



**Description du matériel :**

- ▶ 5 dés identiques avec des **motifs différents** sur chacune des faces. (*page annexe 2*)
- ▶ 1 feuille de route. (*page annexe 1*)

**Nombre de joueurs :** 2 à 4 joueurs

**Objectifs :**

- Lire un dé avec des symboles.
- Dénombrer jusqu'à 5.
- Anticiper.
- Noter son score.
- Comparer son score avec ceux des autres joueurs.
- Savoir déterminer le gagnant, le perdant et s'il y a égalité.
- Accepter de perdre.

**But :**

Réaliser les combinaisons qui permettent de remplir les 6 cases de la feuille de route en obtenant **le plus de faces identiques** possibles pour chaque symbole en **trois lancers** maximum.



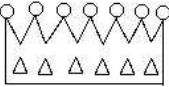



**Règle du jeu :**

- Chaque joueur lance les 5 dés à tour de rôle au maximum trois fois, afin d'obtenir le maximum de faces d'un symbole.
- Il note le nombre de symboles obtenus à côté du symbole correspondant sur la feuille de route, et ainsi de suite pour chaque symbole.
- La partie est terminée lorsque toutes les cases sont remplies.
- Les joueurs comparent leurs résultats pour chaque symbole et utilisent le codage : + (je gagne), - (je perds), = (il y a égalité).
- Les joueurs comptent le nombre de + (je gagne), le gagnant est celui qui en a le plus.

# LE YAM des rois

les gains



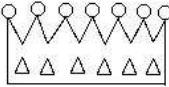



je gagne   
 je perds   
 il y a égalité

# LE YAM des rois

les gains

je gagne   
 je perds   
 il y a égalité

# LE YAM des rois

les gains

je gagne   
 je perds   
 il y a égalité

