

# YAMI

## Le jeu de YAMI se compose de :

- 4 plateaux de jeu
- 4 jeux de 32 cartes
- 4 cartes de définition des combinaisons (1 par joueur)
- 68 fiches blanches pour marquer
- 16 fiches noires pour annuler.

## Nombre de joueurs

à 2 joueurs, on utilise deux jeux de 32 cartes.

à 3 ou 4 joueurs, on utilise quatre jeux de 32 cartes.

## PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur dispose d'un tableau qu'il pose visiblement devant lui. Celui qui tire la plus forte carte est donneur. Il prend toutes les cartes, les bat soigneusement, fait couper par son voisin de droite et en distribue 5, une à une et faces cachées, à chacun.

Avec le solde, il constitue le **talon**, c'est-à-dire qu'il pose en paquet les cartes non distribuées, faces cachées.

Il retourne la première carte du talon et la pose à côté face visible. Cette carte constitue le 1<sup>er</sup> élément de la pile de **défausses** qui s'élabore au fur et à mesure que les joueurs rejettent une carte, face visible, de leur main.

En cours de partie, les joueurs puisent soit au talon soit à la pile des défausses.

## DEROULEMENT DU JEU

Avec les 5 cartes qu'il a en main, chaque joueur essaye de **réaliser le plus vite possible et dans n'importe quel ordre** :

- une combinaison parmi celles indiquées sur le bas du plateau de jeu (paire, brelan, carré... ) voir définition ci-après ou sur les cartes mémo, ou
- une série de 2, 3 ou 4 cartes de même valeur mais de couleurs différentes parmi celles indiquées sur la ligne du haut du plateau de jeu.
- À chaque tour de jeu, chaque joueur a la possibilité d'améliorer son jeu en échangeant une carte, soit au talon, soit à la pile de défausses. Il doit prendre la carte du dessus. Il faut toujours piocher avant que de rejeter. Ainsi peut-on remettre immédiatement au paquet la carte qui, après examen, ne convient pas.
- Pour abattre son jeu, il faut attendre son tour. Si on décide d'échanger une carte, on ne peut plus exposer à ce tour de jeu. Il faut attendre le tour suivant pour le faire.
- Dès qu'un joueur expose son jeu, il oblige les autres à le faire immédiatement.
- Quand les jeux sont abattus, on met une fiche blanche dans la case correspondant à ce qu'on a réussi à réaliser ou une fiche noire dans une case qu'on annule, (Voir plus de détails dans le paragraphe « marque et points ».)
- On ramasse toutes les cartes que l'on bat à nouveau et redistribue pour une nouvelle donne.

La partie se joue en 16 donnes. En d'autres termes, toutes les cartes sont battues et distribuées 16 fois.

## COMBINAISONS

La teneur et la valeur des combinaisons possibles sont les suivantes :

**La Paire** (5 points) : 2 cartes de même valeur (exemple : 2 huit, 2 valets)

**La Double Paire** (10 points) : deux fois deux cartes de même valeur.

**Le Brelan** (15 points) : 3 cartes de même valeur.

**Le Full** (20 points) : un Brelan plus une Paire.

**Le Carré** (25 points) : 4 cartes de même valeur.

**La Couleur** (30 points) : 5 cartes de même couleur, qui ne se suivent pas nécessairement.

**La Quinte** (35 points) : 5 cartes qui se suivent sans interruption, qui peuvent être de couleurs différentes.

**La Quinte Floche** (50 points) : 5 cartes de même couleur qui se suivent sans interruption.

On admet que, pour tirer les Quintes, l'As puisse remplacer le Six (qui n'existe pas dans le jeu de 32 cartes) devant le Sept. Exemple : As, Sept, Huit, Neuf, Dix.

## MARQUE ET POINTS

Le joueur qui abaisse son jeu oblige les adversaires à faire de même immédiatement.

S'il veut marquer dans les valeurs, il faut qu'il expose un brelan ou un carré.

S'il veut marquer dans les combinaisons, il faut qu'il expose l'une des combinaisons correspondantes à celles du tableau.

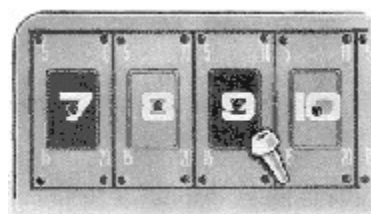
Quant aux adversaires, ils marquent selon leurs possibilités, même avec une seule carte dans une case libre des valeurs ou avec une combinaison quelconque dans une case libre des combinaisons.

Mais s'ils n'ont absolument rien à marquer, il faut qu'ils annulent une case libre de leur choix dans les valeurs ou les combinaisons (sauf les bonus). Quand une case est pointée, on ne peut plus y revenir.

## CASES DES VALEURS

Elles représentent dans le haut du tableau, les 8 valeurs d'un jeu de 32 cartes.

Chaque case rapporte 5, 10, 15 ou 20 points. Les points acquis dans ces cases permettent d'obtenir le bonus ; il est donc particulièrement intéressant de les viser.

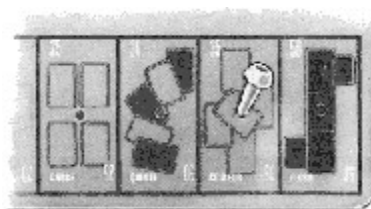


*Le joueur abat 3 dix (brelan). Il pointe une fiche blanche dans le trou marqué 15 et dans la case des 10 correspondant à 3 fois une carte de même valeur. Il ne pourra plus utiliser cette case. Les deux autres cartes de sa main (un roi et un as) ne marquent rien.*

## CASES DE COMBINAISONS

Ces cases représentent les 8 combinaisons du jeu.

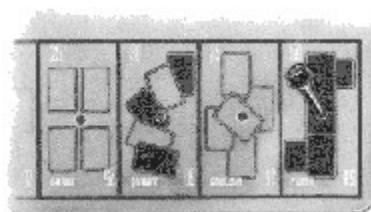
Pour en prendre les points, le joueur abat, ou expose, s'il doit suivre, la combinaison de cartes correspondante : paire, double paire, brelan, carré, couleur, quinte, quinte floche.



*Le joueur présente une couleur à Pique (5 piques) il la marque en pointant avec une fiche blanche dans la case correspondante qui lui rapporte 35 points.*

## ANNULATION D'UNE CASE

Faute de pouvoir marquer quand un joueur abaisse, l'adversaire doit annuler une case de son choix, en haut ou en bas du tableau. Cette case doit être absolument vierge de tout pointage. On ne pourra plus y revenir.

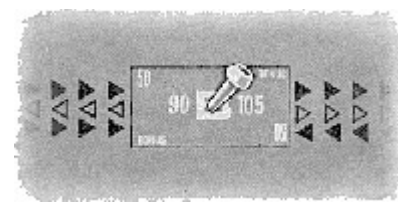


*Ici le joueur qui ne peut rien marquer sacrifie la quinte floche et l'annule avec une fiche noire.*

## CASE DE BONUS

Cette case est tributaire des points acquis ci-dessus : le joueur qui atteint le score de 90 points sur les valeurs marque automatiquement 50 points supplémentaires. Dans le cas où il n'y a que deux joueurs, il faut atteindre 105 points.

La case de bonus ne peut jamais être annulée par le joueur qui abaisse un jeu nul.



*Le joueur qui a totalisé 90 points dans les cases de valeur (ou 105 dans le cas d'un jeu à 2) marque 50 points supplémentaires et l'indique par l'intermédiaire d'une fiche blanche dans la case bonus.*

## FIN DE PARTIE

Quand les 16 données sont jouées, on totalise les points de chacun.

***Le vainqueur est celui qui présente le score le plus élevé.***

## CONSEILS ET PRÉCISIONS

- Il est souvent bon d'abattre le plus rapidement possible, du moins au début de la partie où les possibilités sont plus grandes. Ainsi force-t-on les adversaires qui temporisent à suivre avec un jeu sans grande valeur et parfois nul.
- Il n'y a pas d'ordre précis pour pointer ses cases pourvu qu'elles soient libres. On peut très bien commencer par la case des rois, continuer avec les sept, passer des valeurs aux combinaisons et inversement.
- Observez bien la marque des autres, vous obtiendrez de précieuses indications sur les combinaisons qu'ils n'ont pas pointées et vous éviterez ainsi d'abandonner à la défausse les cartes qu'ils convoitent.
- Dans le bas du tableau, la valeur hiérarchique des cartes n'intervient pas : ainsi le joueur qui abat une quinte mineure : Sept, Huit, Neuf, Dix, Valet par exemple, marque 30 points comme l'adversaire qui peut suivre avec une quinte majeure : Dix, Valet, Dame, Roi, As...
- On n'a pas le droit de former une combinaison quelconque avec plusieurs cartes semblables... 2 neuf de carreau... 3 rois de pique...
- Toute case pointée une fois ou annulée ne peut plus être reprise durant la partie.

Pour conserver toutes chances d'atteindre le bonus par les cases des valeurs, il faut quelque-fois sacrifier une case de combinaison pourtant riche en points. Quoi qu'il en soit, la position de vos adversaires à la marque doit vous guider dans votre choix.