ou tous les joueurs contestent la réalité de la combinaison annoncée, vous soulevez les trois cornets :

1. Vous n'avez pas bluffé : inscrivez votre résultat dans la colonne points de votre feuille. Les contestataires, qui vous ont accusé à tort, barrent la combinaison correspondante dans la colonne bluff de leur feuille de marque.
2. Vous avez bluffé : c'est vous qui barrez d'une croix la combinaison annoncée, dans la colonne bluff de votre feuille de marque. Les contestataires l'inscrivent dans leur colonne points. Si l'un d'eux l'a déjà remplie, il garde son résultat précédent. Les joueurs qui ont cru votre bluff ne marquent rien.

Exception : seul celui qui lance les dés peut inscrire un YAM.

Qui ne conteste jamais ne gagne ni ne perd rien. Mais il facilite trop le bluff, tout en passant à côté de l'un des attraits essentiels du jeu de Yam menteur.

LA FEUILLE DE MARQUE

En face de chaque combinaison, vous voyez deux colonnes : BLUFF et POINTS.

1. Dans la colonne bluff on inscrit une croix lorsqu'on est pris en flagrant délit de bluff, ou lorsqu'on accuse à tort un adversaire de bluffer.
2. Dans la colonne points, on note les résultats obtenus.

Lorsqu'un joueur doit mettre une deuxième croix en face de la même combinaison (il a bluffé ou accusé de bluff à tort), c'est la colonne points qui est barrée. Il ne pourra rien y marquer pour cette combinaison. Si la colonne est déjà remplie, le résultat est annulé. Les points notés peuvent être barrés, mais jamais modifiés, même si on joue ultérieurement une bien meilleure combinaison.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur (un seul !) a rempli toutes les cases de sa colonne points, les autres n'ont plus qu'un coup à jouer. Le joueur qui prend des risques en accusant ses adversaires de bluff remplit plus vite les cases de sa colonne points que les joueurs timides.

Jusqu'au dernier moment, un joueur peut contester une combinaison annoncée. Tous les joueurs additionnent leurs points. Le plus haut total gagne.

FAIR-PLAY

Le jeu est construit sur le bluff. La tromperie. Mais ça ne veut pas dire qu'on peut tricher. Seuls ceux qui ne jouent pas franc-jeu penseraient à bouger les dés sous le cornet, à l'insu de leurs adversaires, pour annoncer à coup sûr Yam ou Grande Suite... Dites-le à vos partenaires.

LES COMBINAISONS DU YAM MENTEUR

Vous pouvez annoncer toutes ces combinaisons :

A - FEUILLE DE MARQUE. PARTIE HAUTE

As à 6

Annoncez les points de la face supérieure des dés.

Exemple : vous obtenez 4 - 4 - 4 - 2 - 5

Sans bluffer, vous annoncez "trois 4 !" et vous inscrivez dans la colonne score $3 \times 4 = 12$ points.

Bonus

Si vous totalisez 63 points ou plus dans la partie haute de votre feuille de marque, inscrivez une prime de 35 à la fin du jeu.

B - FEUILLE DE MARQUE. PARTIE BASSE

Brelan

Vous amenez les trois mêmes dés, plus deux dés quelconques, et annoncez la somme des cinq dés si vous décidez de ne pas bluffer. Exemple: les dés 4 - 4 - 4 - 2 - 5 s'annoncent: brelan, 19 points.

Carré

Vous obtenez quatre dés identiques et un dé quelconque. Si vous décidez de ne pas bluffer, annoncez le total des cinq dés : 5 - 5 - 5 - 5 - 6 valent 26 points. Les quatre combinaisons suivantes apportent un nombre de points fixe, quelle que soit la valeur des dés.

Full (25 points)

Vous réunissez trois dés de la même valeur, et deux dés identiques d'une autre valeur.

Exemple : 4 - 4 - 5 - 5.

Petite suite (30 points)

Vos cinq dés, tous différents, représentent la séquence mineure 1 - 2 - 3 - 4 - 5.

Grande suite (40 points)

Vos cinq dés, tous différents, représentent la séquence majeure 2-3-4-5-6.

Yam (50 points)

Tous vos dés ont la même valeur, 4 - 4 - 4 - 4 - 4 par exemple.

Chance

Le meilleur résultat possible dans le désordre, si toutes les cases sont déjà remplies. Tous les points comptent.