

7+ ans

2 - 6
joueurs

yum

Jeu de cartes • Card game


JEU FERMÉ

But du jeu

Réaliser le plus de combinaisons possible afin d'accumuler le plus grand nombre de points.

Les cartes du jeu

Les **cartes-dés (YUM)** servent à former les combinaisons inscrites sur les cartes-combinaisons. Certaines de ces cartes sont illustrées d'un **doublé**, c'est-à-dire que le dé indique 2 chiffres. Le joueur choisit le chiffre qui l'avantage le plus.

Les **cartes-combinaisons** indiquent les cartes-dés qu'il faut réunir pour former les combinaisons ainsi que la valeur de chaque combinaison. (Les combinaisons illustrées sont à titre indicatif, vous n'avez pas à reproduire les mêmes.) La partie prend fin lorsque toutes les cartes-combinaisons ont été récupérées. Notez que la carte **YUM** fait exception à cette règle, car la partie peut prendre fin même si elle n'a pas été récupérée.

JEU OUVERT

Préparation du jeu

- Mélangez les cartes-dés et formez une pile, face cachée; cette pile s'appelle la réserve.
- Étalez sur la table toutes les cartes-combinaisons afin que tous puissent les voir.
- Chaque joueur prend 5 cartes-dés, en prend connaissance et les place devant lui, face cachée.
- Déterminez au sort qui sera le premier à jouer.
- Les joueurs jouent à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

- Le premier joueur retourne ses cartes-dés de façon à ce que tous puissent les voir.
- En fonction des cartes qu'il possède et des cartes-combinaisons disponibles au centre de la table, le joueur cible une combinaison et tente de la réaliser.
- Il conserve sur la table les cartes qu'il souhaite utiliser pour réaliser la combinaison choisie. Il se départit de ses cartes restantes en les retirant du jeu et les remplace par de nouvelles cartes de façon à avoir toujours 5 cartes. S'il le désire, il peut se défaire de toutes ses cartes et en prendre 5 nouvelles.
- Il peut changer des cartes 2 fois au maximum pour tenter de réussir la combinaison choisie ou toute autre combinaison devenue plus avantageuse (en fonction des cartes pigées).
- Lorsqu'il réussit une combinaison, il prend la carte-combinaison correspondante et la dépose devant lui. Il retire ses 5 cartes du jeu et c'est au tour du joueur suivant.
- Si le joueur ne réussit pas de combinaison après sa 2^e pige, il retire ses 5 cartes du jeu. C'est au tour du joueur suivant.
- Lorsque tous les joueurs ont joué, chacun pige 5 nouvelles cartes. Le joueur à gauche de celui qui a commencé le tour précédent poursuit le jeu.

Lorsque la réserve est vide, prenez les cartes retirées, mélangez-les et formez une nouvelle réserve.

Vol

Un joueur peut voler une carte-combinaison à un autre joueur à condition de **réussir cette combinaison d'une seule pige (5 nouvelles cartes) et de n'utiliser aucun doublé**. Notez que le vol est facultatif.

Fin du jeu

Le jeu prend fin lorsque toutes les cartes-combinaisons ont été récupérées (à l'exception de la carte **YUM**). Les joueurs comptabilisent les points de leurs cartes-combinaisons. Le joueur qui a accumulé le plus de points remporte la partie.

Préparation du jeu

- Mélangez les cartes-dés et formez une pile, face cachée; cette pile s'appelle la réserve. Retournez la première carte, face visible, à côté de la réserve; cette pile forme la défausse.
- Étalez sur la table toutes les cartes-combinaisons afin que tous puissent les voir.
- Déterminez au sort qui sera le premier à jouer et remettez-lui les 3 cartes **TOUR**.
- Les joueurs jouent à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement d'une manche

Une manche comporte 3 tours de jeu.

Tour 1

- Le joueur qui commence une manche dépose la carte **TOUR 1** près de la défausse et pige 5 cartes-dés, qu'il conserve en main sans les montrer. S'il le désire, il peut prendre la carte qui se trouve sur le dessus de la défausse, mais il ne doit jamais avoir plus de 5 cartes en main.
- En fonction des cartes qu'il possède, il tente de réaliser une des combinaisons au centre de la table.
- S'il n'y parvient pas, il cible secrètement une combinaison et conserve les cartes qu'il souhaite utiliser pour réaliser la combinaison choisie; il jette ses cartes inutiles dans la défausse en prenant soin de choisir la carte qu'il positionnera sur le dessus, car elle sera accessible au prochain joueur. Son tour de jeu se termine ainsi. Notez qu'un joueur peut se défaire de toutes ses cartes, s'il le désire.
- Les autres joueurs procèdent de la même façon.

Lorsqu'un joueur complète une combinaison: il étale ses cartes devant lui et récupère la carte-combinaison correspondante au centre de la table. Il jette ses 5 cartes-dés dans la défausse, en prenant soin de choisir la carte qu'il positionnera sur le dessus. Au tour de jeu suivant, il pourra piger 5 nouvelles cartes et tenter de réaliser une autre carte-combinaison. Un joueur peut compléter une combinaison à chaque tour de jeu s'il est chanceux.

Tour 2

- Lorsqu'on revient au joueur qui a commencé, il entame le 2^e tour en déposant la carte **TOUR 2** par-dessus la carte **TOUR 1**; puis, il pige le même nombre de cartes-dés qu'il a jetées au tour précédent, pour avoir à nouveau 5 cartes en main.
- En fonction des nouvelles cartes pigées, le joueur peut continuer de réaliser la combinaison qu'il a ciblée ou en choisir une nouvelle plus payante.
- S'il ne parvient pas à réaliser de combinaison, il se défait des cartes qui lui sont inutiles en les jetant dans la défausse. Son tour de jeu se termine ainsi.
- Les autres joueurs procèdent de la même façon.

Tour 3

- Lorsqu'on revient au joueur qui a commencé, il entame le 3^e et dernier tour de la manche en déposant la carte **TOUR 3** par-dessus la carte **TOUR 2**. Il pige le même nombre de cartes-dés qu'il a jetées au tour précédent, pour avoir à nouveau 5 cartes en main.
- S'il réussit une combinaison**, il étale ses cartes devant lui et récupère la carte-combinaison correspondante au centre de la table. **S'il ne réussit pas**, son tour se termine ainsi. Dans les 2 cas, le joueur jette toutes ses cartes-dés dans la défausse.
- Les autres joueurs procèdent de la même façon.

Fin de la manche

La manche prend fin lorsque les joueurs ont terminé le 3^e tour. S'il reste encore des cartes-combinaisons au centre de la table, on entame une nouvelle manche avec le joueur à gauche de celui qui a commencé la manche précédente.

Vol

Un joueur peut voler une carte-combinaison à un autre joueur à condition de **réussir cette combinaison d'une seule pige (5 nouvelles cartes) et de n'utiliser aucun doublé**. Notez que le vol est facultatif.

Fin du jeu

Le jeu prend fin lorsque toutes les cartes-combinaisons ont été récupérées (à l'exception de la carte **YUM**). Les joueurs comptabilisent les points de leurs cartes-combinaisons. Le joueur qui a accumulé le plus de points remporte la partie.

7+ years

2 - 6
players

yum

Jeu de cartes • Card game



STRATEGIC GAME

Aim of the game

Form as many combinations as possible to accumulate the most points.

The game cards

The **Dice cards (YUM)** are used to form the combinations on the Combination cards. Some of these cards feature a **double**, meaning the die indicates two numbers. Choose the number most to your advantage.

The **Combination cards** indicate the Dice cards that you must collect to form the combinations and the value of each combination (the combinations illustrated are provided as examples). The game ends when all the Combination cards have been drawn. This rule does not apply to the **YUM** card because the game can end even if it has not been drawn.



OPEN GAME

Set up

- Shuffle the Dice cards and form a deck placed face down. This deck is the reserve.
- Lay all the Combination cards at the centre of the table, face up.
- Each player draws five Dice cards, takes a look at them and places them face down on the table.
- Choose at random who goes first. Players take turns clockwise.

Playing the game

- As the first player, turn over your cards for everyone to see.
- Based on the cards in your possession and the Combination cards at the centre of the table, choose a combination and try to form it.
- Keep the cards that you want to use to form the combination chosen. Discard any remaining cards and replace them with new cards so that you always have five cards in hand. If you wish, you can discard all five of your cards and draw five new ones.
- You can change cards a maximum of two times to attempt to form the combination chosen or any other combination that might be more advantageous (based on the cards drawn).
- As soon as you form a combination, take the combination card and place it in front of you. Remove your five Dice cards and the next player takes a turn.
- If you fail to form a combination after your second draw, remove your five Dice cards and the next player takes a turn.
- When all the players have taken a turn, each player draws five new Dice cards. The player to the left of the first player starts the second round of the game.

When the reserve is empty, gather up the discarded Dice cards, shuffle them and form a new reserve deck.

Stealing

You can steal a Combination card from another player if you form the combination **on a single draw of five new Dice cards** and **do not use a double**. Stealing is optional.

End of the game

The game ends when all the Combination cards have been drawn (except for the **YUM** card). The players add up the points on their Combination cards. The player with the most points wins the game!

Set up

- Shuffle the Dice cards and form a deck placed face down. This deck is the reserve. Turn over the first card, face up, beside the reserve. This is the discard pile.
- Lay all the Combination cards at the centre of the table, face up.
- Choose at random who goes first and give this player the three **TURN** cards.
- Players take turns clockwise.

Playing a round

A round has three Turns.

Turn 1

- As the player who starts a round, place the **TURN 1** card near the discard pile and draw five Dice cards. Keep them hidden from the other players. If you wish, you can take the top card on the discard pile, but you can never have more than five cards in hand.
- Based on the cards in your possession, try to form one of the combinations at the centre of the table.
- If you are unsuccessful, secretly target a combination and keep the cards needed to form it. Discard the cards of no use to you on the discard pile. Carefully choose the last card to discard and place it on the top of the discard pile because this card will be available to the next player. Your turn has ended. Note that you can discard all your Dice cards if you wish.
- The next player takes a turn, and so on.

Turn 2

- When it is your turn to start the second round, begin it by placing the **TURN 2** card on top of the **TURN 1** card. Then, draw the same number of cards discarded in the last round to again have five cards in hand.
- Based on the new cards drawn, you can continue to try to form the combination targeted earlier or choose a new, more profitable one.
- If you are unable to form your combination, discard the cards of no use to you on the discard pile. Your turn is over.
- The next player takes a turn, and so on.

Turn 3

- When it is your turn to start the third round, begin it by placing the **TURN 3** card on top of the **TURN 2** card. Then, draw the same number of cards discarded in the last round to again have five cards in hand.
- **If you form a combination**, lay out your cards in front of you and recover the combination card from the centre of the table. **If you are unable to form a combination**, your turn is over. In both cases, discard all your Dice cards on the discard pile.
- The next player takes a turn, and so on.

End of the round

The round ends after all the players have completed **TURN 3**. If Combination cards remain at the centre of the table, start a new round with the player to the left of the player who began the first round.

Stealing

You can steal a Combination card from another player if you form the combination **on a single draw of five new Dice cards** and **do not use a double**. Stealing is optional.

End of the game

The game ends when all the Combination cards have been drawn (except for the **YUM** card). The players add up the points on their Combination cards. The player with the most points wins the game!