DÉS

Règles du Yams (Yahtzee) : grille, combinaisons et bonus 63

Mis à jour le 15 septembre 2026

Règles du Yams : 5 dés, 3 lancers, seuil de 63 points, bonus de 35, combinaisons et deuxième Yams selon la notice officielle Hasbro.

Le seuil du bonus est 63 points dans la partie haute. Le bonus ajouté est de 35 points. Le repère correspond à trois dés de chaque valeur : 3 + 6 + 9 + 12 + 15 + 18 = 63.

En France, Yams désigne couramment une famille de jeux à cinq dés et à feuille de score. Yahtzee est une marque de Hasbro. Les mécaniques sont proches, mais une grille de Yams peut contenir des variantes absentes de la notice Hasbro. La règle expliquée ici suit précisément la notice française Yahtzee Classic 00950 de 2014 et sa grille à 13 cases.

Matériel et joueurs

Il faut 5 dés et une feuille de score par joueur, avec 6 cases dans la partie haute et 7 dans la partie basse. La version Hasbro citée sur cette page est indiquée pour 2 joueurs ou plus, à partir de 8 ans.

Déroulement d'un tour

À son tour, un joueur :

1. lance les 5 dés ;
2. peut conserver les dés de son choix et relancer les autres ;
3. peut effectuer une seconde relance, soit 3 lancers au maximum sur le tour ;
4. inscrit le résultat dans une case encore vide, quitte à y noter 0.

Il est permis de s'arrêter après le premier ou le deuxième lancer. Il est aussi permis de relancer tous les dés.

Partie haute : atteindre 63 points

Les six cases correspondent aux As, Deux, Trois, Quatre, Cinq et Six. Dans chaque case, additionnez seulement les dés qui montrent la valeur choisie.

Exemple : avec 4-4-2-6-4 dans la case « Quatre », vous inscrivez 12 points. Les autres dés ne comptent pas.

63 points dans la partie haute = 35 points de bonus

À 63 points ou plus dans les six cases de la partie haute, ajoutez 35 points. Le nombre 63 est donc le seuil, pas la valeur du bonus.

Pour suivre votre avance ou votre retard par rapport à ce repère, utilisez le calculateur et le guide de stratégie du bonus Yams.

Grille Yahtzee en français : les 13 cases

Case	Condition	Points
As	Dés montrant 1	Somme des As
Deux	Dés montrant 2	Somme des Deux
Trois	Dés montrant 3	Somme des Trois
Quatre	Dés montrant 4	Somme des Quatre
Cinq	Dés montrant 5	Somme des Cinq
Six	Dés montrant 6	Somme des Six
Brelan (Three of a Kind, « 3 pareils » dans la notice)	Au moins 3 dés identiques	Somme des 5 dés

Case	Condition	Points
Carré (Four of a Kind)	Au moins 4 dés identiques	Somme des 5 dés
Full (Full House)	Un brelan et une paire	25 points
Petite suite (Small Straight)	4 valeurs consécutives	30 points
Grande suite (Large Straight)	5 valeurs consécutives	40 points
Yams ou Yahtzee	5 dés identiques	50 points
Chance	Aucune combinaison imposée	Somme des 5 dés

Une case ne peut être remplie qu'une fois. Si le lancer ne remplit pas la condition de la case choisie, elle reçoit 0.

Pour une petite suite, les trois séries possibles sont 1-2-3-4, 2-3-4-5 et 3-4-5-6 : le cinquième dé peut être un doublon. Une grande suite est nécessairement 1-2-3-4-5 ou 2-3-4-5-6. Exemple de brelan : 2-2-2-5-6 vaut 17 points, car les cinq dés sont additionnés.

Deuxième Yams et règle du joker

Si la case Yams vaut déjà 50 points et que vous obtenez de nouveau cinq dés identiques, la notice Hasbro accorde un bonus de 100 points. Il faut aussi remplir une case vide dans cet ordre :

1. la case correspondante de la partie haute, par exemple les Six pour cinq 6 ;
2. si elle est déjà remplie, la case Brelan ou Carré, avec la somme des cinq dés ;
3. si ces cases sont aussi remplies, la Chance ou une autre combinaison encore vide, comptée à sa valeur normale.

Si la case Yams contient 0, le bonus de 100 points n'est pas accordé. La notice permet néanmoins de placer le lancer selon le même ordre.

Fin de partie et vainqueur

La partie se termine après 13 tours par joueur, lorsque toutes les cases sont remplies. Additionnez la partie haute, son éventuel bonus de 35 points, la partie basse et les éventuels bonus de Yams supplémentaires. Le total le plus élevé gagne.

Yams et Yahtzee : ce qui peut varier

Les noms français des combinaisons correspondent souvent aux termes anglais : Three of a Kind devient Brelan, Four of a Kind Carré, Full House Full, Small Straight Petite suite et Large Straight Grande suite.

Certaines grilles françaises ajoutent des colonnes, imposent un ordre ou modifient les combinaisons. Ces règles ne viennent pas automatiquement du Yahtzee Hasbro : mettez-vous d'accord sur la grille avant la partie. Le détail se trouve dans notre comparaison Yams ou Yahtzee : quelles différences ?.

Choisir sans règle absolue

- Chance reste une case de secours, mais un total élevé peut justifier de la prendre tôt.
- Le bonus de la partie haute dépend de votre avance ou de votre retard sur le repère de trois dés par ligne. Un petit manque peut être rattrapé sur les Cinq ou les Six.
- Mettre 0 dans une petite valeur peut coûter moins de points, mais ce choix dépend des cases encore libres et du lancer obtenu.
- Une suite ou un Yams potentiel ne doit pas être poursuivi à tout prix. Comparez la combinaison visée avec le score déjà disponible et le nombre de relances restantes.

Quand arrêter de relancer ?

Arrêtez-vous dès qu'une case utile offre un score que vous préférez sécuriser. Après le premier ou le deuxième lancer, tenez compte de trois éléments : les cases encore vides, le score déjà garanti et la probabilité de détériorer vos autres options. Une combinaison complète peut être inscrite sans utiliser toutes les relances, mais vous pouvez continuer si une meilleure case reste raisonnablement accessible.

Erreurs fréquentes

- confondre le seuil de 63 points avec le bonus, qui vaut 35 points ;
- compter tous les dés dans la partie haute au lieu des seules faces visées ;
- oublier de remplir une case à la fin de chaque tour ;
- appliquer le bonus de 100 points alors que la case Yams contient 0 ;
- présenter une variante de grille comme une règle commune à tous les Yams.

FAQ Yams

Combien de relances peut-on faire ? Deux relances après le premier lancer, soit trois lancers au maximum. Vous pouvez vous arrêter avant.

Combien rapporte le bonus à 63 points ? À partir de 63 points dans la partie haute, le bonus ajouté vaut 35 points.

Que rapporte un deuxième Yams ? Il rapporte 100 points de bonus si la case Yams contient déjà 50 points. Le lancer doit aussi être inscrit dans une autre case selon l'ordre de la règle du joker.

Quelles cases contient une grille Yahtzee en français ? As, Deux, Trois, Quatre, Cinq et Six dans la partie haute, puis Brelan, Carré, Full, Petite suite, Grande suite, Yahtzee ou Yams et Chance.

Yams et Yahtzee sont-ils exactement identiques ? Non. Ils partagent une base proche, mais Yahtzee désigne la version Hasbro et les grilles appelées Yams peuvent suivre d'autres variantes.

Source vérifiée : notice française Yahtzee Classic 00950 de Hasbro (copyright 2014). RèglesFaciles n'est ni affilié à Hasbro ni un site officiel de la marque.

Sources et liens cités

notice française Yahtzee Classic 00950 de Hasbro