

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 (Bourgogne du sud), 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 ★★☆☆ modulaire 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



DOUBLE YAM

Jeu Ravensburger® réf. 00 568 0

Jeu de dés pour deux à six personnes
à partir de 8 ans

Contenu: 1 gobelet, 6 dés couleurs et nombres, 1 tableau
«valeur des points», 1 bloc-note.

Préparation du jeu

Chacun des joueurs lance le dé une fois, celui qui obtient le plus grand nombre de points commence la partie. En cas d'ex aequo, ces joueurs lancent une deuxième série.

Le tableau «valeur des points» sera glissé sous la première feuille du bloc-note, permettant par transparence de noter les points. On choisi un meneur de jeu qui notera les points obtenus par tous les joueurs. Dans la première ligne il notera les noms des joueurs, dans l'ordre chronologique du tour de table.

But du jeu

Le but du jeu consiste à obtenir le plus grand nombre possible, soit de la même couleur, soit des mêmes nombres de points.

Règle du jeu

Chaque partie comprend dix tours. Chaque joueur, à tour de rôle, peut faire trois lancers de dés. Si la chance lui sourit, il peut déjà, dans le premier jet, demander de noter les points ou au deuxième jet, puis c'est au tour du joueur suivant.

Premier jet:

Après le premier jet de dés, le joueur décide s'il choisit les dés de même couleur ou du même nombre. Il met de côté ceux retenus et lance les restants. Si le résultat du premier jet ne lui convient pas, il peut relancer au deuxième jet, tous les six dés. Les différentes couleurs, n'ont pas de différence de valeur. Le but étant d'obtenir un maximum de dés, soit de la même couleur, soit du même nombre.

Deuxième jet:

Après le deuxième jet, le joueur peut mettre de côté les dés qui lui conviennent et continuer avec les restants. Il peut, selon le résultat du deuxième jet, remettre en question sa tactique et si nécessaire, modifier le but à atteindre. Si aucun résultat encourageant n'est obtenu au deuxième jet, il peut reprendre les six dés et les lancer une troisième fois.

Troisième jet:

Rien ne va plus, aucun changement n'est plus possible, les points obtenus doivent maintenant être notés.

Valeur des points:

Pour le calcul des points ne seront pris en considération, que les dés identiques. Les points des dés identiques sont à additionner. Plus on a des dés identiques, plus le nombre de points a des chances d'être important. Si l'on obtient pas de dés identiques ou seulement deux, le résultat sera zéro point.

2 dés identiques

Exemple:



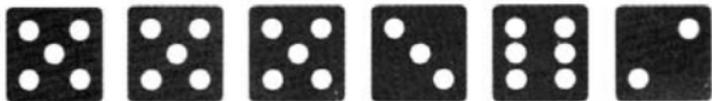
$$3 + 3 = 6$$

$$\boxed{\times 0} = 0$$

Points obtenus: 0

3 dés identiques

Exemple:



$$5 + 5 + 5 = 15$$

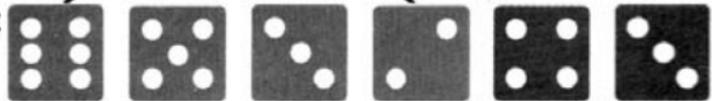
$$\boxed{\times 1} = 15$$

Points obtenus: 15

4 dés identiques

Rouge

Exemple:



$$6 + 5 + 3 + 2 = 16$$

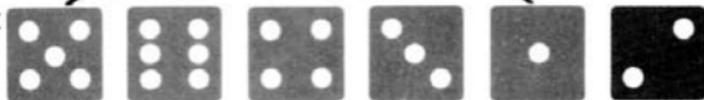
$$\boxed{\times 2} = 32$$

Points obtenus: 32

5 dés identiques

Vert

Exemple:



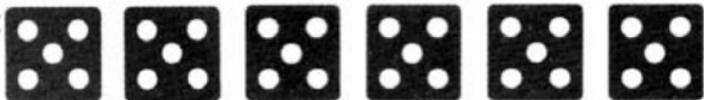
$$5 + 6 + 4 + 3 + 1 = 19$$

$$\boxed{\times 3} = 57$$

Points obtenues: 57

6 dés identiques: Coup Double Yam

Exemple:



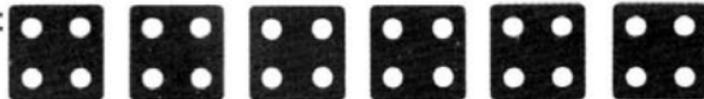
$$5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 30$$

$$\boxed{\times 5} = 150 \quad \boxed{+ 100}$$

Points obtenus: 250

6 dés identiques en un seul coup

Exemple:



$$4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 24$$

$$\boxed{\times 5} = 120 \quad \boxed{+ 200}$$

Points obtenus: 320

Comment noter les points:

Couleurs: Au cours d'une partie, chaque joueur ne peut employer les couleurs rouge, jaune, vert et bleu qu'une seule fois, le noir par contre deux fois. Exemple: la couleur rouge a déjà été employé une fois au cours de la partie, ce même joueur ne peut plus employer cette couleur une deuxième fois, sauf pour le «Coup Double Yam», voir plus loin.

Nombres: On peut choisir au cours d'une partie, trois fois les mêmes nombres sur le tableau «valeurs des points»; trois lignes appelées «séries points» sont prévues. Peu importe le nombre choisi. Théoriquement on pourrait chercher trois fois à obtenir une série du nombre six, si l'un des jets y est favorable. Si les lignes «séries points» sont complètes, on peut néanmoins jouer sur les nombres dans le but de réaliser le «Coup Double Yam».

«**Coup Double Yam**» On le réalise si les six dés sont identiques, soit en couleur, soit en nombre. On peut obtenir ce résultat après le premier, le deuxième ou le troisième jet. Les points du «Coup Double Yam», seront inscrits normalement sur la dernière ligne, mais peuvent en cas de non-emploi, au cours de la même partie, être notés dans les lignes couleurs ou série si la place reste libre.

Vous comprendrez qu'il est ainsi possible, si la chance le veut, de faire au cours de la même partie un autre «Coup Double Yam».

Important: Le «Coup Double Yam» réalisé en **un seul jet**, peut être inscrit au choix dans l'une des cases du joueur restées vides.

Fin de la partie

A la fin des dix tours, chaque joueur aura inscrit, dans ses dix cases, un nombre ou un zéro. On additionne. Le joueur qui totalise les plus de points, est vainqueur.

On peut également décider d'arrêter les parties quand un des joueurs a obtenu 5000 points. Dans ce cas, le nombre de parties est illimité (une partie comprend toujours dix tours).

Tactique

Bien entendu, chaque joueur cherche avant tout à obtenir une combinaison avec les points les plus importants. Il faut cependant qu'il réfléchisse après chaque jet, si il ne dispose pas de possibilités plus avantageuses. Par le mécanisme de la multiplication des points, on peut obtenir d'excellents résultats, même avec des nombres de faible valeur.

© 1983 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger
Attenschwiller, France



258046

