

## REGLES DU YAMS (VERSION CORSE)



Nicolas Tournier : (1590-1639) « les joueurs de dés »

# YAM'S

Choix des colonnes  
 DESC  LIBRE  MONT  SEC

**P U I S** pour Commencer  
 (Cliquez sur l'icône pour en changer.)

Ton score sera enregistré en fin de partie au concours du meilleur "YAMSeur".  
*Pour voir la règle officielle*

CLASSEMENT GENERAL									
Top	Pseudo	Record	D	L	M	S	Bonus	PAYS	Derniere visite
1	ninipano	1483	442	405	453	183	0	FRANCE	14 03 2014
2	tazou	1467	429	415	408	215	0	31 Haute Garonne	26 10 2014
3	moms	1421	448	387	324	262	0	PIRATE 3	13 05 2014
4	Akarim	1415	309	453	284	369	0	ALGERIE	27 10 2014
5	tartine	1374	262	438	408	266	0	Ile de France	16 09 2014
6	fox	1353	245	456	420	232	0	FRANCE	26 10 2014
7	polo	1338	380	398	400	160	0	2B Haute Corse	29 10 2014
8	margote	1338	230	435	401	272	0	FRANCE	26 03 2014
9	fefe	1333	315	353	379	286	0	FRANCE	22 07 2014
10	margotte	1324	424	423	199	278	0	FRANCE	18 08 2014
....									
	<b>J1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>FRANCE</b>	<b>05 11 2014</b>

FULL		33 points <small>(20 + (3*3) + (2*2))</small>
SEQUENCE faible		30 points
SEQUENCE forte		35 points
CARRE		40 points + 12 points <small>(4*3)</small>
MOINS de 8		50 points
YAM'S		100 points + 15 points <small>(5*3)</small>

La première fenêtre permet de sélectionner les colonnes de la partie.



Elle affiche également le classement général et un rappel de la valeur des figures.



Clique ensuite sur le bouton.

[Pour jouer clique ICI](#)

## Déroulement de la partie

Le but du jeu est de remplir son formulaire en faisant le maximum de points.

The screenshot shows the game interface. At the top, it displays 'Ton record = 0' and 'Total actuel : 0'. Below this, there's a dice roll area with five dice and a hand icon. The text 'Premier lancer / 3' and 'Décoche les dés que tu veux conserver' is visible. To the right, there's a score table with columns for 'Descendant', 'LIBRE', 'Montant', and 'SEC'. The table lists various game categories like '1', '2', '3', '4', '5', '6', 'Ss-Total', 'Bonus', 'Grand', 'Petit', 'Full', 'Suite', 'Carré', '- de 8', 'YAMS', and 'TOTAL'. At the bottom, there's a 'Le Tchate général' button and a 'Basta cusi' button.

	Descendant	LIBRE	Montant	SEC
1	1	1	1	1
2	2	2	2	2
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
6	6	6	6	6
Ss-Total	0	0	0	0
Bonus	0	0	0	0
Grand	G	G	G	G
Petit	P	P	P	P
Full	F	F	F	F
Suite	S	S	S	S
Carré	C	C	C	C
- de 8	8	8	8	8
YAMS	Y	Y	Y	Y
TOTAL	0	0	0	0
Les records	448	456	453	369
Tes records	0	0	0	0

On compte les points à partir des figures réalisées par les cinq dés.

Le programme indique au joueur le nombre de lancers effectués.



Et le nombre de coups restant à jouer (maximum 3). Au premier lancer on peut cocher les cases de la colonne "SEC". Elles seront inaccessibles si tu relances tes dés. On peut relancer n'importe lequel des 5 dés, voire deux, trois, quatre ou même les cinq dés afin d'effectuer une combinaison d'une valeur supérieure. On peut aussi conserver leur valeur actuelle.

Pour conserver un dé, il suffit de décocher le bouton correspondant à ce dé

Pour relancer un dé, il faut cocher le bouton correspondant à ce dé.



PUIS cliquer sur le bouton



Au bout du troisième lancer de dés, il faut obligatoirement cocher une case de ton formulaire.

## Les COLONNES



Tu peux cocher n'importe quelle case (encore disponible) de cette colonne.



n'est accessible qu'au premier lancer.



le résultat de ta combinaison est enregistré dans la première case libre en descendant de la case 1 à la case YAMs.



le résultat de ta combinaison est enregistré dans la première case libre en remontant de la case YAMs à la case 1.

Tu ne peux choisir une case qu'une seule fois, et les points qui seront marqués ne pourront pas être modifiés.

Le jeu s'arrête une fois que toutes les cases des deux formulaires ont été cochées.

Ton score final te donne une place au classement général

## Valeur des cases

1	●	
2	●●	
3	●●●	
4	●●●●	
5	●●●●●	
6	●●●●●●	

Les points gagnés dans les cases « **1 à 6** » sont le total des dés ayant le numéro de la case choisie.

Par exemple, si tu tires :



Si tu choisis la case "1", tu marqueras 1 seul point (il n'y a qu'un seul dé de valeur 1)

Si tu choisis la case "2", tu marqueras 6 points (3 fois 2)

Si tu choisis la case "3", tu marqueras 3 points (il y en a qu'un).

Si tu choisis la case "4", la case "5" ou la case "6" tu marqueras zéro point (il n'y en a pas).

Autre exemple, cette combinaison :



Te rapporteras :

8 points à la case n° 4 : 4+4

5 points à la case n° 5

12 points à la case n° 6 : 6+6

25 points à la case G ou P : 6+5+4+6+4

En pratique, pour espérer bénéficier du « **Bonus** » on essaye d'avoir 3 dés identiques pour cocher une de ces cases.

**RAPPEL : 60 = (3\*2)+(3\*3)+(3\*4)+(3\*5)+(3\*6)**

**Ss-Total** 

La case « **Sous-Total** » cumule les points obtenus dans les cases « **1 à 6** »

**Bonus**

Il est possible de gagner un « **Bonus** » si le total des points de la case « **Sous-Total** » est supérieur ou égal à 60, tu gagnes 30 points supplémentaires.

**Grand**

**Petit**

Les points marqués sont égaux au total des dés. Par exemple, si tu tires :



Tu marqueras, au « **Grand** » ou au « **Petit** »,  $6+5+4+6+4=25$  points.

Mais attention, si tu les inscris au « **Petit** », tu devras faire au moins 26 au « **Grand** ».

Si tu les inscris au « **Grand** », tu pourras marquer jusqu'à 24 points au « **Petit** », et pas plus.

**Full**

Pour gagner des points dans la case Full, il faut que trois dés soient identiques et que les deux autres dés aient aussi la même valeur.

Par exemple, si tu tires :



Tu gagnes alors 20 points + 24 (le total des 5 dés) = 44 points.

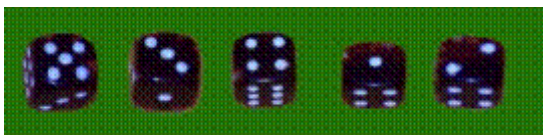
Si tu cliques sur la case « **Full** » sans avoir cette combinaison, tu ne gagnes aucun point et tu ne pourras plus rien marquer dans cette case.

**Suite**

Pour gagner des points dans la case « **Suite** », il faut que tous tes dés se suivent.

Il n'y a en fait que deux combinaisons possibles : 1,2,3,4,5 ou 2,3,4,5,6

Il n'y a pas d'ordre particulier dans les dés, donc 5,3,4,1,2 équivaut à 1,2,3,4,5.



Si tu fais 1,2,3,4,5 tu gagnes 30 points (C'est le cas dans mon exemple).

Si tu fais 2,3,4,5,6 tu gagnes 35 points.

Si tu cliques sur la case « **Suite** » sans avoir cette combinaison, tu ne gagnes aucun point et tu ne pourras plus rien marquer dans cette case.

**Carré**

Pour gagner des points dans la case « *Carré* », il faut quatre faces identiques.



Tu gagnes alors 40 points + 4 fois la valeur de la face.  
Soit 44 points au total dans cet exemple.  
Tu aurais marqué 60 points avec un carré de Cinq ( $40+(4*5)$ )

Si tu cliques sur la case « *Carré* » sans avoir cette combinaison, tu ne gagnes aucun point et tu ne pourras plus rien marquer dans cette case.

**- de 8**

Le total des dés doit être STRICTEMENT inférieur à 8.

Il n'y a en fait que quatre combinaisons possibles :

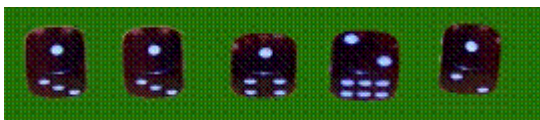
$$1+1+1+1+1 = 5.$$

$$1+1+1+1+2 = 6.$$

$$1+1+1+1+3 = 7.$$

$$1+1+1+2+2 = 7.$$

Par exemple, si tu tires :



Tu gagnes alors 50 points.

Si tu cliques sur la case « *Moins de 8* » sans avoir cette combinaison, tu ne gagnes aucun point et tu ne pourras plus rien marquer dans cette case.

**YAMS**

Le « *Yams* » est la case la plus importante, et c'est elle qui donne son nom au jeu.

Pour gagner des points dans la case « *Yams* », il faut que tous les dés aient la même valeur.



Tu gagnes alors 100 points + 5 fois la valeur de la face.  
Soit 130 points au total dans cet exemple.  
Tu n'aurais marqué que 110 points avec un YAMS de DEUX ( $100+(5*2)$ )

Si tu cliques sur la case « *Yams* » sans avoir cette combinaison, tu ne gagnes aucun point et tu ne pourras plus rien marquer dans cette case (Hélas, trois fois hélas !!!).

TOTAL	0
Les records	448
Tes records	0

La case « **TOTAL** » t'informe à tout moment de ton SCORE

Une ligne rappelle les plus gros score enregistrés dans cette colonne.

L'autre tes propres records

C'est clair ?

Bon, alors bonne chance et amuses-toi bien !!