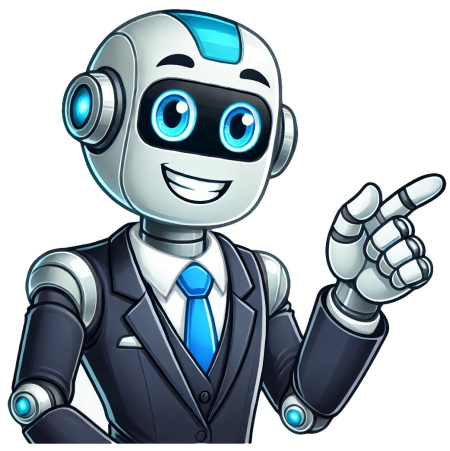


I'm not a bot



Regle de jeu yams

Au début d'un tour, le joueur prend les 5 dés et les lance. Il peut ensuite relancer tout ou partie des dés jusqu'à deux fois de plus, en mettant de côté les dés qu'il souhaite conserver et en relançant les autres. Les dés peuvent être marqués après n'importe quel lancer, mais marquer les dés met fin au tour du joueur. Mettre des dés de côté après un lancer ne les empêche pas d'être relancés lors d'un lancer ultérieur, si le joueur le souhaite. Le but de chaque joueur est de marquer le plus de points possible dans l'une des quatorze catégories de leur carte de score (aussi appelé tableau des scores). Pour marquer les dés, le joueur choisit l'une des catégories de sa carte de score et note le score dans cette catégorie. Chaque catégorie ne peut être marquée qu'une seule fois par artie. Les catégories peuvent être remplies dans n'importe quel ordre. Un joueur doit marquer les dés à son tour, même s'il n'y a pas de bonnes catégories à marquer. Une fois qu'une catégorie est remplie, elle ne peut plus être modifiée. Un joueur peut inscrire un score de zéro dans n'importe quelle catégorie s'il n'a pas obtenu de résultats générant des points ou s'il choisit simplement de le faire. Par exemple, un joueur pourrait inscrire un lancer de 3-4-5-2-2 dans la catégorie "Un" même s'il marquerait zéro point. Après avoir marqué leur score sur leur carte de score, le tour du joueur se termine et le jeu passe au joueur à leur gauche. Les catégories de la carte de score sont divisées en trois sections : Section supérieure : La section supérieure comprend six catégories, chacune correspondant à un chiffre de un à six (As, Deux, Trois, Quatre, Cinq et Six). Pour marquer dans la section supérieure, le joueur doit compter et additionner uniquement les dés portant le même chiffre, puis inscrire le total de ces dés dans la catégorie correspondante. As (un): Somme des As affichés lors de l'inscription du score. Le joueur recevrait un score de 4. Deux: Somme des Deux affichés lors de l'inscription du score. Le joueur recevrait un score de 6. Trois: Somme des Trois affichés lors de l'inscription du score. Le joueur recevrait un score de 3. Quatre: Somme des Quatre affichés lors de l'inscription du score. Le joueur recevrait un score de 8. Cinq: Somme des Cinq affichés lors de l'inscription du score. Le joueur recevrait un score de 10. Six: Somme des Six affichés lors de l'inscription du score. Le joueur recevrait un score de 12. BONUS : Cette case n'est pas jouable, mais si la sommes des 6 tirages ci-dessus est égale ou supérieur à 63 points, un bonus de 30 points est accordé. Section médiane : Tirage chance "moins" : la somme maximum (30 points) - le total des dés (l'idée étant de placer un tirage de dés très faible pour marquer le plus de points possible). Tirage chance "plus" : la somme de tous les dés Section inférieure : La section inférieure comprend les catégories suivantes : Brelan : Condition pour marquer : Trois dés du même nombre. Points marqués : Addition des trois dés constituant le brelan. (Par exemple, en lançant 2-2-2-3-5, vous marqueriez un total de 6 points.) Carré : Condition pour marquer : Quatre dés du même nombre. Points marqués : Addition de tous les dés Full : Condition pour marquer : Trois dés montrant le même nombre et deux dés montrant un autre nombre. Points marqués : 25 points Petite Suite : Condition pour marquer : Quatre nombres consécutifs (par exemple, 3-4-5-6). Points marqués : 30 points Grande Suite : Condition pour marquer : Cinq nombres consécutifs (par exemple, 1-2-3-4-5). Points marqués : 40 points Yahtzee (ou Yams !) Condition pour marquer : Les 5 dés montrent le même nombre. Points marqués : 50 points Il est possible qu'un joueur obtienne une combinaison de dés pouvant être utilisée dans plusieurs catégories. Par exemple, un lancer de 3-3-3-4-4 pourrait être marqué comme trois ou quatre dans la section supérieure, ou comme un Full, un Brelan ou une Chance dans la section inférieure. Le joueur a la possibilité de marquer les dés dans l'une de ces catégories, tant qu'elles n'ont pas été utilisées précédemment dans la partie. Pour en savoir plus sur le tableau des scores, n'hésitez pas à consulter la rubrique d'aide dédié à ce dernier : Le tableau détaillé de répartition des points en vigueur sur Miam-Yams Section supérieure : Inscrivez la somme totale du score de la section supérieure dans la case de score total correspondante. Si un joueur marque 63 points ou plus dans la section supérieure, il reçoit un bonus de 30 points. Section médiane : Inscrivez la somme totale du tirage chance « moins » et du tirage chance « plus » dans la case de score total correspondante. Section inférieure : Inscrivez la somme totale du score de la section inférieure dans la case de score total correspondante. Total général : Ajoutez les sommes totales des sections supérieures, médiane et inférieure. Il s'agit du score total du joueur pour la partie. Le joueur ayant le score total le plus élevé remporte la partie ! En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité partagent la victoire. Share — copy and redistribute the material in any medium or format for any purpose, even commercially. Adapt — remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially. The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms. Attribution — You must give appropriate credit , provide a link to the license, and indicate if changes were made . You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use. ShareAlike — If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. No additional restrictions — You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits. You do not have to comply with the license for elements of the material in the public domain or where your use is permitted by an applicable exception or limitation . No warranties are given. The license may not give you all of the permissions necessary for your intended use. For example, other rights such as publicity, privacy, or moral rights may limit how you use the material. But : avoir le plus de points en réalisant des combinaisons de dés.Matériel : 5 désUne feuille de score (ou une par joueur au choix)Un ou plusieurs adversaires Tour de jeu : Lorsque vient son tour, un joueur lance les 5 dés.Il doit alors réaliser une combinaison.Pour la réaliser, il a droit à 3 jets par tour. Pour chaque jet, le joueur choisit les dés qu'il conserve et qu'il relance.A la fin de son tour, le joueur note la combinaison sur la feuille de score. Fonctionnement des Grilles de score et fin de partie : Vous pouvez déterminer un nombre prédéfini de manches à jouer. 1 Grille par joueur Vs une grille pour tout le monde : Vous pouvez également donner une feuille de score par joueur. Dans ce cas, la colonne J1 est remplacée par M1 (pour manche une), J2 par M2, etc. Il est également possible d'utiliser une seule feuille pour tous les joueurs. Dans ce cas, inscrire le nom du joueur au dessus de J1 (pour le joueur 1), etc. Vous noterez des des barres dans les colonnes pour comptabiliser le nombre de combinaisons dans chaque case et ferez le décompte en fin de partie. Amuser vous entre amis ou en famille en jouant au YAMS. Cette version comprend une piste de dés de 26 cm, 5 dés, un livret de 80 règles différentes et un bloc de feuille de marque. Le YAMS est adapté aux enfants de 7 ans et plus (1 à 10 joueurs). Voir le jeu Transformer mon panier en devis Faire une demande de devis Publié : 02/12/2020 - Catégories : Règles du jeu Comment jouer au Yams ? Le Yams ou Yahtzee ne nécessite pas de beaucoup d'éléments. Au minimum pour jouer au Yams, vous avez besoin de 5 dés, un stylo et une feuille. Cependant pour un meilleur confort de jeu, vous pouvez utiliser une piste de dés pour retenir les lancers et un bloc de fiches de score pour noter les points des joueurs. Après avoir déterminé le premier joueur et le sens du jeu, chaque joueur dispose de 3 lancers par tour pour réaliser une combinaison précise (voir ci-dessous)Au 1er lancer le joueur jette tous ses dés. S'il est satisfait du résultat, il peut s'arrêter là et noter le score de la combinaison sur la fiche de score, sinon il rejoue.Au 2ème et 3ème lancer, le joueur a le choix de relancer tous ses dés ou seulement quelques-uns pour tenter de réaliser une combinaison. Après ses 3 lancers de dés le joueur doit obligatoirement noter son résultat dans une case combinaison de la fiche de score. S'il lui est impossible de remplir une case, il doit alors barrer une combinaison de son choix et ne pourra plus la réaliser par la suite. Une partie de yams a un nombre de tours qui correspond aux combinaisons à réaliser sur une fiche de score ; le jeu yams se termine donc au 13ème tour. La partie de Yam's se termine quand chaque joueur a rempli sa grille de score. Chacun compte ses points en commençant par la section haute (sans oublier le bonus de 35 points s'il est validé), puis la section basse, et enfin en additionnant les totaux 1 et 2.Le gagnant est le joueur qui totalise le plus de points. Exemple d'une fiche de scoreau Yams Lancez les cinq dés pour un premier essais. S'arrêter et prendre le Brelan ? Relancer deux 3 pour tenter la Suite ? Relancer le 2 et le 4 pour tenter le Yam's ? A vous de choisir, il vous reste deux lancers. Relancez deux dés. Yam's IA vous le bonus Une feuille de score est généralement divisée en deux parties, et comprend les combinaisons suivantes : Section haute : Combinaison Valeur Scores Somme des as obtenus ... Somme des deux obtenus ... Somme des trois obtenus ... Somme des quatre obtenus ... Somme des cinq obtenus ... Bonus de 35 points Si la somme des scores est supérieur ou égale à 63 ... Section basse : Combinaison Valeur Scores Brelan 3 dés identiques Somme des 5 dés ... Carré 4 dés identiques Somme des 5 dés ... Full 3 dés identiques et 2 dés identiques 25 points ... Petite Suite 4 dés qui se suivent 25 points ... Grande Suite 5 dés qui se suivent 40 points ... YAM'S 5 dés identiques 50 points ... La Chance Somme des 5 dés ... Les bonus de points pouvant être gagnés au Yams Si le total de la section haute atteint ou dépasse 63 points, le joueur gagne un bonus de 35 points.Si un joueur réalise un second Yam's et qu'il a déjà inscrit 50 points, il rajoute un bonus de 100 points dans sa case et doit en contrepartie rayer une autre case libre. On applique également cette règle dans le cas d'un troisième Yam's, d'un quatrième Yam's... Le Yams est jeu de hasard raisonné, il n'y a donc pas de stratégie infaillible mais pour optimiser ses gains il y a quelques astuces à connaître, par exemple : Si vous avez un brelan au premier lancer de dés, essayez toujours d'améliorer votre combinaisonen visant le carré, le full, le Yams ou un gros score dans la section haute. Si vous n'obtenez pas la combinaison que vous visiez et que vous devez sacrifier une case, gardez le plus longtemps possible la chance et préférez sacrifier les 1 et le 2, car ils rapportent peu de points. Adaptez votre jeu à celui de vos adversaires pour voir où il est judicieux de chercher à faire plus et où il est possible de faire un faible score sans trop de risque. Nos jeux de Yams Retrouvez tout notre matériel adapté pour jouer au Yam's : Coffret jeu de Yam's XXL Fiches de score pour Yams Dés en bois Piste de dés Ajouter un commentaire La règle du Yams...ce jeu de dés captivant, offre un parfait mélange de stratégie et de chance qui ravit les joueurs de tout âge. Doté de règles simples mais d'une profondeur stratégique surprenante, chaque partie devient une aventure imprévisible où le frisson de lancer les dés se mêle à l'excitation de concocter la meilleure stratégie.Avec seulement 5 dés et une feuille de score, le Yams connu également sous le nom du Yahtzee, invite à des moments de convivialité et de compétition amicale, promettant divertissement et suspense. Que vous cherchiez à perfectionner votre tactique ou simplement à passer un bon moment en famille ou entre amis, le Yams se révèle être un choix incontournable. Découvrez la règle du Yams et les subtilités de ce jeu fascinant dans la suite de cet article et préparez-vous à relever le défi !SommaireLe matériel du jeu de YamsRègle du Yams : le déroulement du jeuLa fiche de score de YamsLes combinaisons de la règle du YamsLes bonus du jeu YamsNos astuces pour gagner au YamsLe Yams est un jeu qui ne requiert pas de nombreux accessoires pour être joué. Pour démarrer une partie de Yams, il vous faut simplement 5 dés, un stylo et une feuille de papier.Néanmoins, pour une expérience de jeu plus agréable, l'utilisation d'une piste de dés peut s'avérer utile pour contenir les lancers, et un bloc de fiches de score est pratique pour tenir à jour les points des participants de manière organisée.Suite à la désignation du premier joueur et à la définition du sens de rotation du jeu, chaque participant bénéficie de trois lancers à chaque tour pour essayer d'obtenir une combinaison définie (détails ci-dessous).Lors du premier lancer, le joueur lance l'intégralité de ses dés. Si le résultat lui convient, il peut choisir de le conserver et inscrire le score de cette combinaison sur sa feuille de score. Sinon, il a la possibilité de relancer.Pour les deuxième et troisième lancers, le joueur peut décider de relancer l'ensemble de ses dés ou seulement une partie, dans le but de composer une combinaison spécifique.À l'issue de ses trois lancers, le joueur doit impérativement enregistrer son score dans une des cases de combinaisons sur la feuille de score. Si aucune combinaison n'est possible, il doit alors rayer une combinaison au choix, ce qui l'exclut pour les tours suivants.Le nombre de tours dans une partie de règle du Yams équivaut aux combinaisons listées sur la feuille de score ; ainsi, le jeu se conclut au treizième tour.La partie s'achève lorsque tous les joueurs ont complété leur grille de score. Chacun procède alors au comptage de ses points, en commençant par la section supérieure (en incluant le bonus de 35 points le cas échéant), puis la section inférieure, avant de cumuler les totaux des deux sections.Le joueur affichant le score le plus élevé est déclaré vainqueur.CombinaisonValeurBrelan : 3 dés identiquesSomme des 5 dés lancésCarré : 4 dés identiquesSomme des 5 dés lancésFull : 3 dés identiques25 pointsPetite suite : 4 dés qui se suivent25 pointsGrande suite : 5 dés qui se suivent40 pointsYams : 5 dés identiques50 pointsLa Chance (combinaison au choix)Somme des 5 dés lancésLorsque le score total de la section supérieure est égal ou supérieur à 63 points, un bonus de 35 points est accordé au joueur.Dans l'éventualité où un joueur obtient un second Yams après avoir déjà noté 50 points pour un premier Yams, il peut ajouter un bonus de 100 points dans sa case Yams.Toutefois, il doit alors éliminer une autre case encore non utilisée. Cette même règle s'applique pour un troisième Yams, un quatrième, et ainsi de suite.Le Yams, un jeu mêlant hasard et tactique, ne dispose pas d'une stratégie spécifique. Cependant, il existe des astuces pour maximiser ses points, telles que : Lorsque vous obtenez un brelan dès le premier jet de dés, tentez d'améliorer votre main en visant un carré, un full, un Yams ou un score élevé dans la section supérieure... Si vous ne parvenez pas à former la combinaison escomptée et devez choisir une case à sacrifier, essayez de conserver la case "chance" aussi longtemps que possible et privilégiez l'élimination des 1 et 2, qui offrent moins de points... Observez la stratégie de vos adversaires pour déterminer où il est préférable de tenter d'obtenir un score élevé et où vous pouvez vous permettre un score plus faible avec moins de risque. Préparez-vous à une partie de dés pleine d'excitation et de chance avec le jeu du Yam's ! Également appelé Yahtzee ou encore le Yacht game, ce jeu de dés classique est amusant pour tous les âges et promet des moments palpitants entre amis ou en famille. Découvrez les règles complètes de ce jeu de hasard où vous devrez lancer les dés et tenter d'obtenir la combinaison parfaite du Yams ! Le but du Yams est de gagner le plus de points possibles pour remporter la partie. Pour commencer, donnez à chaque joueur une feuille de score et un crayon pour noter les points. Désignez un joueur pour lancer les dés en premier et le sens dans lequel va se dérouler le jeu. Une partie est composée de plusieurs manches, généralement 5 ou 6 selon le nombre de colonnes de vos grilles de Yams. Cependant, il vous est tout à fait possible de définir à votre guise le nombre de manches de vos parties. Une manche se joue en 13 coups puisque chaque joueur a 13 cases à remplir dans sa grille pour la terminer et marquer le plus de points possibles. Comment se déroule une partie de Yams ? Les joueurs lancent à tour de rôle les 5 dés, à commencer par le premier joueur désigné. Il a droit à 3 lancers au total pour obtenir la meilleure combinaison possible. Autrement dit, après son premier lancer, ce dernier a le choix entre : ne rien faire et conserver ses dés tels quels, relancer un, plusieurs ou tous les dés simultanément afin de tenter d'obtenir la combinaison précise souhaitée. Après avoir choisi une combinaison, le joueur inscrit le nombre de points correspondant sur sa feuille de score. Au besoin, il peut barrer ou marquer 0 dans une case si il n'a rien obtenu d'intéressant. Cela nécessite donc un peu de stratégie ! Le joueur suivant lance alors les 5 dés et ainsi de suite jusqu'à que tous les joueurs aient leurs 13 cases remplies pour la première colonne. Le gagnant est celui qui obtient le plus de points une fois toutes les figures obtenues et toutes les colonnes de la grille de Yahtzee entièrement remplies. Les combinaisons possibles au jeu du Yams (brelan, full, petite suite, ...) Après chaque lancer, le joueur doit choisir une combinaison à inscrire sur sa grille de score. Cette grille est composée d'une moitié supérieure et inférieure. Dans chacune d'elles se trouvent des combinaisons précises à renseigner : Moitié supérieure de la grille Dans cette partie, il faut renseigner des combinaisons correspondant à la somme des dés ayant une même face : As : somme des as obtenus 2 : somme des deux obtenus 3 : somme des trois obtenus 4 : somme des quatre obtenus 5 : somme des cinq obtenus 6 : somme des six obtenus Par exemple si on a obtenu 3 faces de 3 points, on marque 9 points dans la case « 3 ». Attention, dans cette section supérieure, on ne tient compte que des dés de faces identiques. Si les deux autres dés sont 4 et 6, on ne les comptabilise pas au score ! Brelan : Trois dés identiques. Exemple : 3-3-3-2-5. Carré : Quatre dés identiques. Exemple : 6-6-6-6-3. Full : Un brelan et une paire. Vaut 25 points. Exemple : 4-4-4-2-2. Petite suite : 4 dés consécutifs. Vaut 30 points. Exemple : 1-2-3-4-1. Grande suite : Cinq dés consécutifs. Vaut 40 points. Exemple : 2-3-4-5-6. Yams : Cinq dés identiques. Vaut 50 points. Exemple : 5-5-5-5-5. Chance : Tous les dés peu importe la combinaison. Exemple : 1-2-3-4-6. Pour ce qui est de la valeur de chacune de ces combinaisons, nous avons : Brelan, Carré, et Chance : correspondent à la somme des 5 dés du lancer. Full : 25 points Petite suite : 30 points Grande suite : 40 points Yams : 50 points Si un joueur obtient un Yams, il marque 50 points et peut crier haut et fort « Yams ! ». Comment calculer les points au Yams ? Pour calculer les points d'une manche, il vous suffit d'additionner le total de la moitié supérieure et de la moitié inférieure afin d'obtenir votre score total pour la colonne correspondante. La moitié supérieure présente une petite spécificité. En effet, si votre total de points marqué est de 63 points ou plus, vous bénéficierez d'un bonus de 35 points supplémentaires à ajouter à votre score pour cette moitié. À la fin de la partie, votre grille de score devrait être entièrement remplie. Vous pourrez ainsi décompter la totalité des points de chaque manche et déterminer qui sera l'heureux vainqueur de la partie ! Astuces pour devenir un pro du Yams Pour améliorer vos chances de remporter le Yams, voici quelques astuces amusantes : Prenez des risques : N'hésitez pas à tenter des combinaisons plus difficiles pour marquer plus de points. Par exemple, si vous obtenez un Brelan dès votre premier lancer, n'hésitez pas à tenter de l'améliorer en Carré, en Full ou en Yams pour marquer plus de points ! Parfois, le risque vaut la peine d'être pris ! Soyez stratégique : Analysez votre feuille de score et choisissez les combinaisons qui vous permettront d'obtenir le plus de points en fonction de vos lancers. Faites preuve de chance : Le Yams est aussi un jeu de hasard, alors croyez en votre chance et lancez les dés avec optimisme ! Quelle est la différence entre le Yams simple et le Yams complexe ? Le Yams simple est la version la plus classique du jeu. Chaque colonne doit être remplie une à une au fil des manches. Le Yams complexe, quant à lui, ajoute de la stratégie et de la difficulté car il faut remplir trois colonnes au lieu d'une seule au cours des manches. La particularité de ce jeu réside dans la façon dont elles doivent être remplies, à savoir : la première en descendant, la deuxième en montant, la troisième de façon libre comme dans le Yams simple. À vous de jouer ! Maintenant que vous connaissez les règles du Yams, vous êtes prêt à vous lancer dans des parties de dés palpitantes et pleines de suspense. Lancez les dés, visez les meilleures combinaisons et devenez le maître du Yams ! Que la chance soit avec vous et que vos lancers de dés vous mènent à la victoire ! Parmi les jeux de dés les plus connus, on retrouve également le 421, le 5000, le jeu du Zanzibar, ou encore le 36. Toutes les règles de ces jeux sont disponibles sur notre site. Le Yams, également connu sous le nom de Yahtzee, est un jeu de société populaire basé sur la chance et la stratégie. Cet article a pour but d'initier les nouveaux joueurs aux règles du jeu du Yams afin qu'ils puissent profiter de ce divertissement convivial.Le principe du Yams est assez simple : chaque joueur lance cinq dés à tour de rôle et tente de réaliser des combinaisons spécifiques. Le but ultime est d'obtenir le score le plus élevé en cumulant les points de ces combinaisons. Pour jouer au Yams, vous aurez besoin de : Cinq dés : Les dés classiques à six faces sont utilisés dans ce jeu. Une feuille de score : Chaque joueur doit suivre ses points sur une feuille de score pré-imprimée ou manuscrite. Un crayon : Nécessaire pour noter les scores sur la feuille.Les règles du Yams s'adressent aux personnes de tous âges et peuvent être apprises rapidement même par un néophyte.Le Yams se joue avec cinq dés à six faces, une grille de score et un crayon. La grille de score est divisée en deux sections : la section supérieure et la section inférieure.La section supérieure contient six catégories correspondant aux six faces du dé : de un à six. Le but dans cette section est simple : obtenir le maximum de dés montrant le même chiffre.La section inférieure contient huit catégories, chacune correspondant à une combinaison spécifique de dés, comme le brelan, le carré, le full ou le Yams. L'objectif dans cette section est de réaliser les combinaisons indiquées. Une partie de Yams se compose de 13 tours pour chaque joueur. Durant un tour, chaque joueur dispose de trois lancers de dés pour essayer de réaliser une combinaison précise. Vous trouverez ci-dessous les détails sur les combinaisons possibles.Lors d'un tour, un joueur lance les cinq dés en même temps. Après ce premier lancer, il peut choisir de conserver ou relancer tout ou partie des dés obtenus. Il a ensuite encore droit à deux autres lancers pour parvenir à réaliser la combinaison souhaitée.Après ces trois lancers, le joueur doit obligatoirement inscrire un score dans l'une des cases prévues sur la feuille de score, même si cela lui rapporte zéro point. Cela marque la fin du tour et c'est au joueur suivant de lancer les dés.Le système de points du Yams est un peu complexe, mais une fois qu'on l'a compris, il se révèle être très logique et stratégique.Dans la section supérieure de la grille, le score est égal à la somme des dés correspondant à la catégorie choisie. Par exemple, si un joueur a trois dés montrant le chiffre « quatre », il inscrit douze points dans la case « quatre ».Si le joueur atteint ou dépasse un total de 63 points dans la section supérieure, il obtient un bonus de 35 points.Dans la section inférieure, chaque combinaison à une valeur précise : le brelan vaut la somme des dés, le carré vaut la somme des dés plus dix points, le full vaut vingt-cinq points, le petit suite vaut trente points, la grande suite vaut quarante points, le Yams vaut cinquante points et le Yams sec (réalisé en un seul lancer) vaut cent points.Pour bien jouer au Yams, il faut connaître les différentes combinaisons possibles ainsi que leurs valeurs en termes de points. Voici la liste des combinaisons classiques : Brelan : Trois dés identiques – La valeur obtenue est égale à la somme des dés.Carré : Quatre dés identiques – La valeur est égale à la somme des dés.Full : Un brelan et une paire (nombres différents) – 25 points fixes.Petite suite : Quatre dés qui se suivent – 30 points fixes.Grande suite : Cinq dés qui se suivent – 40 points fixes.Yams : Cinq dés identiques – 50 points fixes.Chance : Aucune combinaison spécifique, la valeur est égale à la somme des dés.Grille de YamsPartie supérieureCombinaisonJoueur 1Joueur 2Joueur 3Joueur 4Joueur 5 As Deux Trois Quatre Cinq Six TotalBonusPartie inférieureCombinaisonJoueur 1Joueur 2Joueur 3Joueur 4Joueur 5BrelanCarréFullPetite suiteGrande suite Yams TotalTOTALNotez que certaines variantes du jeu peuvent apporter des combinaisons supplémentaires et des modifications dans les valeurs de points.N'hésitez pas à adapter les règles en fonction de vos préférences. Le Yams est un jeu de chance, certes, mais aussi un jeu de stratégie. Il faut savoir quand garder certains dés et quand les relancer, quand viser une combinaison spécifique et quand se contenter d'inscrire quelques points dans la section supérieure.Certaines combinaisons rapportent plus de points que d'autres, il peut donc être tentant de toujours viser les combinaisons les plus rémunératrices. Cependant, il ne faut pas oublier que certaines combinaisons sont plus difficiles à réaliser que d'autres. Par exemple, il peut être judicieux de viser les combinaisons aux scores fixes (suites, full, yams) lorsque vous avez obtenu un lancer favorable dès le début du tour.Dans une partie de Yams, un bonus de 35 points est accordé si le joueur parvient à obtenir au moins 63 points dans la section supérieure de sa feuille de score. Cette section comprend les cases « 1 », « 2 », « 3 », « 4 », « 5 » et « 6 ». Il est donc essentiel d'essayer d'obtenir un score élevé dans ces cases pour bénéficier de ce bonus.Si le Yams rapporte un score important, il ne faut pas oublier que d'autres combinaisons peuvent également vous permettre de remporter la partie. Ne vous focalisez pas uniquement sur cette combinaison au détriment des autres, sous peine de passer à côté de points précieux.Pour mieux comprendre le Yams, il peut être intéressant de le comparer à d'autres jeux, tels que le Yahtzee, un jeu de dés très populaire dans les pays anglo-saxons, et certains jeux de cartes.Comme le Yams, le Yahtzee (ou Yams Yahtzee) se joue avec cinq dés et comprend des combinaisons de points similaires. Cependant, les règles du Yahtzee sont légèrement différentes de celles du Yams, avec notamment une combinaison supplémentaire, le « chance », qui correspond à la somme de tous les dés.Comparé aux jeux de cartes, le Yams se distingue par sa simplicité et sa rapidité. Il n'y a pas besoin de mémoriser des règles compliquées ou de prendre des décisions stratégiques complexes. De plus, une partie de Yams est généralement plus rapide qu'une partie de cartes.Cependant, comme dans de nombreux jeux de cartes, le Yams implique une part de stratégie. Il faut faire des choix judicieux pour optimiser son score, ce qui ajoute une dimension intéressante au jeu.En plus du jeu traditionnel, sachez qu'il est possible de jouer au Yams en ligne via divers sites internet et applications. Cela peut être une excellente façon de découvrir le jeu et de vous entraîner avant de jouer avec des amis.De nombreuses variantes du jeu existent également pour pimenter vos parties, comme l'ajout de nouveaux dés ou de nouvelles règles.N'hésitez pas à les essayer et à adapter le jeu à votre goût.Maintenant que vous maîtrisez les règles du jeu du Yams, il ne vous reste plus qu'à réunir quelques amis autour de la table et vous amuser !