


Yathzee des pays 407 (jeu de hasard)

Matériel :

- Règle de jeu
- Plateau de jeu
- Plaquettes Belgique x5
- Plaquettes France x5
- Plaquettes Angleterre x5
- Plaquettes Etats-Unis x5
- 5 dés
- Une feuille de questions (pour la variante)

Préparation du jeu :

<ol style="list-style-type: none">1) Placer le plateau au centre de la table.2) Chaque joueur joue avec les plaquettes d'un pays (Belgique, France, Angleterre ou Etats-Unis). Il y en a 5 par pays, une par catégorie (alimentation, monument, cinéma, sport, musique).3) Préparer les 5 dés.	
--	---

But du jeu :

Marquer un maximum de points en lançant les dés et obtenir le plus d'images identiques possibles symbolisant les catégories.

A chaque tour, tu peux lancer les dés **3 fois**. Plus tu as d'images identiques, plus tu marqueras de points dans cette catégorie.

Le jeu :

C'est bien sur le joueur qui joue avec les plaquettes France qui commence la partie, puis les participants se succèdent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Si les plaquettes France ne sont pas utilisées c'est alors le plus jeune joueur qui commence.

Dans une partie à 2 joueurs, chacun d'eux dispose de 5 tours.

Dans une partie à 3 joueurs, chacun d'eux dispose de 4 tours.

Dans une partie à 4 joueurs, chacun d'eux dispose de 3 tours.







Lancer les dés :

Lors de ton premier lancer, jettes les 5 dés et mets de côté les dés de la catégorie que tu souhaites compléter. Si tu es satisfait, ton tour s'arrête là et tu peux additionner tes points. Sinon continues à lancer les dés que tu n'as pas gardé, afin d'améliorer ton score.

Lors de ton deuxième lancer, tu peux choisir de lancer la totalité ou une partie des dés. Si tu le souhaites tu peux lancer également les dés une troisième et dernière fois.

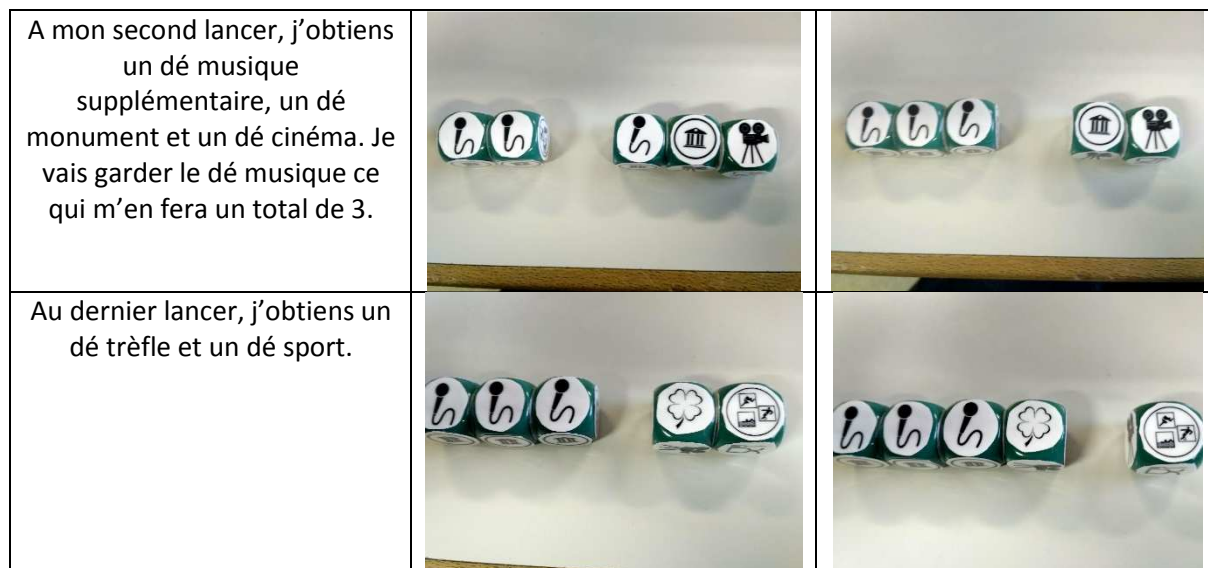
Tu peux changer d'avis sur la catégorie à compléter quand tu veux durant ton tour.

Remarque : " pour chacun des tours, les points additionnés se rapportent à une seule catégorie, celle-ci sera différente à chaque tour.

Image	Catégorie
	Alimentation
	Monument
	Cinéma
	Sport
	Musique
	Trèfle : Joker, si tu obtiens un dé avec un trèfle, il représente l'image de la catégorie de ton choix.

Exemple : Si à ton premier lancé, tu obtiens 2 dés sport, 2 dés musique et 1 dé alimentation, tu choisis de garder une des images d'une catégorie et tu relances les autres dés. Imaginons que je veuille remplir la catégorie musique, je garde les 2 dés musique et je relance les 3 autres.





Score :

Lorsque tu termines ton tour, après le premier, le deuxième ou le troisième lancer, il faut totaliser les points. Le but étant de totaliser un maximum de point pour chaque catégorie, il est préférable de te concentrer sur la catégorie pour laquelle tu as le plus de dés. Places alors la plaquette du pays que tu joues correspondante à la catégorie des dés sur le plateau.



Yathzee :

Si tu obtiens 5 dés avec la même catégorie (ou trèfles), c'est un YATHZEE !! Places alors ta plaquette correspondante à la catégorie dans la colonne 5 du plateau. Si tu réalises 5 trèfles, c'est un SUPER YATHZEE, tu peux choisir une de tes plaquettes et la mettre dans la colonne 5 de sa catégorie.

Position des plaquettes :

Lorsqu'une plaquette est placée sur le plateau, elle ne peut être déplacée et il ne peut y avoir qu'une seule plaquette par case. Si tu obtiens un nombre de dé pour une catégorie et que la case est déjà occupée par un autre joueur, tu dois placer ta plaquette sur la case à gauche en restant sur la même ligne.

Exemple : Tu joues avec les plaquettes de la Belgique, tu as fait 4 dés avec le symbole musique mais la case est déjà occupée par le joueur Etats-Unis. Tu dois donc placer ta plaquette avec Stromae dans la colonne de valeur 3.



Score égal à 0 :

Après ton dernier lancer, si aucun des dés ne correspond à la catégorie que tu souhaitais, ton score pour ce tour est de 0. Places alors la plaquette de la catégorie dans la case correspondante.

Remarque : Une même case de la colonne 0 peut être occupée par plusieurs plaquettes à la fois.

Le gagnant :

Lorsque tout le monde a joué, les joueurs totalisent leur score. Pour cela, ils additionnent les chiffres de la valeur des colonnes sur lesquelles se trouvent leurs plaquettes. Le joueur qui a le plus gros score gagne la partie.

Remarque : Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, certaines plaquettes de différents pays seront inutilisées.

Exemple : Le joueur qui joue les plaquettes Belgique totalise 18 points et gagne face au joueur avec les plaquettes Etats-Unis qui totalise 15 points.



Totaux ex aequo : Dans le cas où deux joueurs ou plus finissent avec le même nombre de points, ces derniers lancent les 5 dés et celui qui obtient le plus de trèfles remporte la partie.

Jeu en solo :

Pour jouer seul, lances les dés pendant 5 tours, selon la même règle. Utilises les 5 plaquettes du pays que tu auras choisi pour tenter d'obtenir le meilleur score.

Variante :

- 1) Il est possible de se mettre d'accord dès le début pour que même à 3 ou 4 jours, les participants réalisent leurs 5 tours afin d'utiliser toutes leurs plaquettes. La partie se termine non pas après un nombre de tour de jeu mais une fois que toutes les plaquettes ont été jouées.

- 2) Il est également possible d'y rajouter des questions. Elles interviennent une fois que le joueur a fini son tour après un, deux ou trois lancé. On lui posera une question en fonction de la catégorie de préférence. Si sa réponse est juste il pourra placer sa plaquette, si elle est fautive il perdra son tour. La partie se termine une fois qu'un joueur a placé toutes ses plaquettes.