

Le yatzee des animaux

Un classique jeu de dés
pour 2 à 4 amis des animaux de 5 à 99 ans.

Illustration : Ulrike Fischer

Contenu :

1 gobelet pour dés (= boîte),  dés représentant des ani-
maux,  crayons, 1 bloc de feuilles, 1 règle de jeu

25

But du jeu :

Le joueur dont les dés tomberont sur les suites d'animaux rapportant le plus de points gagnera la partie.

Préparatifs :

Chaque joueur prend une feuille du bloc et un crayon.
Sur la feuille, inscrivez votre nom et plus tard le nombre de points obtenus.

Pour les très jeunes joueurs qui ont encore des difficultés à écrire et à compter, les points seront inscrits sur la feuille et additionnés par un autre joueur. Une feuille suffira pour quatre parties.

Mettre tous les dés dans le gobelet.

26

Déroulement de la partie :

Jouer chacun son tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence. Il prend le gobelet et lance tous les dés.

Voici les règles du yatzee des animaux :

- Tu as le droit de lancer les dés jusqu'à trois fois pendant ton tour.
- Au premier lancer, tu prends toujours les cinq dés.
- Au deuxième et au troisième lancers, tu lances autant de dés que tu veux.
- Après avoir lancé les dés, mets de côté tous ceux que tu veux garder.

27

- Si, après le premier ou le deuxième lancer, tu as déjà une suite qui rapporte beaucoup de points, tu peux bien sûr t'arrêter là et ne plus lancer les dés.

Les suites de dés suivantes sont possibles :

Compter seulement les animaux d'une espèce

(nombre = points)

Si tu as par ex. beaucoup de singes sur les dés, tu peux bien sûr leur nombre dans la colonne correspondante. **Exemple :**



28

D'après cet exemple, tu as le droit d'inscrire trois points dans la colonne « singe » de ta feuille.
N.B. : ceci est valable pour les éléphants, les serpents, les chameaux, les cacatoès et les tigres.

◆ ◆ **Une suite de trois (2 points)**

Si tu as trois animaux identiques sur les dés, tu as le droit d'inscrire deux points sur ta feuille. **Exemple :**



29

◆ ◆ ◆ Une suite de quatre (3 points)

Si les dés sont tombés sur quatre animaux identiques, tu as le droit d'inscrire trois points sur ta feuille.

Exemple :



◆ ◆ + Deux paires (3 points)

Si les faces des dés indiquent deux paires d'animaux, tu as le droit d'inscrire trois points sur ta feuille.

Exemple :



◆ ◆ ◆ + Une suite de trois et une paire (4 points)

Si les dés sont tombés sur trois animaux identiques et, en plus, sur deux autres animaux identiques, tu as le droit d'inscrire quatre points sur ta feuille.

Exemple :



◆ + ● ◆ ▲ Cinq animaux différents (5 points)

Si les dés sont tombés sur cinq animaux différents, tu as le droit d'inscrire cinq points sur ta feuille.

Exemple :



◆ ◆ ◆ ◆ ◆ Yatzee des animaux (10 points)

Le yatzee des animaux est le lancer qui réussit le moins souvent et qui rapporte donc le plus de points. Si les dés sont tombés sur cinq animaux identiques, tu as le droit d'inscrire dix points sur ta feuille.

Exemple :



- Une fois que ton tour est fini :**
- Choisis la case correspondante sur ta feuille et inscris-y les points remportés.
 - Tu n'inscris des points qu'une seule fois dans une case.
 - Si, après avoir lancé les dés, tu ne peux inscrire aucun point dans aucune case, tu devras inscrire le chiffre zéro dans n'importe quelle case.

Fin de la partie :

La partie est finie dès que chaque joueur a rempli les 12 cases d'une rangée. Chacun additionne ses points. Celui qui a le plus de points gagne la partie.