

YAM color

But du jeu

Gagner le plus possible de cartes en enregistrant très vite les couleurs des dés et en réagissant immédiatement. Annoncez le premier le nombre de couleurs qui correspondent entre les 8 dés et la carte, vérifiez et gagnez!

Matériel

26 cartes

8 «dés»: ces dés très spéciaux sont de petites pyramides avec des boules colorées. C'est la boule du haut qui compte pour indiquer la couleur du dé.

1 règle

Le jeu

Mélangez bien les cartes et posez-les en pile, face cachée. Le premier à jouer prend les 8 dés et les jette tous ensemble sur la table. Immédiatement après, il prend la carte du haut de la pile et la pose sur la table, face visible.

Tous ensemble, les joueurs comparent les couleurs des dés avec celles de la carte et annoncent le nombre de couleurs correspondantes. Celui qui annonce la plus grande quantité de couleurs le premier gagne la manche (après vérification !) et prend la carte.

- Un joueur ne peut annoncer qu'un seul nombre. S'il s'aperçoit, après coup, qu'il est trop élevé ou trop bas, il ne peut plus le modifier.
- On commence par vérifier l'annonce la plus haute. Si elle est exacte (couleurs des dés = couleurs de la carte)

ou inférieure, le joueur qui a fait l'annonce garde la carte, et prend une nouvelle carte à la pile après avoir jeté les dés.

Si le nombre annoncé est supérieur au nombre de couleurs correspondantes, le joueur fautif paie une amende : il rend une de ses cartes en la glissant sous la pile. S'il n'a encore aucune carte, tant mieux pour lui : il n'a pas de pénalité.

On vérifie ensuite l'annonce immédiatement inférieure, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on trouve un nombre exact.

- Si plusieurs joueurs annoncent un nombre trop élevé, ils paient tous l'amende d'une carte.
- Si, enfin, il n'y a aucune correspondance entre les dés et la carte, le joueur qui annonce zéro le premier gagne la manche.

Un exemple :

Quatre joueurs commencent une nouvelle manche. Alain jette les dés et tire la carte supérieure du paquet. Aussitôt, Bernard s'écrit «sept !» ; presque en même temps, Christine annonce hardiment «huit !». Alain, qui voulait dire huit lui aussi, s'est fait prendre de vitesse par Christine. Il annonce «six !». Enfin, la petite Dorothee, laissée sur place par la vitesse des trois autres, lance un "cinq!" .

Passons à la vérification :

Six couleurs de dés seulement correspondent aux couleurs de la carte.

- Christine, vérifiée la première puisqu'elle a fait l'annonce la plus haute, met une de ses cartes sous la pile.
- Bernard, qui n'a encore gagné aucune carte, ne peut pas payer d'amende.
- Alain a de la chance : il garde la carte qui était en jeu puisqu'il a annoncé la bonne correspondance de couleurs entre cette carte et les dés.
- la petite Dorothée ne gagne rien, puisqu'Alain a annoncé six, le nombre exact.

Alain rejette les dés pour la manche suivante.

Fin de la partie

Le jeu s'arrête dès que la pile de cartes est épuisée.

Chaque joueur compte les cartes qu'il a gagnées : celui qui en a le plus gagne la partie.

En cas d'égalité, deux possibilités :

- Les joueurs gagnent ex aequo
- ou ils rejouent une manche entre eux pour déterminer le seul gagnant.

Variante

On peut aussi miser avant de jeter les dés, ou jouer tous ensemble les yeux bandés en utilisant seulement le toucher.