

### Nombre de joueurs

Le Yahtzee® se joue à deux ou plus. Mais on peut aussi y jouer seul; le but est alors de totaliser le plus grand nombre de points.

### But du jeu

Il s'agit d'obtenir le plus de points possible à chaque partie.

### Contenu

Un gobelet.  
Un jeu de 5 dés Yahtzee®.  
Un bloc Yahtzee® pour la marque.  
4 stylos à bille.

### Le jeu

- On donne à chaque joueur un stylo et une feuille de marque sur laquelle il inscrira ses points. Pour savoir qui ouvrira le jeu, chaque joueur place les 5 dés dans le gobelet et les fait rouler; celui qui obtient le plus grand nombre de points commence la partie. Ensuite, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 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.
  - La première fois, le joueur doit obligatoirement lancer tous les dés.
  - 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 et peut donc changer celle-ci à tout moment.
  - Après la troisième fois les dés ne peuvent plus être relancés et les points obtenus doivent être marqués.

### La marque

Chaque partie comprend treize tours. A chaque tour, le joueur marque ses points ou un zéro dans l'une des treize cases de la colonne verticale correspondant à la partie jouée. Dans la Section Supérieure de la feuille de marque, il y a les cases "As", "Deux", "Trois", "Quatre", "Cinq" et "Six". Dans la Section Inférieure, il y a les cases "Brelan", "Carré", "Full", "Petite Suite", "Grande Suite", "YAHTZEE®" et "Chance". Chaque joueur utilise sa propre feuille de marque. Il décide lui-même du moment où il comptera ses points et de la case dans laquelle il les inscrira en fonction du but qu'il s'est fixé.

Au cours d'une même partie, chacune des treize cases ne peut être remplie qu'une seule fois. S'il pense que c'est à son avantage, le joueur peut choisir d'inscrire un zéro à la fin du tour plutôt que de marquer des points. Les cases peuvent être remplies dans n'importe quel ordre, le choix étant laissé au jugement du joueur. Le total global de chaque partie se fait de la façon suivante:

- Total des six cases de la Section Supérieure.
- 35 points de prime si le total de la Section Supérieure est 63 ou plus.
- Total des sept cases de la Section Inférieure.
- Prime supplémentaire Yahtzee® si le joueur y a droit. (Voir § "prime YAHTZEE®")

### Résumé du jeu

Etudiez attentivement la feuille de marque (voir figure No. 1). Chaque partie numérotée de 1 à 6 comprend 13 tours, 6 dans la Section Supérieure et 7 dans la Section Inférieure.

A chaque tour le joueur peut lancer les dés jusqu'à trois fois maximum afin d'obtenir la meilleure combinaison possible. Puis il inscrit les points obtenus ou un zéro dans l'une des 13 cases de la colonne verticale correspondant à la partie jouée. Les cases peuvent être remplies dans n'importe quel ordre. Cependant, à la fin de chaque tour, le joueur doit obligatoirement remplir l'une de celles-ci. La partie est terminée quand chaque joueur a joué treize tours. Au total des points inscrits dans les 13 cases, on additionne alors, s'il y a lieu, les primes obtenues au cours de la partie.

Figure 1

Section Supérieure		Section Inférieure	
As	Deux	Brelan	Carré
1	2	3	4
5	6	5	6
7	8	9	10
11	12	13	14
15	16	17	18
19	20	21	22
23	24	25	26
27	28	29	30
31	32	33	34
35	36	37	38
39	40	41	42
43	44	45	46
47	48	49	50
51	52	53	54
55	56	57	58
59	60	61	62
63	64	65	66
67	68	69	70
71	72	73	74
75	76	77	78
79	80	81	82
83	84	85	86
87	88	89	90
91	92	93	94
95	96	97	98
99	100	101	102
103	104	105	106
107	108	109	110
111	112	113	114
115	116	117	118
119	120	121	122
123	124	125	126
127	128	129	130
131	132	133	134
135	136	137	138
139	140	141	142
143	144	145	146
147	148	149	150
151	152	153	154
155	156	157	158
159	160	161	162
163	164	165	166
167	168	169	170
171	172	173	174
175	176	177	178
179	180	181	182
183	184	185	186
187	188	189	190
191	192	193	194
195	196	197	198
199	200	201	202
203	204	205	206
207	208	209	210
211	212	213	214
215	216	217	218
219	220	221	222
223	224	225	226
227	228	229	230
231	232	233	234
235	236	237	238
239	240	241	242
243	244	245	246
247	248	249	250
251	252	253	254
255	256	257	258
259	260	261	262
263	264	265	266
267	268	269	270
271	272	273	274
275	276	277	278
279	280	281	282
283	284	285	286
287	288	289	290
291	292	293	294
295	296	297	298
299	300	301	302
303	304	305	306
307	308	309	310
311	312	313	314
315	316	317	318
319	320	321	322
323	324	325	326
327	328	329	330
331	332	333	334
335	336	337	338
339	340	341	342
343	344	345	346
347	348	349	350
351	352	353	354
355	356	357	358
359	360	361	362
363	364	365	366
367	368	369	370
371	372	373	374
375	376	377	378
379	380	381	382
383	384	385	386
387	388	389	390
391	392	393	394
395	396	397	398
399	400	401	402
403	404	405	406
407	408	409	410
411	412	413	414
415	416	417	418
419	420	421	422
423	424	425	426
427	428	429	430
431	432	433	434
435	436	437	438
439	440	441	442
443	444	445	446
447	448	449	450
451	452	453	454
455	456	457	458
459	460	461	462
463	464	465	466
467	468	469	470
471	472	473	474
475	476	477	478
479	480	481	482
483	484	485	486
487	488	489	490
491	492	493	494
495	496	497	498
499	500	501	502
503	504	505	506
507	508	509	510
511	512	513	514
515	516	517	518
519	520	521	522
523	524	525	526
527	528	529	530
531	532	533	534
535	536	537	538
539	540	541	542
543	544	545	546
547	548	549	550
551	552	553	554
555	556	557	558
559	560	561	562
563	564	565	566
567	568	569	570
571	572	573	574
575	576	577	578
579	580	581	582
583	584	585	586
587	588	589	590
591	592	593	594
595	596	597	598
599	600	601	602
603	604	605	606
607	608	609	610
611	612	613	614
615	616	617	618
619	620	621	622
623	624	625	626
627	628	629	630
631	632	633	634
635	636	637	638
639	640	641	642
643	644	645	646
647	648	649	650
651	652	653	654
655	656	657	658
659	660	661	662
663	664	665	666
667	668	669	670
671	672	673	674
675	676	677	678
679	680	681	682
683	684	685	686
687	688	689	690
691	692	693	694
695	696	697	698
699	700	701	702
703	704	705	706
707	708	709	710
711	712	713	714
715	716	717	718
719	720	721	722
723	724	725	726
727	728	729	730
731	732	733	734
735	736	737	738
739	740	741	742
743	744	745	746
747	748	749	750
751	752	753	754
755	756	757	758
759	760	761	762
763	764	765	766
767	768	769	770
771	772	773	774
775	776	777	778
779	780	781	782
783	784	785	786
787	788	789	790
791	792	793	794
795	796	797	798
799	800	801	802
803	804	805	806
807	808	809	810
811	812	813	814
815	816	817	818
819	820	821	822
823	824	825	826
827	828	829	830
831	832	833	834
835	836	837	838
839	840	841	842
843	844	845	846
847	848	849	850
851	852	853	854
855	856	857	858
859	860	861	862
863	864	865	866
867	868	869	870
871	872	873	874
875	876	877	878
879	880	881	882
883	884	885	886
887	888	889	890
891	892	893	894
895	896	897	898
899	900	901	902
903	904	905	906
907	908	909	910
911	912	913	914
915	916	917	918
919	920	921	922
923	924	925	926
927	928	929	930
931	932	933	934
935	936	937	938
939	940	941	942
943	944	945	946
947	948	949	950
951	952	953	954
955	956	957	958
959	960	961	962
963	964	965	966
967	968	969	970
971	972	973	974
975	976	977	978
979	980	981	982
983	984	985	986
987	988	989	990
991	992	993	994
995	996	997	998
999	1000	10	

### Comment marquer les points

La feuille de marque YAHTZEE est divisée en deux sections:

#### 1. La Section Supérieure.

- (a) Elle comprend les cases "As", "Deux", "Trois", "Quatre", "Cinq" et "Six". Si le joueur choisit d'y marquer ses points, il fera seulement le total des montrant le même chiffre et l'inscrira dans la case appropriée. Ainsi, le joueur qui a obtenu:



et qui choisit de marquer ses points dans la Section Supérieure, inscrira 9 points dans la case des "Trois".

**REMARQUE:** Le joueur peut inscrire le total de N'IMPORTE QUEL chiffre de même valeur dans la case appropriée de la Section Supérieure. Ainsi, le joueur qui obtient après son dernier lancement:



peut marquer 2 points dans la case des "As", ou 10 points dans la case des "Cinq", ou 6 points dans la case des "Six". Si le joueur préfère ne remplir aucune de ces trois cases ou si celles-ci ont été déjà remplies, il peut inscrire ses points dans la case "Chance" de la Section Inférieure (voir § "Chance") ou un zéro dans la case de son choix de l'une ou l'autre section.

- (b) La prime: Si le joueur totalise au moins 63 points dans la Section Supérieure, il obtient une prime de 35 points qu'il inscrira dans la case "Prime". Pour un calcul rapide, on peut totaliser 63 points en obtenant à chaque tour, 3 "As", puis 3 "Deux", puis 3 "Trois" et ainsi de suite jusqu'à "Six". Si le joueur n'y parvient pas, il devra compenser un mauvais tour par un bon tour en essayant d'obtenir quatre fois ou plus un autre chiffre. Ainsi, il réalisera le total de 63 points ou plus qui lui donnera droit à la prime.

#### 2. La Section Inférieure.

Elle comprend:

- (a) La case "Brelan". Le joueur y marquera des points si trois dés au moins montrent le même chiffre. Ainsi le joueur qui obtient:



inscrira 18 points (total des cinq dés) dans la case "Brelan".

3

- (b) La case "Carré". Le joueur y marquera des points si quatre dés au moins montrent le même chiffre. Ainsi le joueur qui obtient:



inscrira 14 points (total des cinq dés) dans la case "Carré".

**REMARQUE:** Ce dernier résultat remplit aussi les conditions de la case "Brelan". Le joueur peut donc y inscrire ses 14 points s'il le désire ou si la case "Carré" a déjà été remplie.

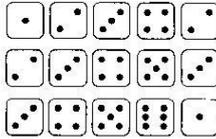
- (c) La case "Full". Le joueur y marquera des points s'il réalise n'importe quelle combinaison de deux et de trois dés identiques. Chaque "Full" compte pour 25 points. Ainsi, le joueur qui obtient:



inscrira 25 points dans la case "Full".

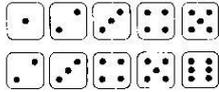
**REMARQUE:** Cette dernière combinaison peut être comptée de manière différente. Par exemple, le joueur peut inscrire 19 points (total des cinq dés) dans la case "Brelan" de la Section Inférieure; ou bien 9 points dans la case des "Trois" de la Section Supérieure; ou bien 10 points dans la case des "Cinq" de la Section Supérieure; ou encore 19 points dans la case "Chance". (Le choix est laissé au joueur).

- (d) La case "Petite Suite". Le joueur y marquera des points s'il réalise n'importe quelle suite de quatre chiffres. Une "Petite Suite" compte pour 30 points. Voici les "Petite Suite" possibles:



- (e) La case "Grande Suite". Le joueur y marquera des points s'il réalise une suite de cinq chiffres. Une "Grande Suite" compte pour 40 points. Voici les deux "Grande Suite" possibles:

4



**REMARQUE:** Le joueur a aussi la possibilité d'inscrire 30 points dans la case "Petite Suite".  
 (f) La case "YAHTZEE®": Le joueur y marquera des points s'il obtient cinq chiffres identiques. Un "YAHTZEE®" compte pour 50 points. Voici un exemple de "YAHTZEE®":



Voir paragraphes "YAHTZEE® utilisé comme un Joker" et "Prime Yahtzee" si le joueur réalise plus d'un YAHTZEE® au cours de la partie.

(g) La case "Chance": C'est l'occasion unique pour le joueur de marquer le total de ses cinq dés obtenu par n'importe quelle combinaison. Ainsi, s'il obtient:



il inscrira 22 points (total des cinq dés) dans la case "Chance".

(h) 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 zéro).
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 des "Quatre" n'est plus disponible.

Alors le joueur peut marquer ses points dans n'importe quelle case de la Section Inférieure. Ainsi, s'il a obtenu:



il peut marquer 20 points (total des cinq dés dans cet exemple) dans l'une des cases suivantes: "Brelan", "Carré" ou "Chance". Ou bien, il peut marquer 25 points dans la

case "Full"; 30 points dans la case "Petite Suite", ou 40 points dans la case "Grande Suite". 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 une prime Yahtzee® s'il y a droit (voir § "Prime Yahtzee®").

Si la case appropriée de la Section Supérieure n'est pas remplie le YAHTZEE® ne peut pas être utilisé comme un Joker et comptera donc comme un coup normal. Pour reprendre l'exemple ci-dessus (Yahtzee® des "4"), on marquera les points dans la case des "Quatre" de la Section Supérieure, ou alors dans les cases "Brelan", "Carré" ou "Chance" de la Section Inférieure.

(i) Prime YAHTZEE®: Le joueur a droit à une prime YAHTZEE® qui vaut 100 points s'il fait d'autres "YAHTZEE®" à la seule condition que le premier YAHTZEE® ait été marqué dans la case appropriée; (si le joueur a déjà inscrit un zéro dans la case YAHTZEE®, il ne pourra bénéficier d'AUCUNE prime YAHTZEE® au cours de cette partie). A la fin de la partie, chacune de ces primes valant 100 points sera ajoutée au total global dans la case réservée à cet effet au dos de la feuille de marque.

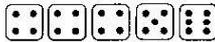
### Exemple de jeu

Si, au premier jet de dés, le joueur obtient:



il peut inscrire ses points dans la case des "Quatre" de la Section Supérieure; ou s'il préfère la case "Brelan" de la Section Inférieure; il mettra de côté les deux "4" et relancera les trois autres dés afin d'obtenir un ou plusieurs autres "4".

Si, au deuxième jet de dés, le joueur obtient:



il peut choisir de s'arrêter là s'il estime qu'il a peu de chances d'améliorer son résultat en relançant les dés "5" et "6"; il inscrit alors 23 points (total des cinq dés) dans la case "Brelan" de la Section Inférieure. Ou bien, il peut choisir de relancer les dés "5" et "6" dans l'espoir d'obtenir un et peut-être même deux "4" et réaliser ainsi un YAHTZEE®. Si, ayant choisi cette dernière solution, il obtient:

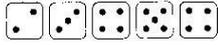


Il marquera soit 12 points dans la case des "Quatre"; soit 1 point dans la case des "As"; soit 3 points dans la case des "Trois" de la Section Supérieure; soit 16 points (total des cinq dés) dans la case "Breian" ou dans la case "Chance" de la Section Inférieure.

### Stratégie

La chance ne vous sourit pas aujourd'hui... mais en conduisant votre jeu avec habileté, vous pouvez encore battre votre adversaire. Voici quelques conseils:

1. Il est bon de s'assurer les 35 points de prime de la Section Supérieure; aussi, essayez d'en remplir les cases dès le début de la partie. Si, à cause d'un coup faible, vous décidez de ne pas marquer de points dans l'une des premières cases de la Section Supérieure, essayez de vous rattraper au coup suivant en obtenant, par exemple, plus de trois "4", "5", ou "6".
2. Essayez 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.
3. Si vous obtenez:



vous avez de bonnes chances de réaliser une "Grande Suite"; relancez l'un des dés "4" dans le but d'obtenir soit un "1", soit un "6". Mais vous avez encore de meilleures chances de réaliser un "Breian" ou trois "4" en relançant les dés "2", "3" et "5".

4. Vers la fin de la partie, si vous ne parvenez pas à remplir l'une des cases encore disponibles, vous serez obligé d'inscrire un zéro dans l'une de celles-ci. Afin de perdre le minimum de points, inscrivez-le, par exemple, dans la case des "As", car vous pourrez vous rattraper au tour suivant en obtenant plus de trois "3", "4", "5" ou "6".

Si la partie est presque terminée, vous choisirez peut-être d'inscrire un zéro dans la case "Yahtzee®" ou dans la case "Grande Suite", qui sont toutes deux 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 le YAHTZEE® est en vente.

4502-XF 682

© 1982 Milton Bradley France under Berne & Universal Copyright Convention.  
MB France, BP 13, 73370 Le Bourget-du-Lac

**MB**  
JEUX



Règle du jeu

