Règle du yams

La fiche à imprimer : barème le plus courant, variantes signalées

1 joueur ou plus. 5 dés, un gobelet, une grille de score par joueur. 13 tours de 3 lancers au plus.
But : marquer le plus de points en remplissant les 13 cases de sa grille.

Le déroulement d'un tour

- **Lancer** les 5 dés, puis mettre de côté ceux qui servent.
- **Relancer** les autres, deux fois au plus. Un dé mis de côté peut être relancé.
- **Inscrire** le résultat dans une case libre. Si rien ne va, **barrer** une case (0 point). Une case remplie ne change plus.

Les combinaisons et leurs points

Case	Ce qu'il faut	Points
As à Six	Les dés d'une même valeur	Somme de ces dés
Bonus	63 points ou plus en partie haute	35 points
Brelan	3 dés identiques	Somme des 5 dés
Carré	4 dés identiques	Somme des 5 dés
Full	3 dés identiques et 2 autres identiques	25 points
Petite suite	4 dés qui se suivent	30 points
Grande suite	5 dés qui se suivent	40 points
Yams	5 dés identiques	50 points
Chance	N'importe quels dés	Somme des 5 dés

Le bonus

63 points en partie haute, soit trois dés de chaque valeur (3 + 6 + 9 + 12 + 15 + 18), rapportent **35 points**. Le total compte, pas chaque case : quatre 6 compensent un dé manquant ailleurs.

Le deuxième yams

Règle Yahtzee : **100 points de prime** par yams supplémentaire si la case yams contient déjà 50, et le yams sert de joker dans une autre case. Sur beaucoup de grilles françaises, il ne rapporte rien de plus.

Fin de partie

Après 13 tours, on additionne la partie haute, le bonus et la partie basse. Le plus gros total gagne. Score maximum d'une grille classique : 375 points.

À fixer avant de jouer

Brelan et carré à la somme des 5 dés ou des seuls dés identiques, petite suite à 30 ou 20 points, bonus à 35 ou 30, deuxième yams, cases plus et moins, colonnes montante, descendante et sèche. Règle complète, exemples et variantes : tabledejeu.fr/jeux-de-des/yams/