

MB
JEUX

YAHTZEE!

CLASSIQUE



CONTENU

5 dés, 1 piste pour lancer les dés, 1 bloc de marque Yahtzee, 1 gobelet, 2 crayons.

BUT DU JEU

Il s'agit d'obtenir un maximum de points en réalisant différentes combinaisons dans les 13 catégories de la feuille de marque.

RÉSUMÉ 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. Il y en a 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 **mais le joueur doit obligatoirement en remplir une à chaque tour**. Après avoir rempli vos 13 cases, additionnez vos points et vos bonus éventuels pour obtenir votre Total Général.

Le joueur qui a le plus grand Total Général gagne la partie.

Remarque : le nombre de joueurs n'est pas limité.

LE JEU

1. Chaque joueur prend une feuille de marque et un crayon pour inscrire ses points. Pour savoir qui commence, chaque joueur lance un dé ; celui qui obtient le plus grand nombre commence.
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.
3. La première fois, le joueur doit obligatoirement lancer tous les dés.
4. Si le joueur décide de lancer les dés une deuxième et même une troisième fois, il peut reprendre tous les dés ou seulement ceux de son choix et les lancer de nouveau. Il place les dés qu'il désire conserver dans l'emplacement du plateau prévu à cet effet. Une fois que des dés sont mis de côté, ils ne peuvent plus être récupérés.
5. Après la troisième fois, les dés ne peuvent plus être lancés et les points doivent être marqués.

COMMENT COMPTER LES POINTS

La feuille de marque Yahtzee est divisée en deux sections.

Vous pouvez enregistrer les scores suivants dans la case appropriée dans **la section supérieure**.

As à Six

Vous obtenez un ou plusieurs As. Faites le total des As et inscrivez-le dans la case des As. Vous obtenez un ou plusieurs 2. Faites le total des 2 et inscrivez-le dans la case des 2... et ainsi de suite.

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 de la feuille de marque comprend également une série de cases pour combinaisons particulières :

Brelan Vous obtenez trois dés indiquant le même chiffre et deux dés 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 le cinquième 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 ".

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 sont 1 à 4 ou 3 à 6. Une " Petite Suite " compte pour 30 points.

Grande Suite Vous obtenez une suite de cinq chiffres identiques.

Exemple: 

Vous avez obtenu une suite allant de 1 à 5. L'autre suite possible est la suite de 2 à 6. Une " Grande Suite " rapporte 40 points.

Remarque : le joueur a aussi la possibilité d'inscrire 30 points dans la case " Petite Suite ".

Yahtzee Vous obtenez 5 dés identiques.

Exemple: 

Vous obtenez une suite de 3. Vous avez un Yahtzee et marquez toujours 50 points.

Remarque : la feuille de marque vous sert à répertorier tous les scores que vous obtenez au fur et à mesure.

CALCUL DES POINTS : DIFFÉRENTES OPTIONS

Lorsque vous jouez au Yahtzee, vous décidez d'inscrire vos scores dans les cases de votre choix selon une stratégie qui vous est propre. 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, choisissez la case que vous allez remplir.

Exemple:

Supposez qu'à votre troisième lancer de dés vous obteniez :



Vos différentes possibilités de score sont les suivantes :

			Score
A	Trois	Additionnez uniquement les Trois	9
B	Cinq	Additionnez uniquement les Cinq	10
C	Brelan	Additionnez les cinq dés	19
D	Full	Score fixe	25
E	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 ZÉRO

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 A à E ont été remplies, vous devez inscrire un 0 dans une autre case vide.

BONUS DE 35 POINTS

Si vous totalisez au moins 63 points dans la section supérieure, vous obtenez une prime de 35 points que vous inscrivez dans la case Bonus.

Astuce : on peut facilement totaliser 63 points en obtenant à chaque tour, 3 As, puis 3 "deux", puis "trois", et ainsi de suite jusqu'à "six".

BONUS YAHTZEE

Vous avez droit à un Bonus 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'aucun bonus.

Chacune de ces primes valant 100 points sera inscrite dans la case " Bonus Yahtzee " et ajoutée au Total Général.

YAHTZEE UTILISÉ 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 0.
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 "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 un Bonus Yahtzee s'il y a droit (Voir Bonus 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. Prenez votre Bonus Yahtzee si vous y avez droit.

TOTAL DE VOS POINTS

Le Total Général se fait en additionnant les 4 points suivants.

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

LE GAGNANT

Lorsque tous les joueurs ont rempli leurs 13 cases, additionnez les totaux de vos deux sections et les bonus. Le gagnant de la partie est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points.

Vous pouvez effectuer un match en cinq parties gagnantes.

STRATÉGIE

Voici quelques éléments de stratégie pour vous aider à gagner.

Section Supérieure

- Il est bon de cumuler au plus vite les 35 points de bonus de cette section ; aussi, essayez d'en remplir les cases dès le début de la partie.
- Vous pouvez décider d'inscrire un 0 dans la case de l'As. Vous pouvez vous rattraper en obtenant, par exemple, plus de 3 "quatre", "cinq", ou "six" pour marquer 63 points et ainsi remporter votre précieux bonus de 35 points.

Section Inférieure

- Tentez 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.
- Si la partie est presque finie , vous choisirez peut-être d'inscrire un 0 dans la case " Yahtzee " ou dans la case " Grande Suite ", qui sont toutes les deux très 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 Yahtzee est en vente.

MB
JEUX



© 2001 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD -
Tél.: 08.25.33.48.85 - email : "conso@hasbro.fr".

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.
070119619101