

# Règles du Yams

## Comment jouer au Yams

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Obtenir le meilleur score en réalisant des combinaisons avec 5 dés sur 12 tours.
- **Mécanique principale** : Lancer les dés jusqu'à 3 fois par tour en choisissant lesquels garder entre chaque lancer.
- **Condition de victoire** : Le joueur qui totalise le plus de points à la fin des 12 tours remporte la partie.

Le **Yams** (aussi appelé **Yahtzee**) est un grand classique des jeux de dés, parfait pour animer une soirée entre amis ou en famille. Si tu aimes les jeux où le hasard se mêle à la stratégie, comme le [5000](#) ou le [Zanzibar](#), tu vas adorer celui-ci. Pas de plateau compliqué, juste des dés, une feuille de score et un peu de chance. Allez, on t'explique tout !

## Ce qu'il te faut pour jouer

Le matériel est ultra simple, tu as probablement déjà tout chez toi :

- **5 dés** classiques à 6 faces
- Une **feuille de score** par joueur (tu peux la trouver facilement en ligne ou la dessiner toi-même)
- Un stylo par joueur

C'est tout ! Pas de cartes, pas de jetons, pas de plateau. On pose les dés sur la table et c'est parti.

# Comment se déroule un tour de jeu

## Les 3 lancers

À ton tour, tu prends les **5 dés** et tu les lances. Tu as droit à **3 lancers maximum** par tour. Mais attention, ce n'est pas obligatoire de tous les relancer à chaque fois ! Voici comment ça marche :

- **Premier lancer** : tu lances les 5 dés.
- **Deuxième lancer** : tu regardes tes dés, tu mets de côté ceux qui t'intéressent, et tu relances les autres (ou tous, ou aucun, c'est toi qui décides).
- **Troisième lancer** : même principe, tu gardes ce qui te plaît et tu relances le reste.

Si après ton premier ou ton deuxième lancer tu es déjà content de ta combinaison, tu peux t'arrêter là. Pas besoin de lancer 3 fois si tu as déjà ce que tu veux !

## Inscrire son score

Une fois tes lancers terminés, tu **dois** inscrire un résultat dans une case de ta **feuille de score**. Et c'est là que ça devient tactique : chaque case ne peut être remplie qu'une seule fois dans la partie. Si tu n'arrives pas à faire la combinaison que tu visais, il faudra parfois « sacrifier » une case en y inscrivant zéro. Ça fait mal, mais ça fait partie du jeu !

*Petite astuce : ne remplis pas trop vite les cases faciles en début de partie. Garde-toi des options pour les tours où la chance ne sera pas au rendez-vous.*

[IMAGE\_MATERIEL]

## Les cases de la partie haute : les chiffres

La **feuille de score** est divisée en deux grandes parties. La première, qu'on appelle souvent la **partie haute**, concerne les valeurs simples des dés : les **1**, les **2**, les **3**, les **4**, les **5** et les **6**. Le principe est tout bête : tu additionnes uniquement les dés qui correspondent à la valeur choisie.

Par exemple :

- Tu obtiens 2, 2, 2, 2, 5. Si tu inscriis dans la case des **2**, tu marques  $4 \times 2 = 8$  points.

- Tu obtiens 6, 6, 6, 3, 1. Si tu inscries dans la case des **6**, tu marques  $3 \times 6 = 18$  points.

L'objectif idéal pour chaque case, c'est d'obtenir au moins 3 dés de la valeur concernée.

Pourquoi ? Parce que si tu atteins un total de **63 points ou plus** dans la partie haute (ce qui correspond à 3 dés de chaque valeur), tu décroches un **bonus de 35 points**. Ça vaut le coup de viser ce bonus !

## Les cases de la partie basse : les combinaisons

C'est ici que le jeu prend toute sa saveur. La **partie basse** regroupe **6 combinaisons** spéciales. Chacune rapporte des points différents :

### Le brelan et le carré

- **Brelan** : 3 dés identiques. Tu additionnes la valeur de ces 3 dés. Par exemple, trois 5 te rapportent 15 points.
- **Carré** : 4 dés identiques. Tu additionnes la valeur des 4 dés identiques. Par exemple, quatre 3 te rapportent 12 points.

### Le full

Le **full**, c'est un **brelan + une paire**. Par exemple : 4-4-4-2-2 ou 6-6-6-1-1. Quand tu réussis un full, tu inscries directement **25 points**, quelle que soit la valeur des dés.

### Les suites

- **Petite suite** : 4 dés qui se suivent (par exemple 1-2-3-4, 2-3-4-5 ou 3-4-5-6). Elle rapporte **30 points**.
- **Grande suite** : 5 dés qui se suivent (1-2-3-4-5 ou 2-3-4-5-6). Elle rapporte **40 points**.

### Le Yams

Le Graal ! Le **Yams** (ou Yahtzee), c'est **5 dés identiques**. Cinq 3, cinq 6, peu importe la valeur : ça vaut **50 points** d'un coup. Quand ça tombe, crois-moi, tout le monde autour de la table le sait

!

[IMAGE\_FIN]

## Tableau récapitulatif des points

Voici un tableau bien pratique à garder sous les yeux pendant la partie :

Combinaison	Description	Points
Les 1	Total des dés affichant 1	Somme des 1
Les 2	Total des dés affichant 2	Somme des 2
Les 3	Total des dés affichant 3	Somme des 3
Les 4	Total des dés affichant 4	Somme des 4
Les 5	Total des dés affichant 5	Somme des 5
Les 6	Total des dés affichant 6	Somme des 6
<b>Bonus</b>	Si total partie haute $\geq$ 63	<b>35 points</b>
Brelan	3 dés identiques	Somme des 3 dés identiques
Carré	4 dés identiques	Somme des 4 dés identiques
Full	Brelan + Paire	<b>25 points</b>
Petite suite	4 dés qui se suivent	<b>30 points</b>
Grande suite	5 dés qui se suivent	<b>40 points</b>
Yams	5 dés identiques	<b>50 points</b>

## Fin de partie et calcul du score

La partie se termine quand chaque joueur a rempli ses **12 cases** (6 pour la partie haute + 6 pour la partie basse). On additionne alors tous les points, sans oublier le fameux **bonus de 35 points** si la partie haute atteint ou dépasse 63. Le joueur avec le **score total le plus élevé** gagne la partie. Simple, efficace, et souvent plus serré qu'on ne le croit !

*Petit conseil de pro : au début de la partie, essaie de sécuriser les grosses valeurs (5 et 6) dans la partie haute. C'est le chemin le plus rapide vers le bonus, et ça peut faire toute la différence au moment du décompte final.*

## Prêt à lancer les dés

Tu sais maintenant tout ce qu'il faut pour te lancer dans ta première partie de **Yams**. C'est un jeu qui mélange chance et décisions malines, où chaque lancer peut te faire passer du désespoir à l'euphorie. Et si tu aimes les jeux de dés, n'hésite pas à découvrir aussi le [Mille Sabords](#) pour une ambiance pirate survoltée, ou le [Qwixx](#) pour des parties rapides où tout le monde joue en même temps. Bonne partie et que les dés soient avec toi !