

MB

JEUX

2-4 joueurs

Disney

YAHTZEE



CONTENU

5 dés, 20 jetons de marque, 1 gobelet, 1 plateau de marque et 1 feuille d'autocollants.

BUT DU JEU

Marquer le maximum de points en obtenant le plus grand nombre de personnages Disney identiques sur les dés.

PREPARATION DU JEU

1. Retirez les jetons de marque de leur support cartonné.
2. Collez les autocollants des 6 personnages Disney sur les dés.



Chaque dé doit présenter un personnage différent sur chaque face.

LE JEU

1. Chaque joueur prend 5 jetons de marque DE LA MEME COULEUR.
2. Placez les dés dans le gobelet.
3. Placez le plateau de marque à la portée de tous les joueurs.

Nombre de Tours

Le nombre de joueurs détermine le nombre de tours que les joueurs doivent jouer.

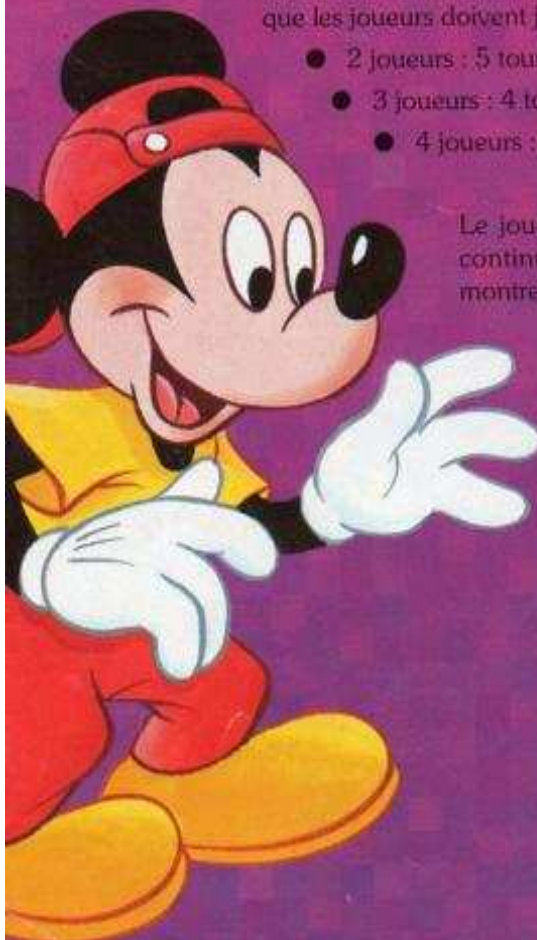
- 2 joueurs : 5 tours.
- 3 joueurs : 4 tours.
- 4 joueurs : 3 tours.

Le joueur le plus jeune commence. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

A chaque Tour

Lancez les dés et essayez d'obtenir le plus de personnages Disney identiques possible. Plus vous obtenez de personnages identiques, plus vous marquez de points!

A chaque tour, vous pouvez lancer 3 fois les dés au maximum, et vous marquez votre score lorsque vous désirez vous arrêter.



1. Au premier lancer, vous devez obligatoirement **LANCER TOUS LES DES**. Mettez de côté les dés que vous voulez conserver.
2. Si vous décidez de lancer les dés une deuxième et même une troisième fois, vous pouvez ramasser tous les dés ou uniquement ceux de votre choix et les lancer à nouveau. Vous pouvez changer le choix du personnage retenu à chaque lancer! Mettez de côté les dés que vous voulez conserver.
3. Indiquez votre score sur le plateau de marque.

EXEMPLE DE JEU

PREMIER LANCER: Vous obtenez 2 Pluto, 1 Minnie, 1 Donald et 1 Dingo!



Premièrement mettez de côté les 2 Pluto.



Puis relancez ces 3 dés pour essayer d'obtenir plus de Pluto.

DEUXIEME LANCER: Vous relancez les trois dés. Super! Vous n'avez pas obtenu d'autres Pluto mais vous avez maintenant 3 Donald!



Mettez de côté les 3 Donald.



Ensuite, relancez les 2 Pluto pour essayer d'obtenir plus de Donald.

TROISIEME ET DERNIER LANCER: Vous relancez les 2 dés Pluto, vous obtenez 1 Donald et 1 Dingo!



Vous avez obtenu 4 Donald en 3 lancers! Vous notez votre score sur le plateau de marque (voir ci-après). Votre tour est terminé... c'est au joueur suivant!



Le dé Mickey

Mickey est magique! Si vous obtenez Mickey, il remplace n'importe quel personnage, c'est une sorte de joker.

Par exemple, si vous obtenez 3 Minnie, 1 Mickey et 1 Donald, vous pouvez compter Mickey pour une autre Minnie, un autre Donald ou encore un autre personnage que vous n'avez pas encore obtenu! Vous pouvez toujours utiliser un Mickey!



Ici, un lancer de 4 Minnie! Ou 2 Donald! Ou 1 personnage que vous n'avez pas encore inscrit sur le plateau de jeu!

Remarque:

Lorsque vous sélectionnez vos dés, n'oubliez pas de vérifier sur le plateau de jeu les cases encore disponibles ainsi que les jetons qui vous restent en main.

LE SCORE

Placez le jeton de marque du personnage sélectionné sur la case du plateau correspondant au nombre de dés obtenus pour le personnage.

Par exemple, si vous obtenez 3 Minnie et 2 Pluto, placez votre jeton Minnie à l'intersection de la colonne 3 et de la ligne Minnie, comme ci-dessous. Les 2 dés Pluto ne sont pas pris en considération et ne doivent pas être notés sur le plateau de marque.



Comment comptabiliser un lancer de 3 Minnie!

Rappelez-vous! Si vous obtenez Mickey, il est magique! Il remplace n'importe quel personnage pour vous aider à augmenter votre score!

Yahtzee

Si vous obtenez 5 dés identiques, c'est un Yahtzee!
Placez votre jeton sur la ligne correspondant à votre personnage dans la colonne 5.

Si vous obtenez 5 Mickey, c'est un Yahtzee Mickey!
Placez le jeton du personnage de votre choix (un personnage encore non inscrit) sur la ligne correspondante dans la colonne 5.

LES JETONS DE MARQUE

Une fois placés sur le plateau de marque, LES JETONS NE PEUVENT PAS ETRE DEPLACES.

IL NE PEUT Y AVOIR QU'UN SEUL JETON PAR CASE. Si vous devez marquer votre score sur une case déjà occupée, placez votre jeton dans la case libre à la gauche de celle-ci.

Par exemple, si vous obtenez 5 Daisy et qu'un autre joueur a déjà placé son jeton Daisy dans la colonne 5 de la ligne Daisy, placez votre jeton Daisy dans la colonne 4 de la ligne Daisy. Votre score est donc 4 Daisy.
(Voir illustration ci-dessous)

Remarque: Dans un jeu à 3 ou 4 joueurs tous les jetons de marque ne seront pas utilisés.

EXEMPLE DE SCORE

Vous ne pouvez pas inscrire 5 dés identiques car votre adversaire est placé sur cette case, mais vous pouvez inscrire 4 Daisy!



SCORE ZERO DANS LA COLONNE ILLUSTRÉE!

A votre troisième lancer, si tous les personnages obtenus ont déjà été inscrits, vous devez inscrire un zéro. Placez-l'un de vos jetons sur l'illustration de son portrait sur le plateau de marque. Chaque jeton placé dans la colonne illustrée compte zéro!

Par exemple: vous avez un jeton non utilisé et c'est Dingo. Si vous obtenez 3 Minnie et 2 Pluto à votre troisième lancer et que vous avez déjà inscrit ces personnages, vous DEVEZ placer votre jeton Dingo sur sa case illustrée et vous obtenez ZERO.

IMPORTANT: Deux joueurs ou plus peuvent placer leurs jetons sur la même case illustrée!



Pour inscrire ZERO, placez votre jeton sur la case illustrée du personnage correspondant!



FIN DE LA PARTIE

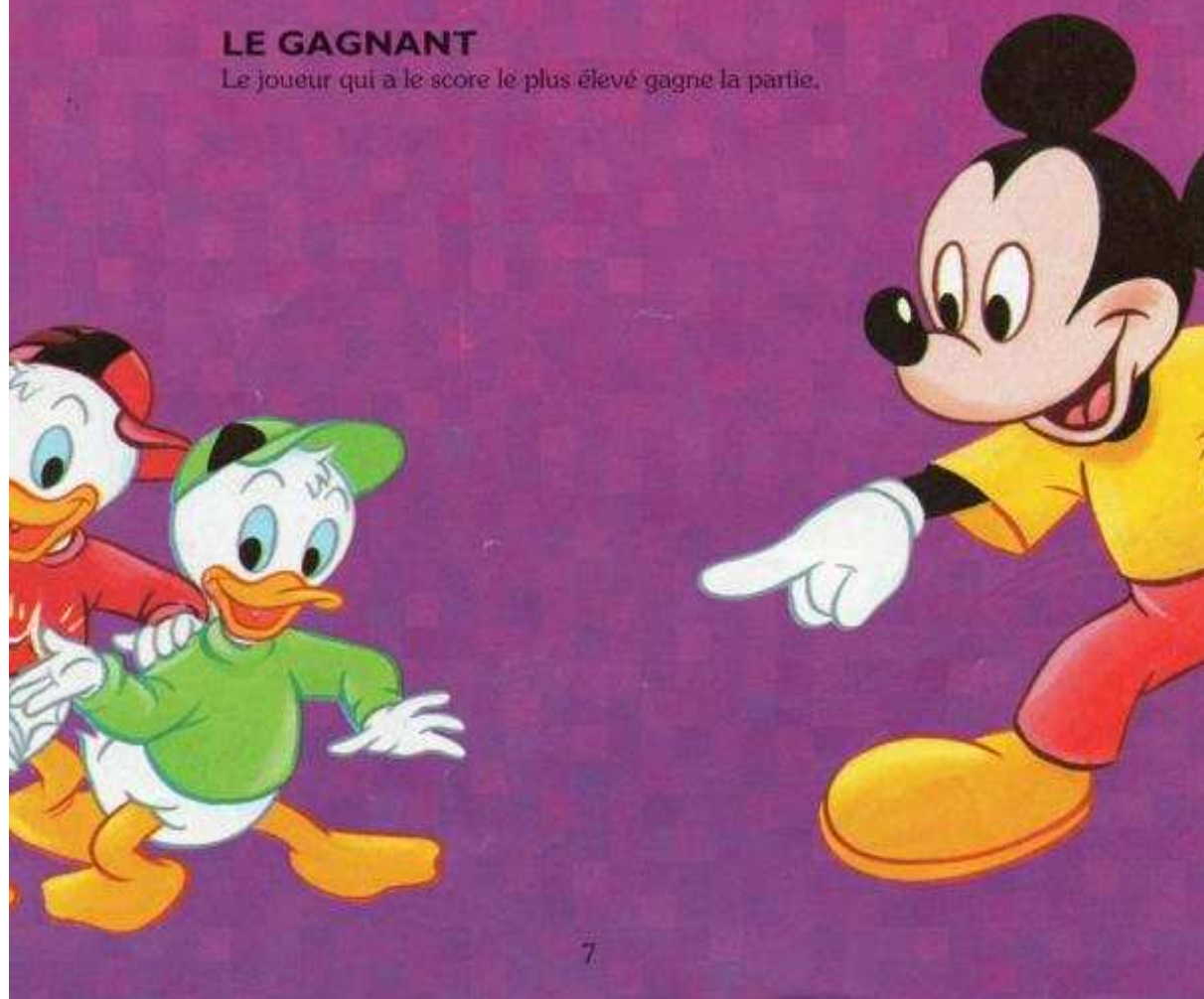
Après avoir joué le nombre de tours déterminés au départ, les joueurs comptabilisent leur score en additionnant les chiffres des colonnes dans lesquelles se trouvent leurs jetons (voir exemple ci-dessous).

	1	2	3	4	5
Mickey	Mickey		Pluto		
Pluto				Pluto	Mickey
Pinocchio		Pinocchio		Pinocchio	
Donald			Donald	Donald	
Daisy				Daisy	Daisy

Après avoir terminé ce Jeu à 2 Joueurs, les joueurs additionnent les numéros de colonne de leurs jetons pour obtenir leur score final. Le Joueur Rose a 15 points. Le Joueur Bleu gagne avec un total de 16 points!

LE GAGNANT

Le joueur qui a le score le plus élevé gagne la partie.



CALCUL FACILE POUR JEUNES JOUEURS

Pour chaque ligne comportant un de vos jetons comptez le nombre de cases qui vous amène à votre jeton (case du jeton comprise).

Voir l'exemple ci-dessous.

	1	2	3	4	5
Mickey	1	2	3		
Minnie	4	5	6	7	8
Dingo					
Donald	9	10	11	12	
Daisy	13	14	15	16	

Il y a une façon plus simple pour totaliser le score gagnant de 16 points du Joueur Bleu! Comptez les cases précédant les jetons ainsi que les jetons bleus! Note: le score de la ligne Dingo est ZÉRO!

EPREUVE SUBSIDIAIRE

En cas d'égalité, chaque joueur relance les cinq dés. Le joueur qui obtient le plus de Mickey gagne.

© The Walt Disney Company. Jeu © 1992 Hasbro International Inc. Tous droits réservés. Distribué en France par MB France S.A., 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex. Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles. Distribué en Suisse par MB (Switzerland) AG, Alte Bruggartenstraße 2, CH-8968 Mutschellen.

14084F792