

F Règle du jeu



4 - 8 ans



2 - 4



5 min

Contenu :

4 cartes - 24 jetons - 5 dés

But du jeu :

Remplir une ligne avec 3 jetons ou faire un « yams ».

Préparation du jeu :

Chaque joueur reçoit une carte et 6 jetons assortis. Les dés sont placés au centre de la table.

Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur va tenter de faire une combinaison de dés qui lui permettra de gagner un jeton à déposer sur sa carte.

Pour cela, il peut lancer jusqu'à 3 fois de suite les dés. A chaque lancer, il décide de tout relancer ou de mettre de côté les dés qu'il juge nécessaire pour réussir une combinaison (et dans ce cas, ne relancer que les autres dés).

Case :  il faut obtenir au moins 3 baleines

Case :  il faut obtenir au moins 3 éléphants

Case :  il faut obtenir au moins 3 perroquets

Yamm's junior



Case :  il faut obtenir au moins 3 caméléons

Case :  il faut obtenir au moins 3 singes

Case :  il faut obtenir au moins 3 lions

Case :  il faut obtenir 4 animaux identiques

Case :  il faut obtenir 5 animaux différents

Lorsqu'un joueur a réussi une combinaison il place un jeton sur la case correspondante.

Qui gagne ?

- Dès qu'un joueur a aligné 3 jetons il gagne la partie.
- Si lors d'un tour de jeu un joueur obtient un Yam's (5 animaux identiques), il gagne immédiatement la partie.



Un jeu de Renaud Drieux