

Règle du Yam's : combinaisons, score et conseils pour gagner

Regle.Net

Règle de jeu

Yam's ou Yahtzee : la règle claire pour compter sans débat

Le Yam's, aussi appelé Yahtzee, est un grand classique des jeux de dés : cinq dés, une grille de score, trois lancers par tour et une bonne dose de prise de risque. La règle est simple à comprendre, mais les choix deviennent vite malins : garder un brelan, tenter le carré, viser la suite ou sacrifier une case pour sauver la partie.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Au Yam's, chaque joueur lance 5 dés jusqu'à trois fois par tour pour réaliser une combinaison et inscrire obligatoirement un score dans une case de sa grille. La partie se gagne au total de points, avec un bonus possible dans la partie supérieure de la feuille.

En bref

Réponse rapide : au Yam's, chaque joueur lance 5 dés

Plusieurs joueurs, idéal en famille ou entre amis

Matériel

5 dés, une feuille de score et un crayon

Objectif

Marquer le plus de points grâce aux bonnes combinaisons

Type

Jeu de dés, score, hasard et stratégie

Présentation du jeu

Le Yam's est un jeu très populaire, connu aussi sous le nom de Yahtzee. Il plaît parce qu'il se lance vite, demande peu de matériel et fonctionne aussi bien à deux qu'avec un groupe plus nombreux. Chacun joue sur sa propre grille, mais la tension vient des choix successifs : faut-il assurer des points modestes ou tenter une combinaison plus forte au risque de finir avec une case barrée ?

Le jeu repose sur des combinaisons inspirées du poker, comme le brelan, le carré, le full, la suite et le Yam's. Si vous connaissez déjà certaines logiques de combinaison au Poker, vous retrouverez l'idée générale : plus la figure est rare, plus elle peut rapporter gros.

Principe et but du jeu

L'objectif est de réaliser, à chaque tour, la meilleure combinaison possible avec les dés, puis d'inscrire le score dans la case correspondante de la grille. Chaque case ne peut être

Règle du Yam's : combinaisons, score et conseils pour gagner

Regle.Net

utilisée qu'une seule fois : c'est ce qui transforme un simple lancer de dés en vrai jeu de décisions.

Trois lancers maximum

À son tour, un joueur peut lancer les 5 dés jusqu'à trois fois. Après chaque lancer, il peut garder certains dés et relancer les autres pour améliorer sa combinaison.

Un score obligatoire

À la fin du tour, le joueur doit remplir une case de sa grille, même si le résultat n'est pas idéal. Il peut donc marquer des points ou barrer une case devenue impossible à rentabiliser.

Matériel et mise en place

La mise en place est rapide : donnez une grille de score à chaque joueur, préparez les 5 dés au centre de la table et choisissez l'ordre de jeu. La grille comporte généralement une partie supérieure pour les chiffres simples et une partie inférieure pour les combinaisons.

- Prévoir 5 dés classiques, lisibles par tous les joueurs.
- Distribuer ou imprimer une grille de score par joueur.
- Prévoir un crayon pour noter les points et barrer les cases sacrifiées.
- Décider avant de commencer si vous appliquez une variante de grille ou de comptage.

La partie supérieure de la grille sert à compter les 1, les 2, les 3, les 4, les 5 et les 6. Les points correspondent à la valeur du dé multipliée par le nombre de dés obtenus. Si le total de cette partie atteint ou dépasse 63 points, une prime supplémentaire de 35 points est ajoutée.

Déroulement d'une partie

Chaque tour suit la même logique : lancer, choisir, relancer si nécessaire, puis noter. Le jeu reste fluide tant que chaque joueur garde en tête qu'une case remplie ne pourra plus être utilisée plus tard.

- Le joueur lance les 5 dés une première fois.
- Il garde les dés utiles à sa combinaison et peut relancer les autres.
- Il peut effectuer jusqu'à trois lancers au total, mais n'est pas obligé de tous les utiliser.
- Après son dernier lancer, il choisit une case libre sur sa grille.
- Il inscrit le score obtenu ou barre une case s'il ne peut pas marquer utilement.
- Le joueur suivant joue à son tour, jusqu'à ce que toutes les cases prévues soient

Règle du Yam's : combinaisons, score et conseils pour gagner

Regle.Net

remplies.

Règles particulières et cas fréquents

Les discussions au Yam's viennent souvent du comptage ou du choix de la case. La règle importante à retenir est simple : une fois un score inscrit ou une case barrée, on ne revient pas en arrière. Si un joueur pense pouvoir faire mieux plus tard, il peut sacrifier une autre ligne, mais il perd définitivement la possibilité de l'utiliser.

Les principales figures sont les suivantes : le Brelan correspond à 3 dés identiques, par exemple 3, 3, 3, 1, 2 ; le Carré correspond à 4 dés semblables, par exemple 1, 1, 1, 1, 2 ; le Full associe 3 dés d'une valeur et 2 dés d'une autre valeur, par exemple 1, 1, 1, 2, 2 ; la Suite réunit des chiffres qui se suivent, comme 1, 2, 3, 4, 5 ou 2, 3, 4, 5, 6 ; le Yam's correspond à 5 dés identiques.

Au cas où aucune figure intéressante n'est réalisée, on peut compter les points selon la valeur nominale des dés dans la partie supérieure, ou barrer une ligne qui rapporte peu. Dans les règles présentées ici, le brelan donne un bonus de 10 points à ajouter à la valeur des dés multipliée par trois, le carré ajoute 30 points à la valeur des dés multipliée par quatre, le full rapporte 30 points de plus après addition des dés, la suite ajoute 50 points à la somme des 5 dés, et le Yam's ajoute 50 points à la valeur des dés multipliée par cinq.

Pour approfondir le vocabulaire des combinaisons, le terme Brelans désigne une figure très utile à reconnaître rapidement, car elle peut servir de point de départ vers un carré ou un Yam's.

Tableau récapitulatif

Règle du Yam's : combinaisons, score et conseils pour gagner



Regle.Net

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Tour de jeu	Le joueur dispose de trois lancers maximum avec 5 dés.	Il peut relancer tous les dés ou seulement une partie.
Score à noter	Un résultat doit être inscrit dans une case libre à la fin du tour.	Une case utilisée ou barrée est perdue pour la suite.
Partie supérieure	On compte les dés par valeur : les 1, les 2, les 3, etc.	Atteindre 63 points ou plus donne une prime de 35 points.
Partie inférieure	Elle regroupe les combinaisons : brelan, carré, full, suite et Yam's.	Les figures rares sont souvent les plus décisives.
Aucune combinaison	Le joueur peut noter une valeur simple ou barrer une case.	Mieux vaut sacrifier une ligne faible qu'une ligne

Comment gagner ?

Le gagnant est le joueur qui totalise le plus de points une fois les coups joués et la grille complétée. Dans la règle décrite ici, la partie se joue sur 10 coups : chaque décision compte, car un mauvais choix peut priver le joueur d'une combinaison rentable plus tard.

La chance intervient beaucoup, évidemment : les dés n'ont jamais signé de contrat de coopération. Mais la stratégie fait la différence sur la durée. Il faut savoir quand viser gros, quand sécuriser des points et quand accepter de sacrifier une ligne. La ligne des 1 est souvent la première candidate au sacrifice lorsqu'un lancer se passe mal, car elle rapporte peu par rapport aux combinaisons fortes.

Si vous obtenez plusieurs brelans lors des premiers coups, vous pouvez tenter d'évoluer vers un carré ou un Yam's. En revanche, casser une bonne base uniquement pour chercher une suite peut être risqué. Dans de nombreuses parties, les lignes à sacrifier en priorité sont souvent les moins rentables : les 1, les 2, puis certaines combinaisons difficiles selon l'état de votre grille.

Il est aussi possible de jouer au yahtzee en ligne si vous n'avez pas de dés ou de feuille sous la main. Le comptage des points et les combinaisons restent les mêmes que dans la règle simple présentée ici, avec une différence intéressante : certaines grilles en ligne comportent trois colonnes à remplir dans des ordres différents, montée, descente et libre, ce qui ajoute une dimension stratégique.

Règle du Yam's : combinaisons, score et conseils pour gagner



Regle.Net

Erreurs fréquentes

Relancer trop vite tous les dés

Avant de tout reprendre, vérifiez si vous avez déjà une base exploitable : deux dés identiques peuvent devenir un brelan, trois dés identiques peuvent viser le carré ou le Yam's.

Oublier le bonus du haut

La prime de 35 points peut changer le classement final. Ne remplissez pas la partie supérieure au hasard : les 4, 5 et 6 sont souvent précieux pour atteindre le seuil.

Barrer une case trop forte

Quand un tour se passe mal, évitez de sacrifier immédiatement une combinaison majeure. Regardez d'abord les petites lignes ou les cases déjà peu rentables.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux de dés où chaque lancer peut faire basculer la partie, vous pouvez explorer d'autres règles simples à sortir en famille ou entre amis. Certaines misent davantage sur les combinaisons, d'autres sur la prise de risque ou le score à atteindre.

Jeux de Dés 421 Jeu du 5000 Zanzibar

Questions fréquentes

Combien de dés faut-il pour jouer au Yam's ?

Il faut 5 dés classiques, une feuille de score et un crayon pour noter les points ou barrer les cases utilisées.

Combien de lancers a-t-on à chaque tour ?

Chaque joueur dispose de trois lancers maximum par tour. Il peut garder certains dés après chaque lancer et relancer seulement ceux qu'il veut changer.

Que se passe-t-il si aucune combinaison n'est réussie ?

Le joueur doit quand même remplir sa grille. Il peut inscrire un score dans une case simple si cela est possible, ou barrer une case qu'il ne pourra plus utiliser ensuite.

Comment obtient-on le bonus de 35 points ?

Règle du Yam's : combinaisons, score et conseils pour gagner



Regle.Net

Le bonus de 35 points est accordé lorsque le total de la partie supérieure de la grille atteint ou dépasse 63 points.