

8+



Yahtzee

FRANC JEU

Famille



CONTENU

12 cartes Combinaison, 12 cartes Chance, 84 cartes Dés, 1 carte Coup d'envoi,
1 carte Résumé des règles.

COMMENT GAGNER ?

Rassemblez les cartes Dés pour former les combinaisons classiques : brelan, carré, petite suite, grande suite, main pleine et Yahtzee ! Pour plus de détails, voir au verso.
Le joueur qui totalise le plus de points quand il n'y a plus de cartes Combinaison a gagné.

PREPARATION

1. Prenez six cartes Combinaison (dos JAUNE), une de chaque type, et déposez-les sur la table face vers le haut.
2. Mélangez les cartes Chance (dos BLEU). Sans regarder, remettez-en six dans la boîte. Déposez les autres face vers le bas dans une pile.
3. Mélangez les cartes Dés (dos ROUGE). Distribuez-en cinq à chaque joueur, face vers le bas. Placez le reste en une pile accessible à chacun. Cette pile est la pioche.
4. Chaque joueur regarde sa main, à l'abri des regards des autres. Triez vos cartes en groupes, sur le modèle d'une des Combinaisons sur la table.
5. Choisissez le joueur qui va commencer et remettez-lui la carte Coup d'envoi (dos noir).



LA PARTIE

La personne qui détient la carte Coup d'envoi commence.

A VOTRE TOUR

1. Regardez vos cartes. Avez-vous les cartes dés nécessaires pour revendiquer une des cartes Combinaison sur la table ?
2. Si oui, jouez une Combinaison en disant **Hands Down** ! Déposez vos 5 cartes sur la table face vers le bas. Ne dites pas quelle Combinaison vous jouez ! Votre tour est fini.
3. Si non, choisissez secrètement la carte Combinaison pour laquelle vous allez tenter de rassembler les dés. Ensuite, éliminez jusqu'à 5 cartes (face vers le haut) et remplacez-les par d'autres prises dans la pioche (ce qui revient à relancer les dés en Yahtzee).
 - Éliminez les cartes que vous ne voulez pas avant de piocher.
 - Ne prenez jamais de carte dans la pile des cartes rejetées.
 - Votre tour est fini.

Continuez à jouer jusqu'à ce que deux personnes aient joué une Combinaison. Le tour prend fin dès ce moment. Consultez la rubrique Scores avant d'entamer un nouveau tour.

- Dans une partie à deux joueurs, dès que l'un joue une Combinaison, l'autre a deux tours pour essayer de faire de même. S'il n'y parvient pas, le joueur qui a joué la Combinaison gagne automatiquement le tour.

Scores

1. Retournez les deux mains. Le joueur qui obtient le meilleur score gagne la partie.
 - Si les deux mains sont égales (p.ex. deux brelans), la victoire va au joueur dont les points sont les plus élevés (p.ex. trois 5 valent plus que trois 2).
 - En cas d'égalité, celui qui a joué la Combinaison le premier, gagne.
 - Si vous vous trompez (vous n'avez pas de Combinaison), c'est perdu ! Dans ce cas, un autre joueur remplace 3 cartes de votre main par d'autres (sans regarder). Tous continuent à jouer jusqu'à ce qu'un deuxième joueur ait une vraie Combinaison.
 2. Le gagnant prend la carte Combinaison et la garde devant lui, face vers le haut.
 3. Le deuxième prend une carte Chance. Il la tient devant lui, face vers le bas, sans regarder.
 4. Tous deux remettent leur main sur la pile des cartes rejetées et prennent 5 nouvelles cartes chacun. Tous les autres joueurs gardent leurs cartes.
 - Dans une partie à deux, le joueur qui a la Combinaison la plus forte prend la carte Combinaison et le suivant prend une carte Chance. Tous deux déposent leur main sur la pile et prennent 5 nouvelles cartes.
 - Si l'autre joueur n'est pas arrivé à une Combinaison, ils gardent leur main et ne prennent pas de carte Chance.
 5. Faites passer la carte Coup d'envoi vers le joueur de gauche. Ce joueur entame le tour suivant.
- La partie se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes Combinaison.

Comment gagner ?

Dès que toutes les cartes Combinaison sont gagnées, additionnez les points de vos cartes Combinaison et Chance. Le joueur qui totalise le plus de points a gagné.

LES CARTES

Si vous n'avez jamais joué, prenez le temps de vous habituer aux cartes, puis voyez les règles au verso.

Cartes Combinaison

Il existe 6 cartes Combinaison différentes pour lesquelles vous devez rassembler des dés.



3 identiques
même valeur et
même couleur



4 identiques
même valeur et
même couleur



Yahtzee
5 identiques



Petite suite
4 valeurs qui se suivent,
dans la même couleur



Grande suite
5 valeurs qui se suivent,
dans la même couleur



2 identiques, PLUS 3 identiques
Identiques = même valeur et même couleur
(Vous pouvez finir avec toutes des cartes de la même
couleur/valeur, mais ce n'est pas obligatoire !)



Cartes Chance
Prenez une carte
Chance si vous avez
joué une Combinaison
et que l'adversaire avait
une meilleure main. Avec
un peu de chance, vous
pouvez faire mieux que
le gagnant !



**Carte Coup
d'envoi**
Le joueur qui
détient cette carte
commence le tour.
Faites-la passer au
joueur de gauche à
chaque tour.

Cartes Dés



Dés ordinaires
La plupart des
cartes Dés
portent un
chiffre et une
couleur.



Doublé dé
Certaines cartes portent
deux faces de dé.
Elles peuvent représenter
un 1 bleu ou un 6 bleu.



**N'importe quelle
couleur**
Certaines cartes portent
les trois couleurs. Celle-
ci peut représenter le 3
jaune, bleu ou rouge.



N'importe quel chiffre
Cette carte peut remplacer
n'importe quel chiffre dans
sa couleur.

Vous pouvez utiliser plusieurs jokers 'couleur' ou 'chiffre' pour faire une combinaison.

CONSEILS

- Si la pioche est épuisée, mélangez les cartes rejetées pour en faire une nouvelle pioche.
- Vous pouvez dire 'Hands Down !' n'importe quand, même quand ce n'est pas votre tour. Par exemple, vous avez un brelan mais vous attendez une carte en plus pour faire un carré et marquer plus. Un autre joueur joue une Combinaison. Jouez votre Combinaison maintenant, même si ce n'est pas votre tour. Même si vous ne gagnez pas le tour, vous marquez des points pour la carte Chance !
- Tout est dans la stratégie ! Visez une petite Combinaison (p.ex. brelan) ou attendez une Combinaison plus forte en risquant de vous faire devancer par une autre.
- Si vous échouez, gardez votre main. Assurez-vous que la carte Combinaison que vous visez est toujours sur la table. Si elle n'y est plus, vous devrez changer de stratégie.
- Saisissez votre chance et jouez au risque de perdre ! Une carte Chance peut vous rapporter plus qu'une Combinaison gagnante.
- Visez bas. Il y a plus de 1, 2 et 3 dans le jeu que de 4, 5 et 6. Les chiffres faibles sont plus faciles à rassembler. Mais si vous avez la même Combinaison qu'un autre joueur, les chiffres forts l'emportent.
- Dès que le joueur qui vous précède a tiré ses cartes, vous pouvez entamer votre tour en tirant les vôtres. Inutile d'attendre par politesse !

UNE PARTIE PLUS LONGUE OU PLUS COURTE

Choisissez le nombre de cartes Combinaison pour influencer la longueur de la partie. Plus de cartes, c'est une partie plus longue. Pour raccourcir la partie, vous pouvez aussi en rester à 3 tours après qu'un joueur ait joué une Combinaison. Si personne d'autre ne joue une Combinaison, le premier joueur gagne la carte Combinaison.

Vérifiez toujours qu'il y ait le même nombre de cartes Chance et Combinaison. Mélangez et prenez les cartes au hasard dans chacune des deux piles.

© 2011 Hasbro. Tous droits réservés. Fabriqué par : Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont CH
Représenté par : Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ. UK.
Service Consommateurs : Hasbro France S.A.S. 10 rue de Valence 57150 CREUTZWALD
FR 03.87.82.76.20 conso@hasbro.fr
Service consommateurs / Consumentenservice: Hasbro S.A. Belgique,
Industrialaan 1 B 1, 1702 Groot-Bijgaarden. Tel.: 02 467 3360.
E-mail: info@hasbro.be.



051118229101 00



www.hasbro.fr www.hasbro.be