

Attrapez-les tous !

# POKÉMON

## Yahtzee Jr.



*Lance les dés et réalise des suites avec tes personnages Pokémon préférés !*

4 ans et plus  
1 - 4 joueurs

**MB**  
JEUX

Hasbro

## CONTENU

- 5 dés • 20 jetons • 1 gobelet • 1 plateau • 1 feuille d'autocollants

## ASSEMBLAGE

1. Détache les 20 jetons score de leur support.
2. Applique les 6 autocollants Pokémon, un par personnage, sur chacun des 5 dés.



## PRÉPARATION DU JEU

1. Chaque joueur prend 5 jetons de même couleur.
2. Place les 5 dés dans le gobelet.
3. Place le plateau au centre.

## BUT DU JEU

Marquer le maximum de points en lançant les dés et obtenir le plus de personnages identiques possibles.

A chaque tour, tu peux lancer les dés **trois** fois. Plus tu as de personnages identiques, plus tu marques de points.

## LE JEU

Le joueur le plus jeune commence la partie qui continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

- 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, lance les 5 dés. Mets de côté les dés que tu souhaites garder. Si tu es satisfait, ton tour s'arrête là. Additionne alors tes points. Sinon, continue à lancer les dés, pour un meilleur score.

Lors de ton deuxième lancer, tu peux choisir de lancer la totalité ou une partie de tes dés. C'est le moment, de changer d'avis sur le Pokémon que tu tentes d'obtenir.

Si tu le souhaites, tu peux lancer les dés une troisième et dernière fois. Comptabilise ensuite tes points, ton tour est terminé.

**Remarque :** pour chacun des tours, les points additionnés se rapportent à un seul personnage, qui est cependant **différent** à chaque tour.

## Exemples de jeu

### PREMIER LANCER :



Tu as lancé 2 #04 Salameche, 1 #39 Rondoudou, 1 #25 Pikachu et 1 #07 Carapuce. Mets de côté tes 2 #04 Salameche, et relance les trois autres dés.

### DEUXIÈME LANCER :



Tu n'obtiens aucun #04 Salameche, mais tu as maintenant 3 #25 Pikachu. Mets-les de côté et relance les 2 #04 Salameche.

### TROISIÈME ET DERNIER LANCER :



A la place des 2 #04 Salameche, tu as obtenu 1 #25 Pikachu et 1 #39 Rondoudou. Tu as obtenu 4 #25 Pikachu en trois lancers ! Maintenant totalise les points que ces 4 personnages te rapportent sur le plateau. Ton tour est terminé.

## Joker #132 Metamorph

Si tu obtiens #132 Metamorph, cela équivaut à un joker. Il peut donc remplacer le personnage de ton choix.



JOKER !

Si par exemple tu lances 3 #25 Pikachu, 1 #132 Metamorph et 1 #04 Salameche, tu peux compter le #132 Metamorph à la place du #25 Pikachu, du #04 Salameche ou d'un autre personnage que tu n'as pas encore.

## LE SCORE

Lorsque tu termines ton tour, après le premier, le deuxième ou le troisième lancer, il faut totaliser tes points. Le but étant d'obtenir un maximum de points pour chaque personnage, il est préférable de te concentrer sur le personnage pour lequel tu as le plus de dés. Place alors le jeton sur la case du plateau correspondante.

**Exemple :** Si tu obtiens 3 #07 Carapuce et 2 #04 Salameche, pour avoir le meilleur score, il vaut mieux totaliser les points donnés par les #07 Carapuce. Place ton jeton #07 Carapuce dans la colonne 3 en face du personnage #07 Carapuce.



	0	1	2	3	4	5
#25 Pikachu						
#04 Salameche						
#01 Bulbizarre						
#39 Rondoudou						
#07 Carapuce						

## Yahtzee

Si tu obtiens 5 dés avec le même Pokémon, c'est un yahtzee ! Place le jeton correspondant dans la colonne 5 sur la ligne de ce personnage.

Lorsque tu obtiens 5 #132 Metamorph, c'est un #132 Metamorph ! Place ton jeton dans la colonne 5 en face du personnage de ton choix qui n'est pas encore utilisé.



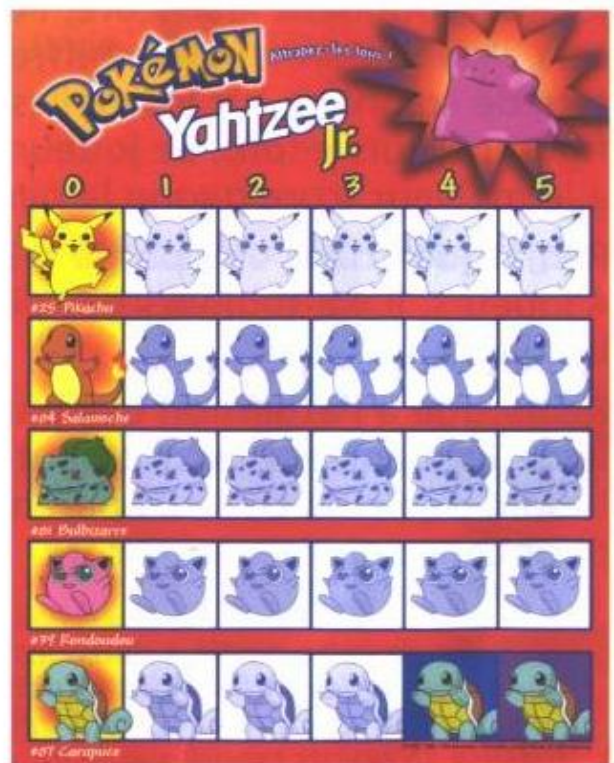
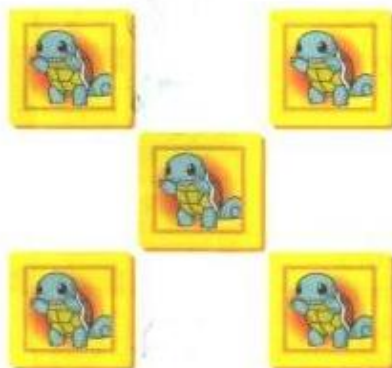
## POSITION DES JETONS

- Lorsqu'un jeton est placé sur le plateau, il ne peut être déplacé.
- Il ne peut y avoir qu'un seul Pokémon par case. Si tu obtiens une suite pour laquelle la case est déjà occupée par le jeton d'un autre joueur, place ton jeton sur la case à gauche sur la même ligne.

## Exemples

Partie à 2 joueurs : tu es le joueur bleu et ton adversaire est le joueur violet. Ton lancer de dés indique 5 #07 Carapuce.

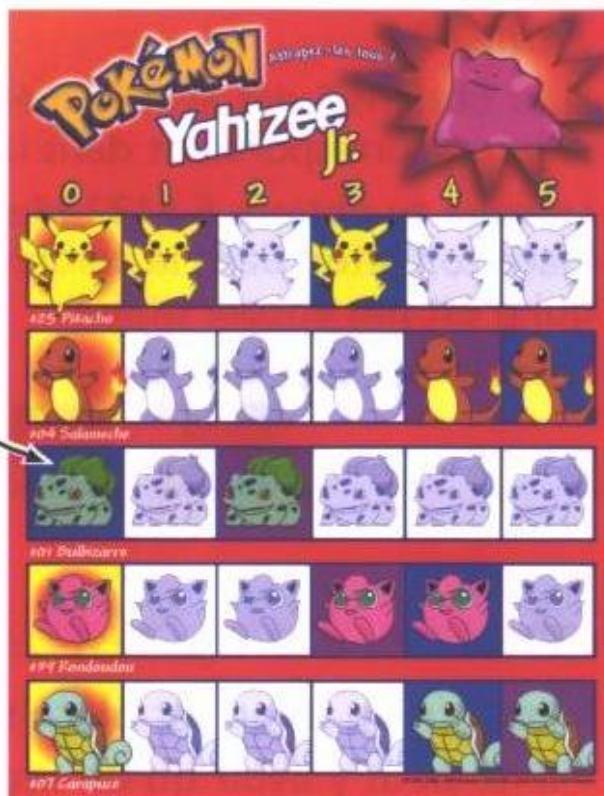
*Ton adversaire a déjà placé son jeton violet #07 Carapuce dans la colonne 5, il te faut donc placer le tien à sa gauche dans la colonne 4. Tu viens de marquer 4 #07 Carapuce.*



## Score égal à zéro

Après ton dernier lancer, si aucun des dés ne correspond aux personnages que tu souhaitais, ton score pour ce tour est de 0. Place alors un de tes jetons restants sur la case correspondante, dans la colonne 0. Exemple : après ton dernier tour, il ne te reste plus qu'un jeton #01 Bulbizarre. Dans le cas où tu n'obtiens aucun #01 Bulbizarre durant les trois lancers, place ton jeton sur la case correspondante, c'est-à-dire dans la colonne portant le chiffre zéro.

**Important :** une même case 0 peut être occupée par plusieurs jetons à la fois.



## LE GAGNANT

Lorsque tout le monde a joué, les joueurs totalisent leur score. Pour cela, ils additionnent les chiffres en tête de colonnes, sur lesquelles figurent leurs jetons. Le joueur qui a le meilleur score gagne la partie !

**Remarque :** dans une partie à 3 et 4 joueurs, il y a toujours des pions inutilisés.

**Remarque à l'attention des parents :** les jeunes enfants auront peut-être besoin de l'aide de leurs parents pour comptabiliser leur score.

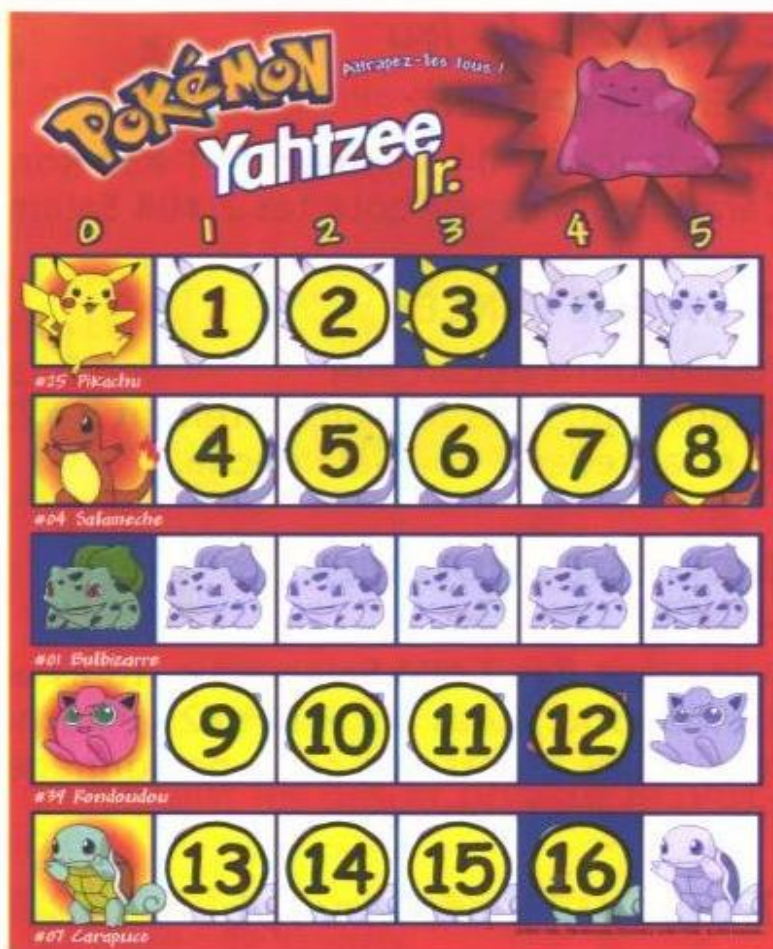
*A la fin de cette partie à deux, les joueurs additionnent les chiffres des colonnes dans lesquels ils sont présents. Le joueur violet totalise 15 points tandis que le joueur bleu en a 16 !*



## SCORE : COMMENT FACILITER LA TACHE DES JEUNES JOUEURS

Compte les cases en partant de la case la plus à gauche jusqu'à la dernière case occupée par l'un de tes jetons, sur toutes les rangées. Le joueur qui obtient le plus grand nombre de points gagne la partie.

*Pour obtenir le total de 16 points du joueur bleu, compte toutes les cases de gauche jusqu'à la dernière case occupée par un jeton bleu. Remarque : le score de la ligne #01 Bulbizarre est égal à zéro.*



## TOTAUX EX-AEQUO

Dans le cas où deux joueurs ou plus finissent ex-aequo, ces derniers lancent 5 dés. Le joueur qui obtient le plus de #132 Métamorph remporte la partie.

## JEU EN SOLO

Pour jouer seul, lance les dés pendant cinq tours, selon la même règle. Utilise tes 5 jetons pour tenter d'obtenir le meilleur score.



**MB**  
JEUX

© 1995, 1996, 1998 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK.  
© 2000 Nintendo.  
Jeu © 2000 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.  
Distribué en France par Hasbro France S.A., Savoie Technolac,  
73378 Le Bourget-du-Lac Cedex. Distribué en Belgique par S.A.  
Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden. Distribué en  
Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965  
Berikon.



020041403101

