

Yam Master

Un défi pour deux joueurs, sans papier ni crayon !

*Pour chaque combinaison de dés réussie, placez un de vos pions sur la grille Yam Master. Pour l'emporter, réalisez le plus possible d'alignements de pions et bloquez ceux de votre adversaire.
Que le duel commence !*

But du jeu

Marquer plus de points que son adversaire, ou réaliser un alignement horizontal, vertical ou en diagonale de cinq pions.

Déroulement du jeu

À son tour, un joueur peut lancer les dés à trois reprises, afin de réaliser une des combinaisons présentes sur le plateau. Après chaque lancer, il peut écarter autant de dés qu'il le souhaite et relancer les autres. Tout dé écarté peut être relancé dans les jets suivants.

Les combinaisons réalisables sont les suivantes :

- . *Brelan* : trois dés identiques (ex. : case "2" : réalisation de trois "2")
- . *Full* : un brelan et une paire
- . *Carré* : quatre dés identiques
- . *Yam* : cinq dés identiques
- . *Suite* : combinaisons 1, 2, 3, 4, 5 ou 2, 3, 4, 5, 6
- . ≤ 8 : la somme des dés ne doit pas excéder 8
- . *Sec* : une des combinaisons ci-dessus, sauf le brelan, dès le premier lancer
- . *Défi* : avant le deuxième lancer, le joueur relève un dé. Au cours des deux lancers suivants, il doit impérativement réaliser une des combinaisons ci-dessus (sauf le brelan). Il n'a pas besoin de s'engager sur une combinaison précise.
A noter que les dés peuvent former plusieurs combinaisons simultanément (ex : un Yam est aussi un brelan, un carré, un full) parmi lesquelles le joueur choisit une combinaison.

Dès qu'un joueur réussit une combinaison, il peut (s'il le souhaite) poser un pion sur une des cases libres du plateau correspondant à sa combinaison.

À tout moment, il est possible d'utiliser le *Yam Predator* : faire un Yam pour retirer n'importe quel pion adverse au lieu d'en poser un des siens.

Décompte des points

- . Un alignement horizontal, vertical ou en diagonale de trois pions rapporte 1 point.
- . Un alignement de quatre pions rapporte 2 points.

La partie s'achève lorsqu'un des joueurs n'a plus de pions (le joueur avec le plus de points est alors le vainqueur) ou lorsqu'un des joueurs réalise un alignement de cinq pions (il gagne instantanément la partie).

Matériel : 1 plateau de jeu en bois, 1 piste en feutrine, 5 dés, 24 pions bombés (12 par couleur).

Yam Master

A dice and board game challenge for two players!

For each performed dice figure, put one of your tokens on the Yam Master board. To win, achieve the most rows of tokens and block opponent's rows.

Let the fight start!

Aim of the game: score more points than the opponent, or perform a horizontal, vertical or diagonal row of 5 tokens.

In turn, each player throws the dices and has three tries to perform one of the figures that are left on the board. After each dice throw, the player may put aside as many dice as he likes and throw again the others. Each dice put aside may be thrown later.

The available figures are:

- . *Three of a kind (square "1" to "6"):* at least 3 dice with same number (example: square "2": 3 dice with number "2")
- . *Full House ("Full"):* 3 dice of a kind and 2 dice of a kind
- . *Four of a kind ("Carré"):* at least 4 dice with same number
- . *Five of a kind ("Yam"):* 5 dice with same number
- . *Straight ("Suite"):* 1, 2, 3, 4, 5 or 2, 3, 4, 5, 6
- . ≤ 8 : sum of all dice numbers not higher than 8
- . *One shot ("Sec"):* an above figure, except 3 of a kind, in the first throw
- . *Challenge ("Défi"):* before the second throw, the player makes a bet. He must successful call to an above figure, except 3 of a kind, within the second or third throw. He must not call to a specified figure.
Please note that the dice may simultaneously produce several figures (example: a "Yam" is as well a "3 of a kind", a "4 of a kind", a Full House). The player may choose one of these figures.

Since a player performs a figure, he may (but must not) put one of his tokens on one of the free squares of the board corresponding to this figure.

Performing a "Yam" at any moment, the player may use it as "Predator": he takes away an opponent's token instead of putting one of his on the board.

Scoring:

- . Three tokens in a horizontal, vertical or diagonal row score 1 point.
- . Four tokens in a row score 2 points.

The game ends if one player used all his 12 tokens (the player with the most points wins) or if a player puts 5 tokens in a row (he wins at once).

Material: 1 wooden board with felt dice tray, 5 dice, 24 tokens (12 of each colour).

Yam Master

Der Kniffel-Kampf auf einem Spielbrett für Zwei!

Für jede erwürfelte Figur, setzen Sie einen Ihrer Steine auf das Yam Master Brett. Um zu gewinnen, belegen Sie so viele Felder wie möglich und blockieren Sie die gegnerischen Linien.

Möge das Duell beginnen!

Spielziel: mehr Punkte als sein Gegner erhalten, oder eine Linie (horizontal, vertikal oder diagonal) mit fünf Steinen errichten.

Je Zug darf ein Spieler drei Mal würfeln, um eine der unten genannten Figuren zu erhalten und das entsprechende Feld mit einem seiner Steine zu belegen. Nach jedem Wurf darf er beliebig viele Würfel zur Seite legen die ihm „brauchbar“ erscheinen und mit den restlichen Würfeln weiter würfeln. So kann er eine Figur erreichen. Die beiseite gelegten Würfel dürfen beim nächsten Wurf erneut verwendet werden.

Die gültigen Figuren sind:

- . *Dreierpasch* (Felder mit den Ziffern „1“ bis „6“): mindestens 3 Würfel mit gleicher Augenzahl (Beispiel : Feld „2“ : 3 Würfel mit der Augenzahl „2“)
- . *Full House* („Full“): 3 Würfel einer Zahl und 2 Würfel einer Zahl
- . *Viererpasch* („Carré“): 4 Würfel mit gleicher Augenzahl
- . *Kniffel* („Yam“): 5 Würfel mit gleicher Augenzahl
- . *Große Straße* („Suite“): 1, 2, 3, 4, 5 oder 2, 3, 4, 5, 6
- . ≤ 8 : die Gesamtsumme der Augenzahlen ist höchstens gleich 8
- . *Glück* („Sec“): eine der oben stehenden Figuren (außer Dreierpasch) beim ersten Wurf
- . *Wette* („Défi“): vor dem zweite Wurf macht der Spieler eine Wette. Er muss eine der oben stehenden Figuren (außer Dreierpasch) beim zweiten oder dritten Wurf erreichen. Er muss nicht auf eine besondere Figur wetten.

Bemerkung: man kann mehrere Figuren gleichzeitig erhalten (z. B.: ein Yam ist ebenfalls Dreierpasch, Full House, Viererpasch), der Spieler darf seine Figur auswählen.

Wenn ein Spieler eine Figur erhält, darf (muss aber nicht) er einen seiner Steine auf ein entsprechend freies Feld setzen.

Jeder *Kniffel* („Yam“) ist auch gleichzeitig ein „Predator“: Der Spieler darf einen beliebigen gegnerischen Stein wegnehmen statt selbst einen Stein zu legen .

Wertung :

- . eine Linie (horizontal, vertikal oder diagonal) mit 3 Steinen: 1 Punkt.
- . eine Linie (horizontal, vertikal oder diagonal) mit 4 Steinen: 2 Punkte.

Das Spiel endet auf zwei Arten:

entweder ein Spieler alle seine 12 Steine gesetzt hat: wer die höchste Punktzahl hat, gewinnt, oder ein Spieler schafft eine Linie von fünf Steine zu realisieren (er gewinnt sofort).

Spielmaterial: ein Spielbrett mit Wurffeld, 5 Würfel, 24 Steine.

YAM MASTER – DOS DE BOITE

Yam Master, een uitdaging voor twee spelers, zonder papier of potlood !

Voor elke geslaagde combinatie van dobbelstenen, plaats je één van je pionnen op het Yam scorebord. Maak zo veel mogelijk rijen van pionnen en blokkeer zo die van je tegenstander om te winnen.

Laat het duel beginnen!

Doel van het spel : meer punten scoren dan de tegenstander, of een horizontale, verticale of diagonale rij van vijf pionnen bekomen.

Tijdens zijn beurt kan een speler drie maal de dobbelstenen opnieuw gooien, om zo één van de combinaties op het speelbord te bekomen. Na elke worp haalt hij zo veel dobbelstenen weg als hij wil om dan de andere opnieuw te gooien. Elke weggehaalde dobbelsteen kan opnieuw opgepikt worden voor een volgende worp.

De mogelijk combinaties zijn de volgende :

- . *Brelan* : drie identieke dobbelstenen (bv. : vak « 1 » = worp van drie ogen)
- . *Carré* : vier identieke dobbelstenen
- . *Yam* : vijf identieke dobbelstenen
- . *Full* : een brelan + een paar
- . *Suite* : combinaties 1, 2, 3, 4, 5 of 2, 3, 4, 5, 6
- . ≤ 8 : de som van de dobbelstenen is niet hoger dan 8
- . *Sec* : één van de combinaties hierboven, behalve de brelan, bij de eerste worp
- . *Défi* : voor de tweede worp gaat de speler een uitdaging aan. Tijdens de volgende twee worpen, moet hij verplicht één van bovenstaande combinaties realiseren (behalve de brelan). Hij moet de precieze combinatie niet benoemen.

Als een speler een combinatie vormt, mag hij een pion plaatsen op één van de twee overeenkomstige vakjes op het speelbord (als deze vrij zijn), of niets doen.

Het is op elk moment mogelijk om de *Yam Predator* in te zetten : gooi een *Yam* om gelijk welke pion van je tegenstander weg te halen.

Puntentelling :

- . een rij van drie pionnen brengt 1 punt op,
- . een rij van vier pionnen brengt 2 punten op.

Het spel eindigt wanneer één van de spelers geen pionnen meer heeft (de speler met het meeste punten is dan de winnaar) of wanneer één van de spelers vijf pionnen op een rij plaatst (hij wint dan onmiddellijk het spel).

Spelmateriaal : 1 houten spelbord, 1 viltten doek, 5 dobbelstenen, 24 schijfvormige pionnen (12 per kleur).