



Yahtzee[®] Jr.

MARQUE



ÉDITION MICKEY MOUSE CLUBHOUSE

Le premier jeu de marque
Yahtzee de votre enfant

Pour 2 à 4 joueurs
ÂGE 4+



MISE EN GARDE:

RISQUE D'ÉTOUFFEMENT: Petites
pièces. Déconseillé aux enfants
de moins de 3 ans.

CONTENU

• 5 dés • 20 jetons de score • gobelet • planchette de score • feuille d'autocollants

BUT DU JEU

Marquer le plus de points en lançant les dés et en associant le plus de personnages Mickey Mouse Clubhouse possible. À chaque tour, tu peux lancer les dés jusqu'à trois fois. Plus tu apparies de personnages, plus tu marques des points!

ASSEMBLAGE

- Détache soigneusement les 20 jetons de score du support des pièces en carton. Jette le support.
- Applique chacun des 6 autocollants des personnages sur chacune des faces des dés.



PRÉPARATION

- Prends 5 jetons de score DE LA MÊME COULEUR. Chacun des autres joueurs fait de même. REMARQUE: Certains des jetons de score ne serviront pas dans les parties à 2 ou 3 joueurs.
- Dépose les 5 dés étiquetés dans le gobelet.
- Installe la planchette de score à la portée de tous les joueurs.

JOUER LE JEU

Le plus jeune joueur entame la partie. Le jeu se poursuit vers la gauche.

Nombre de tours

Le nombre de joueurs détermine le nombre de tours auxquels chacun a droit au cours d'une partie.

- Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur joue 5 tours.
- Dans une partie à 3 joueurs, chaque joueur joue 4 tours.
- Dans une partie à 4 joueurs, chaque joueur joue 3 tours.

À ton tour

À chacun de tes tours, tu peux lancer les dés JUSQU'À TROIS FOIS. Tente d'obtenir autant de personnages Mickey Mouse Clubhouse identiques que possible. Additionne les dés affichant le même personnage et indique ton score sur la planchette en y déposant le jeton correspondant. Ton tour est terminé.

Le lancer des dés

Dépose les cinq dés dans le gobelet. En les lançant, dis «Meeska, Mooska, Mickey Mouse!». Tu espères obtenir le Clubhouse car il est FRIMÉ! (Voir «Lancers spéciaux Clubhouse», plus loin.)

Lors de ton premier lancer, lance les cinq dés. Mets de côté les dés que tu désires garder.

Si tu obtiens des dés appareillés dès ce premier lancer, tu peux t'arrêter et inscrire ton score à ce moment, mais tu peux aussi relancer les dés en espérant obtenir un meilleur score!

Quand tu lances les dés une 2^e et une 3^e fois, tu peux alors relancer N'IMPORTE QUELS dés ou les relancer TOUS à la fois. Tu peux changer le personnage que tu tentes d'apparier à tout moment.

Tu peux inscrire ton score après ton second lancer, ou tu peux lancer les dés une troisième et dernière fois. Tu dois alors additionner ton score et ton tour prend fin.

EXEMPLE DE JEU

PREMIER LANCER:

Tu as obtenu 2 Mickey Mouse, 1 Donald Duck, 1 Goofy et 1 Daisy.



Mets de côté les 2 dés affichant Mickey.

Lance ensuite les 3 autres dés dans l'espoir d'obtenir d'autres dés Mickey.

SECOND LANCER:

Cette fois, tu as obtenu 3 dés affichant Minnie.



Tu décides de garder les 3 dés Minnie et de relancer les dés Mickey.

TROISIÈME ET DERNIER LANCER:

Tu as obtenu cette fois 1 autre Minnie, pour un total de 4 dés Minnie en 3 lancers!



Indique ce score sur la planchette. Ton tour prend fin.

Lancers spéciaux Clubhouse

Si tu obtiens un Mickey Mouse Clubhouse, il est frimé! Un Clubhouse peut remplacer N'IMPORTE QUEL autre personnage. Supposons que tu obtiens 3 Goofy, 1 Clubhouse et 1 Minnie, tu peux alors compter le Clubhouse comme un autre Goofy, une autre Minnie ou N'IMPORTE LEQUEL des personnages pour lesquels tu n'as pas encore inscrit de score!



FRIMÉ

Voici un lancer de 4 Clubhouse! Ou de 2 Minnie! Ou de N'IMPORTE LEQUEL des personnages pour lesquels tu n'as pas encore inscrit de score! (Vérifie les jetons qu'il te reste.)



FRIMÉ

FRIMÉ

FRIMÉ

FRIMÉ

IMPORTANT

À ton tour, tu peux enregistrer ton score après seulement un ou deux lancers, mais tu DOIS le faire sans faute après le troisième lancer. Tu ne peux marquer des points que pour UN seul personnage par tour et tu dois choisir un personnage DIFFÉRENT à chacun de tes tours.

COMPTER SES POINTS

Quand tu termines ton troisième lancer ou que tu décides de ne plus lancer les dés, tu DOIS alors additionner les points que tu as obtenus à ce tour. Tu dois toujours tenter de marquer des points avec le personnage pour lequel tu obtiens le plus de dés et tu déposes alors le jeton appareillé à ce personnage sur la case de la planchette, dans la colonne et la rangée appropriées.

Par exemple, si tu obtiens 3 Daisy et 2 Donald, essaie d'inscrire les 3 Daisy comme score le plus élevé. Place ton jeton de score Daisy à la jonction de la colonne 3 et de la rangée de Daisy.

Les Yahtzees

Quand tu obtiens 5 dés d'un même personnage, tu réussis un Yahtzee! Dépose alors le jeton appareillé sur la case qui se trouve à la jonction de la colonne 5 et de la rangée du personnage.

Si tu as obtenu 5 Clubhouse, c'est un Yahtzee Mickey Mouse Clubhouse! Marque ton score en déposant le jeton DE TON CHOIX sur la case appropriée de la planchette dans la colonne 5 (assure-toi de choisir un personnage pour lequel tu n'as pas encore marqué de points)!

LES RÈGLES SUR LES JETONS

- Une fois que tu as placé un jeton sur la planchette, TU NE PEUX PLUS LE DÉPLACER.
- ON NE PEUT DÉPOSER QU'UN SEUL JETON PAR CASE. Si tu obtiens un score pour un personnage dont le score a déjà été inscrit par un autre joueur, place alors ton jeton sur la première case de score LIBRE (à la gauche du jeton déjà en place) dans la rangée du personnage.

EXEMPLE DE SCORE

JEU À 2 JOUEURS:

Tu es le joueur bleu et ton adversaire est le joueur vert. Tes lancers de dés te valent 5 Mickey!

Tu ne peux pas indiquer un score de 5 Mickey, car ton adversaire a réalisé ce coup avant toi, mais tu peux par contre indiquer 4 Mickey!



UN SCORE DE ZÉRO DANS LA COLONNE DES PERSONNAGES

Si, après ton troisième lancer, tu n'obtiens que des personnages pour lesquels tu as déjà marqué des points, tu dois indiquer un score de ZÉRO pour ce tour. Place alors n'importe lequel des jetons qui te restent sur le personnage qui y correspond dans la colonne des personnages. Un jeton placé dans cette colonne équivaut à un score de ZÉRO pour ce tour. Supposons par exemple que tu as obtenu 3 Minnie et 2 Goofy à ton troisième lancer et que tu as déjà marqué des points pour ces personnages. Tu décides de placer ton jeton Donald sur l'espace qui y correspond dans la colonne des personnages pour marquer ZÉRO.

IMPORTANT: Dans la colonne des personnages, les joueurs PEUVENT placer plus d'un jeton sur le MÊME personnage.

GAGNER LA PARTIE

Une fois que les joueurs ont complété tous les tours auxquels ils ont droit, chacun fait le décompte de ses points en additionnant les chiffres des colonnes où se trouvent leurs jetons. Le gagnant est le joueur qui totalise le plus de points!

À la fin de cette partie à 2 joueurs, ceux-ci additionnent les chiffres des colonnes qui contiennent leurs jetons respectifs afin de déterminer leur score final. Le joueur bleu a 14 points. Le joueur vert gagne avec un total de 15!

UN DÉCOMPTE FACILE POUR LES JEUNES

AVIS AUX PARENTS:

Vous aurez peut-être à aider les plus jeunes joueurs à compter leurs points.

Voici une façon toute simple pour les aider à le faire! Il s'agit de compter chacune des cases d'une rangée qui précèdent leur jeton, de même que la case où se trouve le jeton. Le joueur compte ainsi le nombre de cases pour chaque rangée où se situent ses jetons. Le gagnant est celui qui obtient le total le plus élevé!



Pour indiquer un score de ZÉRO, place ton jeton sur le personnage correspondant dans la colonne des personnages.



Pour compter le score gagnant de 15 points du joueur bleu, additionne simplement les cases qui précèdent chaque jeton bleu, de même que la case où ils se trouvent. **NOTA:** Le score de la rangée de Minnie est de ZÉRO.

EN CAS D'ÉGALITÉ

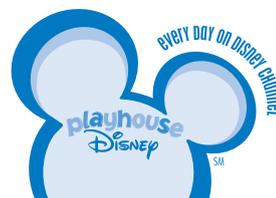
S'il y a égalité des scores, chacun des joueurs concernés doit lancer les cinq dés. Le gagnant est celui qui obtient le plus de Clubhouse!

POUR JOUER SEUL

Tu disposes de 5 tours pour tenter d'obtenir un score aussi élevé que possible en suivant les règles décrites ci-dessus. Utilise les 5 jetons que tu possèdes en tentant d'obtenir les scores les plus élevés!



Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans – contient des petits éléments pouvant être avalés ou inhalés.



© Disney.

The HASBRO and PARKER BROTHERS names and logos and YAHTZEE are ® & © 2007 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved. TM & ® denote U.S. Trademarks. Hasbro Canada, 2350 de la Province, Longueuil, QC, Canada J4G 1G2.
*C40516 *101C4051602

hasbrogames.com

Site Web en anglais.

