

Âge 10+ / 2-4 joueurs



Yum EXTRA

RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU

Accumuler le plus de points possible en complétant les combinaisons de dés inscrites sur la fiche de pointage. Pour ce faire, chaque joueur a le droit de lancer les dés **jusqu'à trois fois par tour de jeu.**

PRÉPARATION DU JEU

Distribuez une fiche de pointage à chaque joueur. Déterminez au sort qui sera le premier à jouer (joueur actif). Le jeu se déroule dans le sens horaire.

DÉROULEMENT DU JEU

Un tour de jeu se déroule en deux étapes :

- 1- **TOUR RÉGULIER DE COMBINAISON** (par le joueur actif)
- 2- **TOUR COMBO** (par les autres joueurs)

ÉTAPE 1

TOUR RÉGULIER DE COMBINAISON

Le joueur qui commence la partie lance les cinq dés de couleur. En fonction des chiffres qu'il obtient lors de ce premier lancer (dans cette étape, les couleurs ne sont pas importantes), il choisit la combinaison sur sa fiche de pointage qui lui paraît la plus avantageuse. Il laisse donc sur la table les dés qu'il pense utiliser pour la combinaison choisie et relance les autres dés. Il a aussi l'option de relancer les cinq dés. Il dispose de **trois lancers au maximum pour former la combinaison choisie ou toute autre combinaison jugée encore plus avantageuse**. S'il complète une combinaison dès son premier ou deuxième lancer, le joueur peut mettre fin à son tour de jeu et inscrire ses points dans la première colonne de sa fiche de pointage (**PTS**). S'il ne parvient pas à compléter une combinaison après trois lancers, il doit tout de même comptabiliser ses points et choisir de les inscrire dans la combinaison la plus avantageuse pour lui.

Un joueur ne peut compléter plus d'une seule combinaison par tour de jeu. Dès qu'on inscrit un pointage dans une combinaison, celle-ci est considérée comme complétée : elle ne peut donc plus être utilisée. Si un joueur ne peut inscrire de points dans aucune combinaison, il doit choisir de sacrifier une combinaison de son choix en inscrivant 0 dans la colonne de pointage.

Par exemple, si un joueur obtient une **Main pleine**,
mais que cette combinaison est déjà complétée...



... le joueur pourrait inscrire 28 points à la case **Roulement de surplus** (6+6+6+5+5).

... les 6 peuvent compter pour 18 points à la case des **6 du Jeu de dés** (6+6+6).

... les 5 peuvent compter pour 10 points à la case des **5 du Jeu de dés** (5+5).

Le joueur devra inscrire 0 point dans une autre case si toutes ces options sont déjà complétées.

• JEU DE DÉS 1, 2, 3, 4, 5, 6

Un maximum de **chiffres identiques** : le joueur inscrit le total du chiffre correspondant. *Par exemple* :



NOTE : Le maximum de points possibles pour chacun de ces jeux est de cinq fois le chiffre du jeu.

(3 + 3 + 3 = **9 points** dans la case des 3)

• 3 PAREILS

Trois chiffres identiques : le joueur inscrit le total de **tous les dés**.

Par exemple :



(4 + 4 + 4 + 5 + 3 = **20 points**)

• 4 PAREILS

Quatre chiffres identiques : le joueur inscrit le total de **tous les dés**.

Par exemple :



(2 + 2 + 2 + 2 + 4 = **12 points**)

• COURTE SÉQUENCE DE 4

Une combinaison de 4 chiffres consécutifs : le joueur inscrit **15 points**.

Par exemple :

**• LONGUE SÉQUENCE DE 5**

Une combinaison de 5 chiffres consécutifs : le joueur inscrit **20 points**.

Par exemple :

**• ROULEMENT DE SURPLUS**

Le joueur inscrit le **total obtenu de tous les dés**.

Par exemple :



(1 + 2 + 4 + 4 + 6 = **17 points**)

• MAIN PLEINE

Une combinaison de 3 chiffres identiques et d'une paire : le joueur inscrit **25 points**.

Par exemple :

**• YUM**

Cinq chiffres identiques : le joueur inscrit **30 points**.

Par exemple :



Lorsque le joueur actif a inscrit son pointage dans l'une des combinaisons, c'est alors **aux autres joueurs** de jouer leur tour **COMBO**.

ÉTAPE 2

TOUR COMBO

Chacun leur tour, les joueurs (autres que le joueur actif) lancent le **dé blanc**. Si un joueur forme l'un des combos illustrés sur la feuille de pointage avec le dé blanc et l'un des dés colorés de la combinaison formée par le joueur actif, il obtient le privilège de la catégorie-combo correspondante.



CATÉGORIE-COMBO

Il existe six catégories-combos qui donnent chacune un privilège différent. Pour chaque catégorie-combo, il y a 3 combos de dés (un blanc + un coloré) qui permettent d'acquérir le privilège.

Lorsqu'un privilège fait modifier le pointage de l'une des combinaisons, le nouveau pointage doit être inscrit dans la deuxième colonne de la fiche de pointage, soit la colonne **Bonus (B)**. Une fois qu'un pointage est inscrit dans la colonne **Bonus**, il ne peut plus être modifié, volé ou échangé par un privilège (du joueur même ou d'un autre joueur).

Lorsque tous les joueurs ont joué leur tour **COMBO**, c'est le joueur suivant qui devient le joueur actif. Il joue son tour régulier de combinaison, puis inscrit ses points sur sa fiche de pointage. Les autres joueurs jouent alors leur tour **COMBO**, et ainsi de suite.

FICHE DE POINTAGE / SCORE SHEET

YUM EXTRA

JEU DE DÉS - ROLL	SCORE MAX.	PTS	B
1	5		
2	10		
3	15		
4	20		
5	25		
6	30		
TOTAL PARTIEL - SUB TOTAL			
LANCER CHANCEUX / ROLL			25

EXTRAS
Une fois par partie. Once per game.

COMBO

Effacer les points d'une combinaison.
Erase the points of a Combination.

Voler les points d'une combinaison à un autre joueur.
Steal the points of a Combination from another player.

Combinaison avec points

• EFFACER LES POINTS



En formant l'un des combos de cette catégorie, le joueur peut effacer les points d'une combinaison (avec un pointage). Ainsi, il peut jouer à nouveau cette combinaison en cours de partie et tenter d'obtenir un meilleur pointage.

• VOLER LES POINTS



En formant l'un de ces combos, le joueur peut voler les points d'une catégorie du joueur de son choix. Il inscrit alors son nouveau pointage dans sa colonne **B (Bonus)**. Le joueur qui s'est fait voler ses points doit inscrire un **V** (pour vol) sur sa fiche de pointage (première colonne). Il pourra jouer à nouveau cette combinaison en cours de partie, mais il devra inscrire son nouveau pointage dans la colonne **B (Bonus)**. Il ne pourra donc pas utiliser de privilège sur cette combinaison.

• x3 COMBINAISON



En formant l'un de ces combos, le joueur peut tripler les points d'une combinaison (avec un pointage). Il inscrit les nouveaux points dans la colonne **B (Bonus)**.

• x2 COMBINAISON



En formant l'un de ces combos, le joueur peut doubler les points d'une combinaison (avec un pointage). Il inscrit les nouveaux points dans la colonne **B (Bonus)**.

• ÉCHANGER LES POINTS



En formant l'un de ces combos, le joueur peut échanger les points d'une catégorie avec ceux du joueur de son choix, pour autant que ce joueur ait lui aussi un pointage dans cette même catégorie. Les deux joueurs inscrivent alors leur nouveau pointage dans leur colonne **B (Bonus)**.

• TRANSFORMER UNE COMBINAISON



En formant l'un de ces combos, le joueur peut transformer n'importe quelle combinaison du **Jeu de dés** (section du haut) qui n'a pas de pointage. Ainsi, le joueur peut transformer, par exemple, la combinaison **Jeu de dés -1** par une combinaison **Main pleine**, en inscrivant l'abréviation (**MP**) sur sa fiche de pointage. Ce dernier se retrouve donc sur sa fiche avec deux combinaisons **Main pleine**.

3P - 3 pareils

4P - 4 pareils

CS - Courte séquence

LS - Longue séquence

RS - Roulement de surplus

MP - Main pleine

EXTRAS!

EXTRAS

Chaque joueur a droit à trois **EXTRAS** par partie. Chaque **EXTRA** ne peut être utilisé qu'une seule fois. Lorsqu'un **EXTRA** a été joué, le joueur doit biffer l'icône correspondante sur sa fiche de pointage.



Relance d'un dé.

Le joueur peut utiliser cet **EXTRA** pour relancer un dé de couleur lors d'un tour de jeu régulier.



Relance de tous les dés.

Le joueur peut utiliser cet **EXTRA** pour relancer les cinq dés de couleur lors d'un tour de jeu régulier.



Relance du dé combo.

Le joueur peut utiliser cet **EXTRA** pour relancer le dé blanc lors d'un tour **COMBO**.

LANCER CHANCEUX

Dès qu'un joueur complète ces **Jeux de dés** (partie supérieure de la fiche de pointage), il lance le dé blanc et obtient **25 points** additionnels si le résultat est **4, 5 ou 6**.

FIN DU JEU

Dès qu'un joueur actif inscrit des points dans sa dernière combinaison (non utilisée) dans la première colonne (**PTS**), cela met fin à la partie. Les autres joueurs doivent tout de même jouer leur tour **COMBO**.

Les joueurs calculent leur pointage en utilisant les points de la colonne **Bonus (B)** pour les combinaisons qui ont été bonifiées et les points de la première colonne (**PTS**) pour les autres combinaisons.

Le joueur qui comptabilise le plus haut pointage remporte la partie!

BONNE PARTIE!

FICHE DE POINTAGE / SCORE SHEET



EXTRAS

Une fois par partie. Once per game.



COMBO



Effacer les points d'une combinaison.
Erase the points of a Combination.



Voler les points d'une combinaison à un autre joueur.
Steal the points of a Combination from another player.



x3 - Combinaison avec points
Combination with points



x2 - Combinaison avec points
Combination with points



Échanger les points d'une combinaison d'un autre joueur.
Swap points of a Combination with another player.



Transformer une combinaison non utilisée.
Change a Combination not used yet.

Les EXTRAS

Les combos

Partie supérieure

Partie inférieure

JEU DE DÉS • ROLL	SCORE MAX.	PTS	B
1 	5		
2 	10		
3 	15		
4 	20		
5 	25		
6 	30		
TOTAL PARTIEL • SUB TOTAL			
LANCER CHANCEUX LUCKY ROLL 	25		
TOTAL Partie supérieure • Upper Half			

3 pareils • of a kind	TOTAL 5 DÉS DICE		
4 pareils • of a kind	TOTAL 5 DÉS DICE		
Courte séquence de Short straight of 4	15		
Longue séquence de Long straight of 5	20		
Roulement de surplus High roll	TOTAL 5 DÉS DICE		
Main pleine • Full house	25		
YUM 5 pareils of a kind	30		
TOTAL Partie inférieure • Lower Half			
TOTAL GLOBAL • GRAND TOTAL			

Tous droits réservés / All rights reserved Editions Gladius Int. inc.

Colonne de points (PTS)

Colonne de BONUS (B)



yum

En famille!

En voyage!



www.gladius.ca

© 2020

*Le jeu de
cartes!*

Le classique!