

Color'Yam

6 couleurs, 6 dés, une course au score
où tout peut arriver!

Pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans

Design : Agence Cactus

Auteur : Thomas Sing

Rédaction : Jean-Baptiste Ramassamy - André Maack

Contenu

① 6 dés colorés



② 1 bloc de papier
(51 feuillets recto-verso)



③ 1 crayon de papier



6 couleurs sont présentes sur les dés : bleu, vert, jaune, orange, rose et marron.
Cependant, les 6 dés de Color'Yam sont tous différents :
par exemple, l'un fera apparaître une face « 1 » jaune,
alors que la face « 1 » sera bleue sur un autre.



Variantes

Pour les débutants

Pour ceux qui souhaitent démarrer en douceur, vous pouvez utiliser une des deux (ou les deux) simplifications suivantes :

- **Objectifs libres :**

à l'issue de son tour, un joueur choisit quel objectif/Color'Yam il souhaite remplir (la condition de la ligne doit être remplie) ou barrer.

- **Color'Chance :**

les résultats en Color'Yam n'ont plus besoin d'être supérieurs aux précédents.

Pour les pros

Si vous souhaitez rajouter plus de tension dans vos parties, vous pouvez utiliser les 3 cases « **Total 1** » « **Total 2** » & « **Total** » comme des cases Color'Yam appartenant aux pôles supérieurs. Il sera alors plus difficile et plus intéressant de réaliser vos derniers Color'Yam.

Remerciements de l'auteur

« Un grand merci à la team Ravensburger pour cette belle association, pleine d'inspiration. Le jeu en ressort à la fois rapide, accessible, profond et rempli de suspense. »

Jeux Ravensburger S.A.S.
21, rue de Dornach
F-68120 Pfastatt

© 2015 Ravensburger Spieleverlag

233340

Ravensburger

Ravensburger

But du jeu

À chaque tour, vous disposez de 3 lancers pour **marquer un maximum de points et rafler la meilleure place**. Cependant, vous ne pouvez valider vos points qu'à la seule condition d'avoir rempli votre objectif : avoir exactement une face rouge, plus de faces bleues que de jaunes, aucune couleur en 3 exemplaires, etc...

Raté? Heureusement les cases Color'Yam sont là pour vous sauver la mise. **Le joueur qui obtiendra le score le plus élevé remportera la partie.**

Mise en place

Désignez un joueur pour tenir la feuille de score. Celui-ci détache la feuille de score et y inscrit les noms de tous les joueurs.

Les feuilles de score sont imprimées recto/verso, chaque face peut être utilisée pour une nouvelle partie. Il existe 6 types de feuilles de score différentes.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus âgé démarre la partie : il commence par la première ligne de la feuille de score.



La feuille de score est complétée de haut en bas : à tour de rôle, tous les joueurs devront tenter le même objectif avant de passer à la ligne suivante.

Pôle «Couleurs libres»

3x	Exactement une couleur en 3 exemplaires. Exemple : 3 bleues, 1 jaune, 1 vert, 1 rose. Attention : il ne peut y avoir 2 couleurs en 3 exemplaires (ex. : 3 bleues et 3 jaunes).
3x 	Aucune couleur en 3 exemplaires. Exemple : 2 bleues, 1 vert, 1 jaune, 1 marron, 1 rose.
2x 2x	Exactement deux couleurs en 2 exemplaires. Exemple : 2 bleues, 2 jaunes, 1 vert, 1 rose. Attention : il ne peut y avoir 3 couleurs en 2 exemplaires (ex. : 2 bleues, 2 jaunes et 2 verts).
4x	Une couleur en 4 exemplaires. Exemple : exactement 4 faces vertes.
	Exactement 3 couleurs présentes Exemple : 2 faces roses, une marron et 3 oranges.

Pôle «Comparaison»

	Plus de faces de la première couleur que de la seconde. Exemple : 2 bleues et 1 rose.
	Autant de faces des 2 couleurs. Exemple : 0 orange et 0 verte.
	Un nombre d'exemplaires différent des 2 couleurs indiquées. Exemple : 3 oranges et 1 jaune.
	Un nombre d'exemplaires différent des 3 couleurs indiquées. Exemple : 1 orange, 0 rose et 2 jaunes.
	Plus de faces de la couleur indiquée que de n'importe quelle autre couleur. Exemple : 3 faces jaunes, 1 bleue, 2 roses et 0 des autres couleurs.

Dans ce pôle une face présente 0 fois est admise.

La valeur d'un dé n'a aucune importance pour la réalisation d'un objectif : elle ne sert qu'au comptage des points et à la détermination du classement.



Seconde chance :

Si vous ratez un objectif, vous pouvez inscrire la somme de vos dés en Color'Yam et retenter la ligne (après le tour des autres joueurs), à condition :

- que le Color'Yam soit dans le même pôle que l'objectif raté.
- que le résultat à inscrire en Color'Yam soit **strictement** supérieur aux Color'Yam précédents (pas d'égalité possible).

**Il est tout à fait possible de lopper une case objectif volontairement pour tenter d'optimiser un Color'Yam du même pôle...
Avis aux stratèges...**

Fin de partie

Dès que la dernière ligne de jeu (Color'Yam 4) est complétée, la partie s'arrête et on comptabilise les scores dans la case « **Total** ».

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

En cas d'égalité, le joueur parmi les finalistes qui a réalisé le Color'Yam le plus élevé remporte la partie.

Liste des objectifs

Pôle «Couleurs imposées»	
	Aucune face de la couleur indiquée. Exemple : aucune face jaune.
	Aucune face des couleurs indiquées. Exemple : aucune face jaune et aucune bleue.
1x 	Exactement 1 face de la couleur indiquée. Exemple : exactement 1 face verte.
2x 	Exactement 2 faces de la couleur indiquée. Exemple : exactement 2 faces vertes.
1x  & 	Exactement 1 face de la première couleur ET aucune face de la seconde. Exemple : exactement une face jaune et aucune verte.

À son tour de jeu :

un joueur dispose de **3 jets de dés** pour obtenir le résultat le plus élevé possible et le valider en **complétant son objectif**.

À l'issue de chaque lancer, il peut choisir quel(s) dé(s) sont mis de côté, quel(s) dé(s) sont relancés, et s'il souhaite relancer des dés mis précédemment de côté. Il n'est pas obligatoire d'utiliser ses 3 lancers.



Objectif complété

l'objectif est complété si la condition de la ligne est respectée*

Le joueur additionne la valeur de ses 6 dés et inscrit le résultat obtenu dans la case correspondante du tableau.



Objectif raté

l'objectif est raté si la condition de la ligne n'est pas respectée*

Les points du joueur ne sont pas valides, il peut :

- **soit barrer sa case** (score «0» au classement) 
- **soit inscrire ses points dans la case Color'Yam** et retenter la ligne en cours, après que tous les joueurs aient fini leur tour.

Cette option n'est possible que sous certaines conditions, voir section « Cases Color'Yam ».

color' Yam

*La liste des objectifs est détaillée page 6.

Puis c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire.



Classement et score

Une fois la ligne complétée (c'est-à-dire que chacun a inscrit des points ou barré sa case) **un score est attribué en fonction du classement de chaque joueur :**

Le joueur qui a obtenu la somme la plus élevée obtient autant de points que le nombre de joueurs, le second obtient 1 point de moins, et ainsi de suite...

Les joueurs ayant raté l'objectif n'obtiennent rien.

Exemple :

Sur la première ligne, l'objectif était d'obtenir exactement une face grise. Thomas a validé 26 points, Nina 31, Robin a fait 15 mais a raté l'objectif (ses points ne sont donc pas valables, il décide de barrer sa case), Claire a obtenu 24 points et Julien 17.

Nina est donc première et obtient un score de 5, Thomas 4, Claire 3, Julien 2 et Robin 0. Si Robin avait validé son objectif, il aurait remporté un score de 1.

Joueur	Thomas	Nina	Robin	Claire	Julien
Points	26	31	15	24	17
Score	4	5	0	3	2

Zone "points" Zone "score"

Les scores à se répartir sont donc les suivants :

2 joueurs	2 & 1.
3 joueurs	3, 2 & 1.
4 joueurs	4, 3, 2 & 1.
5 joueurs	5, 4, 3, 2 & 1.

En cas d'égalité

Si plusieurs joueurs ont obtenu exactement la même somme sur une ligne, ils obtiennent tous le score qu'aurait eu le plus faible d'entre eux s'il n'y avait pas eu égalité.

Exemple :

Sur la deuxième ligne, l'objectif était de n'avoir aucune face verte et une seule face jaune. Thomas a validé 29 points, Nina 25, Robin a obtenu 25, Claire 19, et Julien a obtenu 28.

Thomas obtient donc un score de 5, Julien 4, Claire 1, Nina et Robin marquent la position la plus basse entre 3 et 2, soit un score de 2 chacun.

Joueur	Thomas	Nina	Robin	Claire	Julien
Points	29	25	25	19	28
Score	5	2	2	1	4

Un objectif peut parfois être atteint dès le 1^{er} lancer ... mais vous pouvez bien entendu utiliser vos lancers restants pour tenter d'obtenir un résultat plus élevé.

Vous serez alors confronté à un dilemme : vous arrêter ou relancer certains dés en espérant optimiser votre score... au risque de ne finalement pas atteindre l'objectif.

Une nouvelle manche commence :

Le joueur qui a obtenu le résultat le plus élevé à la ligne précédente (que ce soit un objectif, un Color'Yam ou un score intermédiaire) entame la ligne suivante.

En cas d'égalité, il s'agit du joueur parmi les finalistes qui avait le score le plus important à l'avant dernier résultat.

Dans Color'Yam, commencer une ligne n'est pas un avantage : cela permet à vos adversaires de connaître la somme à dépasser pour passer en tête et ainsi de mieux estimer les risques à chaque lancer.

Les cases color'yam

La feuille de score comporte 4 cases Color'Yam réparties sur 3 pôles (identifiés par 3 fonds de couleurs). Ces cases ne demandent pas la réalisation d'un objectif couleur : à votre tour, lancez les dés (au maximum 3 fois, comme d'habitude) et inscrivez votre résultat dans cette case.

Une fois cette ligne complétée par tous les joueurs, les points sont attribués normalement (cf « Classement & Score »). Ici aussi, il s'agit donc d'être le meilleur.

Mais attention !

Le résultat inscrit dans une case Color'Yam doit **toujours être supérieur** au résultat inscrit dans les cases Color'Yam précédentes.

Si vous obtenez un résultat inférieur à la case Color'Yam précédente, vous devez barrer la case Color'Yam en cours.

					
1x 					
1x  & 					
color'yam 1					
Total 1					
3x 					
3x 					
color'yam 2					
Total 2					
					
					
color'yam 3					
color'yam 4					
Total					

					
2x 					
1x  & 					
color'jam 1					
Total 1					
3x 					
2x  2x 					
color'jam 2					
Total 2					
 ≠ 					
					
color'jam 3					
color'jam 4					
Total					

