

Yahtzee Jr.

MARQUE

ÉDITION

Contes
enchantés

Disney
PRINCESSES

Le premier jeu de marque Yahtzee
de votre enfant

Pour 2 à 4 joueurs / ÂGE 4+

CONTENU

• 5 dés • 30 jetons de score • gobelet • planchette de score • feuille d'autocollants

⚠ MISE EN GARDE:

RISQUE D'ÉTOUFFEMENT: Petites
pièces. Déconseillé aux enfants
de moins de 3 ans.



BUT DU JEU

Marquer le plus de points en lançant les dés et en associant le plus de princesses de Disney possible. À chaque tour, tu peux lancer les dés jusqu'à trois fois. Plus tu apparies de princesses, plus tu marques des points!

C

ASSEMBLAGE

- Détache soigneusement les 30 jetons de score du support des pièces en carton. Jette le support.
- Applique chacun des 6 autocollants de princesses sur chacune des faces des dés.



PRÉPARATION

- Place les 6 jetons dorés de princesses à la portée de tous les joueurs.
- Prends 5 jetons de score DE LA MÊME COULEUR. Chacun des autres joueurs fait de même. REMARQUE: Certains des jetons de score ne serviront pas dans les parties à 2 ou 3 joueurs.
- Dépose les 5 dés étiquetés dans le gobelet.
- Installe la planchette de score à la portée de tous les joueurs.

JOUER LE JEU

Le plus jeune joueur entame la partie. Le jeu se poursuit vers la gauche.

Nombre de tours

Le nombre de joueurs détermine le nombre de tours auxquels chacun a droit au cours d'une partie.

- Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur joue 6 tours.
- Dans une partie à 3 joueurs, chaque joueur joue 5 tours.
- Dans une partie à 4 joueurs, chaque joueur joue 4 tours.

À ton tour

Choisis une princesse et rends-la ENCHANTÉE!

Lorsqu'une princesse est «enchantée» elle compte comme n'importe laquelle des princesses! Décide quelle princesse tu désires enchantez et choisis le jeton doré de cette princesse. Place le jeton devant toi. Cette princesse restera enchantée tout au long de ton tour; tu ne peux pas l'échanger contre une autre princesse. Retourne ton jeton doré de princesse dans la pile lorsque ton tour est terminé.

À chacun de tes tours, tu peux lancer les dés JUSQU'À TROIS FOIS. Tente d'obtenir autant de princesses identiques que possible. Additionne les dés affichant la même princesse et indique ton score sur la planchette en y déposant le jeton correspondant. Ton tour est terminé.

Le lancer des dés

Lors de ton premier lancer, lance les cinq dés. Mets de côté les dés que tu désires garder. Si tu obtiens des dés appareillés dès ce premier lancer, tu peux t'arrêter et indiquer ton score à ce moment, mais tu peux aussi relancer les dés en espérant obtenir un meilleur score!

Quand tu lances les dés une 2^e et une 3^e fois, tu peux alors relancer N'IMPORTE QUELS dés ou les relancer TOUS à la fois. Tu peux changer la princesse que tu tentes d'apparier à tout moment.

Tu peux indiquer ton score après ton second lancer, ou tu peux lancer les dés une troisième et dernière fois. Tu dois alors additionner ton score et ton tour prend fin.

EXEMPLE DE JEU

PREMIER LANCER:

Tu as choisi Belle comme princesse «enchantée». Tu as obtenu 2 Cendrillon, 1 Ariel, 1 Blanche Neige et 1 Aurore. Mets de côté les 2 dés affichant Cendrillon. Lance ensuite les 3 autres dés dans l'espoir d'obtenir d'autres dés Cendrillon ou Belle.



SECOND LANCER:

Cette fois, tu as obtenu 3 dés Jasmine. Tu décides de garder les 3 dés Jasmine et de relancer les dés Cendrillon.



TROISIÈME ET DERNIER LANCER:

Tu as obtenu cette fois 1 Belle. Elle est enchantée, donc tu obtiens un total de 4 dés Jasmine en 3 lancers! Indique ce score sur la planchette. Ton tour prend fin.



ENCHANTÉE

IMPORTANT

À ton tour, tu peux enregistrer ton score après seulement un ou deux lancers, mais tu DOIS le faire sans faute après le troisième lancer. Tu ne peux marquer des points que pour UNE seule princesse par tour et tu dois choisir une princesse DIFFÉRENTE à chacun de tes tours.

COMPTER SES POINTS

Quand tu termines ton troisième lancer ou que tu décides de ne plus lancer les dés, tu DOIS alors additionner les points que tu as obtenus à ce tour. Tu dois toujours tenter de marquer des points avec la princesse pour laquelle tu obtiens le plus de dés et tu déposes alors le jeton apparié à cette princesse sur la case de la planchette, dans la colonne et la rangée appropriées.

Les Yahtzees

Quand tu obtiens 5 dés d'une même princesse, tu réussis un Yahtzee! Dépose alors le jeton apparié sur la case qui se trouve à la jonction de la colonne 5 et de la rangée de la princesse.

Si tu as obtenu 5 princesses «enchantées», c'est un Yahtzee spécial! Indique ton score en déposant le jeton DE TON CHOIX sur la case appropriée de la planchette dans la colonne 5 (assure-toi de choisir une princesse pour laquelle tu n'as pas encore marqué de points)!

LES RÈGLES SUR LES JETONS

- Une fois que tu as placé un jeton sur la planchette, TU NE PEUX PLUS LE DÉPLACER.
- ON NE PEUT DÉPOSER QU'UN SEUL JETON PAR CASE. Si tu obtiens un score pour un personnage dont le score a déjà été indiqué par un autre joueur, place alors ton jeton sur la première case de score LIBRE (à la gauche du jeton déjà en place) dans la rangée de la princesse.

EXEMPLE DE SCORE

JEU À 2 JOUEURS: Tu es le joueur bleu et ton adversaire est le joueur rose. Tes lancers de dés te valent 5 Blanche Neige!

Tu ne peux pas indiquer un score de 5 Blanche Neige, car ton adversaire a réalisé ce coup avant toi, mais tu peux par contre indiquer 4 Blanche Neige!



Par exemple, si tu obtiens 3 Aurore et 2 Blanche Neige, essaie d'indiquer les 3 Aurore comme score le plus élevé. Place ton jeton de score Aurore à la jonction de la colonne 3 et de la rangée 5.



UN SCORE DE ZÉRO DANS LA COLONNE DES PRINCESSES

Si, après ton troisième lancer, tu n'obtiens que des princesses pour lesquelles tu as déjà marqué des points, tu dois indiquer un score de ZÉRO pour ce tour. Place alors n'importe lequel des jetons qui te restent sur la princesse qui y correspond dans la colonne des princesses. Un jeton placé dans cette colonne équivaut à un score de ZÉRO pour ce tour. Supposons par exemple que tu as obtenu 3 Ariel et 2 Jasmine à ton troisième lancer et que tu as déjà marqué des points pour ces princesses. Tu décides de placer ton jeton Aurore sur l'espace qui y correspond dans la colonne des princesses pour marquer ZÉRO.

IMPORTANT: Dans la colonne des princesses, les joueurs PEUVENT placer plus d'un jeton sur la MÊME princesse.

GAGNER LA PARTIE

Une fois que les joueurs ont complété tous les tours auxquels ils ont droit, chacun fait le décompte de ses points en additionnant les chiffres des colonnes où se trouvent leurs jetons. Le gagnant est le joueur qui totalise le plus de points!

À la fin de cette partie à 2 joueurs, ceux-ci additionnent les chiffres des colonnes qui contiennent leurs jetons respectifs afin de déterminer leur score final. Le joueur rose a 14 points. Le joueur bleu gagne avec un total de 15!

UN DÉCOMPTE FACILE POUR LES JEUNES

AVIS AUX PARENTS: Vous aurez peut-être à aider les plus jeunes joueurs à compter leurs points.

Voici une façon toute simple pour les aider à le faire! Il s'agit de compter chacune des cases d'une rangée qui précèdent leur jeton, de même que la case où se trouve le jeton. Le joueur compte ainsi le nombre de cases pour chaque rangée où se situent ses jetons. Le gagnant est celui qui obtient le total le plus élevé!

5



Pour indiquer un score de ZÉRO, place ton jeton sur la princesse correspondante dans la colonne des princesses.



Pour compter le score gagnant de 15 points du joueur bleu, additionne simplement les cases qui précèdent chaque jeton bleu, de même que la case où ils se trouvent.

EN CAS D'ÉGALITÉ

S'il y a égalité des scores, chacun des joueurs concernés choisit une princesse «enchantée» et doit lancer les cinq dés. Le gagnant est celui qui obtient le plus de dés de sa princesse «enchantée»!

POUR JOUER SEUL

Tu disposes de 5 tours pour tenter d'obtenir un score aussi élevé que possible en suivant les règles décrites ci-dessus. Utilise les 5 jetons que tu possèdes en tentant d'obtenir les scores les plus élevés!



Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans - contient des petits éléments pouvant être avalés ou inhalés.

DisneyPrincess.com

hasbrogames.com

Sites Web en anglais.

© Disney.
The HASBRO and PARKER BROTHERS names and logos and YAHTZEE are ® & © 2007 Hasbro. Tous droits réservés.
Hasbro Canada, 2350 de la Province, Longueuil, QC, Canada J4G 1G2.
◆ C40517 ◆ 101C4051702



6

