

Nombre de joueurs

Le Yahtzee se joue à deux ou plus.

Contenu du jeu

5 dés, 1 bloc de marque Yahtzee, 1 crayon.

But du jeu

Il s'agit d'obtenir le plus de points possible au terme d'un nombre de manches déterminé d'un commun accord par les joueurs.

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 : 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.

Cependant à la fin de chaque tour, le joueur doit obligatoirement en remplir une.

Après avoir rempli vos 13 cases, additionnez vos points et vos primes éventuelles pour obtenir votre Total.

Le joueur qui a le plus grand Total gagne la manche.

Jetez les dés

1. A chaque tour les dés peuvent être lancés trois fois aux maximum. Mais le joueur peut, s'il désire, ne les lancer qu'une ou deux fois.
2. La première fois, le joueur doit obligatoirement lancer tous les dés.
3. Si le joueur décide de lancer les dés une deuxième et même une troisième fois, il peut ramasser tous les dés ou seulement ceux de son choix et les lancer à nouveau. Il n'est pas tenu d'aviser les autres joueurs de sa tactique de jeu peut donc changer celle-ci à tout moment.
4. Après la troisième fois les dés ne peuvent plus être lancés et les points obtenus doivent être marqués.

Comment marquer les points

La feuille de marque Yahtzee est divisée en deux sections.

La Section Supérieure

As à Six

Vous obtenez un ou plusieurs As, vous faites le total des As, vous les inscrivez dans la case des As. Vous obtenez un ou plusieurs 2 et vous les inscrivez dans la case des 2... etc.

La Section Inférieure

Brelan

Vous obtenez trois dés indiquant le même chiffre et deux autres chiffres.

Exemple : 

Vous avez obtenu trois dés avec le chiffre 3. Vous additionnez les cinq dés et inscrivez 16 points dans la case Brelan.

Carré

Vous obtenez quatre dés indiquant le même chiffre et un autre chiffre.

Exemple : 

Vous avez obtenue quatre dés avec le chiffre 5. Additionnez les cinq dés et inscrivez 23 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 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 vont de 1 à 4 et 3 à 6. Une Petite Suite compte pour 30 points.

Grande Suite

Vous obtenez une suite de cinq chiffres.

Exemple : 

Vous avez obtenu une suite de cinq chiffres allant de 1 à 5. L'autre suite possible est la suite de 2 à 6. Une Grande Suite compte pour 40 points. Remarque : Le joueur a aussi la possibilité d'inscrire 30 points dans la case Petite Suite.

Yahtzee

Vous obtenez cinq chiffres identiques.

Exemple : 

Vous avez obtenu cinq dés avec le chiffre Trois. Vous avez réalisé un Yahtzee ! Un Yahtzee compte pour 50 points.

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.

Prime Yahtzee

Vous avez droit à une Prime 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'aucune prime Yahtzee au cours de cette manche.

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.

Le gagnant

Lorsque tous les joueurs ont rempli leurs 13 cases, additionnez les totaux de vos deux sections et les primes. Le gagnant de la manche est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points au terme du nombre de manches déterminé.

