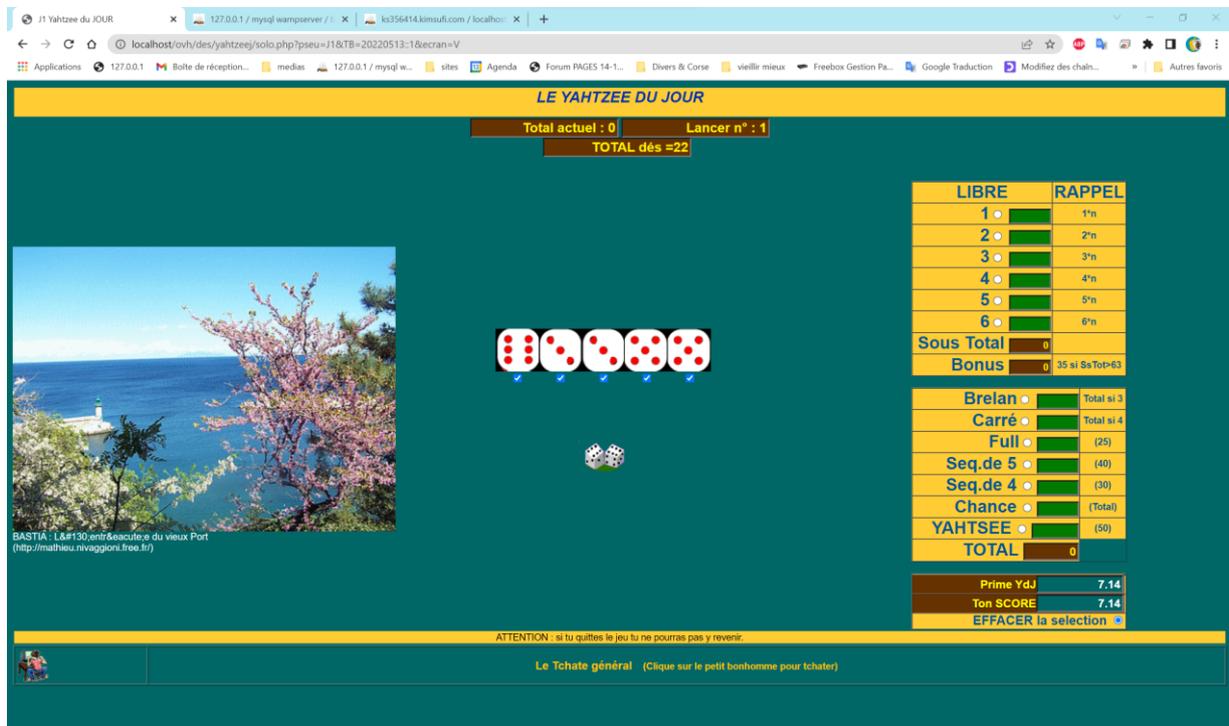
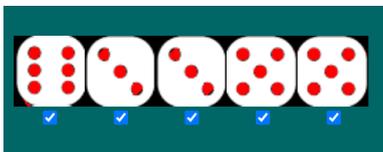


## Déroulement de la partie

Le but du jeu est de remplir son formulaire en faisant le maximum de points.



On compte les points à partir des figures réalisées par les cinq dés. Le programme indique au joueur le nombre de lancers effectués.



On peut relancer n'importe lequel des 5 dés, voire deux, trois, quatre ou même les cinq dés afin d'effectuer une combinaison d'une valeur supérieure. On peut aussi conserver leur valeur actuelle. Pour conserver un dé, il suffit de décocher le bouton correspondant à ce dé. Pour relancer un dé, il faut cocher le bouton correspondant à ce dé.

PUIS cliquer sur le bouton 

Au bout du troisième lancer de dés, il faut obligatoirement cocher une case de ton formulaire.



Tu ne peux choisir une case qu'une seule fois, et les points qui seront marqués ne pourront pas être modifiés.

Le jeu s'arrête une fois que toutes les cases du formulaire ont été cochées. Ton score final te donne une place au classement général

[Pour jouer clique ICI](#)

## Valeur des cases du haut

LIBRE	RAPPEL
1 ● 	1 <sup>n</sup>
2 ● 	2 <sup>n</sup>
3 ● 	3 <sup>n</sup>
4 ● 	4 <sup>n</sup>
5 ● 	5 <sup>n</sup>
6 ● 	6 <sup>n</sup>

Les points gagnés dans les cases « **1 à 6** » sont le total des dés ayant le numéro de la case choisie.

Par exemple, si tu tires :



Si tu choisis la case "**1**", tu marqueras 1 seul point (il n'y a qu'un seul dé de valeur 1)

Si tu choisis la case "**2**", tu marqueras 6 points (3 fois 2)

Si tu choisis la case "**3**", tu marqueras 3 points (il y en a qu'un).

Si tu choisis la case "**4**", la case "**5**" ou la case "**6**" tu marqueras zéro point (il n'y en a pas).

Tu peux aussi choisir la case « **Brelan** » et marquer 10 points = 3+2+1+2+2

Autre exemple, cette combinaison :



Te rapporteront :

8 points à la case "**4**" : 4+4

5 points à la case "**5**"

12 points à la case "**6**" : 6+6

Tu peux aussi marquer 25 points à la case « **Chance** » : 6+5+4+6+4

<b>Sous Total</b>	<input type="text" value="0"/>
-------------------	--------------------------------

La case « **Sous-Total** » cumule les points obtenus dans les cases « **1 à 6** »

Pour bénéficier du « **Bonus** » il faut marquer au moins 64 points.

<b>Bonus</b>	<input type="text" value="0"/>	35 si SsTot>63
--------------	--------------------------------	----------------

Il est possible de gagner un « **Bonus** » si le total des points de la case « **Sous-Total** » est supérieur ou égal à 64, tu gagnes alors 35 points supplémentaires.

$$64 = (3*1) + (3*2) + (3*3) + (3*4) + (3*5) + (3*6) + 1$$

[Pour jouer clique ICI](#)

## Valeur des cases du bas



Pour gagner des points dans la case « **Brelan** », il faut qu'au moins trois dés soient identiques. Par exemple, si tu tires :



Tu marqueras 24 points

Si tu cliques sur la case « **Brelan** » sans avoir cette combinaison, tu ne gagnes aucun point et tu ne pourras plus rien marquer dans cette case.



Pour gagner des points dans la case « **Carré** », il faut qu'au moins quatre dés soient identiques. Par exemple, si tu tires :



Tu marqueras 6 points

Si tu cliques sur la case « **Carré** » sans avoir cette combinaison, tu ne gagnes aucun point et tu ne pourras plus rien marquer dans cette case.



Pour gagner des points dans la case « **Full** », il faut que trois dés soient identiques et que les deux autres dés aient aussi la même valeur.

Par exemple, si tu tires :



Tu gagnes alors 25 points.

Si tu cliques sur la case « **Full** » sans avoir cette combinaison, tu ne gagnes aucun point et tu ne pourras plus rien marquer dans cette case.



Pour gagner des points dans la case « *Seq.de 5* », il faut que tous tes dés se suivent.

Il n'y a en fait que deux combinaisons possibles : 1,2,3,4,5 ou 2,3,4,5,6

Il n'y a pas d'ordre particulier dans les dés, donc 5,3,4,1,2 équivaut à 1,2,3,4,5.



Si tu fais 1,2,3,4,5 ou 2,3,4,5,6 tu gagnes 40 points.

Si tu cliques sur la case « *Seq.de5* » sans avoir cette combinaison, tu ne gagnes aucun point et tu ne pourras plus rien marquer dans cette case.



Pour gagner des points dans la case « *Seq.de 4* », il faut que les valeurs de 4 dés se suivent.

Si tu fais 1,2,3,4 ou 2,3,4,5 ou 3,4,5,6 tu gagnes 30 points.

Il n'y a pas d'ordre particulier dans les dés, donc 5,3,4,2 équivaut à 2,3,4,5.

Si tu cliques sur la case « *Seq.de 4* » sans avoir cette combinaison, tu ne gagnes aucun point et tu ne pourras plus rien marquer dans cette case.



Tu peux marquer sans condition dans cette case.

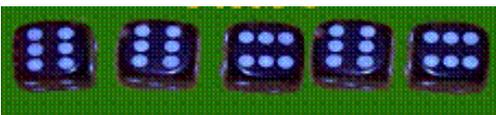
Par exemple, si tu tires :



Tu marqueras 25 points



Le « *Yahtzee* » est la case la plus importante, et c'est elle qui donne son nom au jeu. Pour gagner des points dans la case « *Yahtzee* », il faut que tous les dés aient la même valeur.



Tu gagnes alors 50 points .

Si tu cliques sur la case « *Yahtzee* » sans avoir cette combinaison, tu ne gagnes aucun point et tu ne pourras plus rien marquer dans cette case (Hélas, trois fois hélas !!!).

**Prime YdJ**

**7.14**

La case « *Prime YdJ* » est attribuée aléatoirement en début de partie et permet de départager en cas d'égalité au « *TOTAL* »

**Ton SCORE**

**7.14**

Concatène le « *TOTAL* » et la « *Prime YdJ* »

Si tu as 210 au « *TOTAL* » et 7.14 à la « *Prime YdJ* »

« *Ton score* » sera égal à : **2107.14**

C'est clair ?

Bon, alors bonne chance et amuses-toi bien !!