

Yamm's *junior*



CLASSIC
BY DJECO

YEARS
4-8

Yamm's *junior*

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contento • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



X 24

F Règle du jeu

Yamm's
junior



4 - 8 ans



2 - 4



5 min

Contenu :

4 cartes - 24 jetons - 5 dés

But du jeu:

Remplir une ligne avec 3 jetons ou faire un « yams ».

Préparation du jeu :

Chaque joueur reçoit une carte et 6 jetons assortis. Les dés sont placés au centre de la table.

Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur va tenter de faire une combinaison de dés qui lui permettra de gagner un jeton à déposer sur sa carte.

Pour cela, il peut lancer jusqu'à 3 fois de suite les dés. À chaque lancer, il décide de tout relancer ou de mettre de côté les dés qu'il juge nécessaire pour réussir une combinaison (et dans ce cas, ne relancer que les autres dés).

Case :



il faut obtenir au moins 3 baleines

Case :




il faut obtenir au moins 3 éléphants


Case :





il faut obtenir au moins 3 perroquets




Case :  il faut obtenir au moins 3 caméléons

Case :  il faut obtenir au moins 3 singes

Case :  il faut obtenir au moins 3 lions

Case :  il faut obtenir 4 animaux identiques

Case :  il faut obtenir 5 animaux différents

Lorsqu'un joueur a réussi une combinaison il place un jeton sur la case correspondante.

Qui gagne ?

- Dès qu'un joueur a aligné 3 jetons il gagne la partie.
- Si lors d'un tour de jeu un joueur obtient un Yam's (5 animaux identiques), il gagne immédiatement la partie.



Un jeu de Renaud Drieux



4 - 8 years



2 - 4



5 min

Contents:

4 cards - 24 counters - 5 dice

Aim of the game:

Fill a row with 3 counters or get a "Yamslam".

Getting the game ready:

Each player receives one card and 6 assorted counters. The dice are placed in the middle of the table.

Playing the game:

The youngest player starts. The game is played in a clockwise manner.

Each in turn, players will attempt to roll a combination of dice that lets them win a counter that they can put on their card.

In order to do this, players can roll the dice up to 3 times in a row. With each throw, they decide whether they want to throw all the dice again or to put some dice to one side in order to make a combination (and in this case, to only throw the other dice).



Square:



you have to get at least 3 whales

Square:





you have to get at least 3 elephants


Square:





you have to get at least 3 parrots

Square:  you have to get at least 3 chameleons

Square:  you have to get at least 3 monkeys

Square:  you have to get at least 3 lions

Square:  you have to get 4 identical animals

Square:  you have to obtain at least 5 different animals

When a player successfully puts a combination together, they place a counter on the corresponding square.

Who wins?

- Once a player has got 3 counters in a row, they have won the game.
- If, during their go, a player gets a “Yamslam” (5 identical animals), they immediately win the game.



A game by Renaud Drieux

D Spielregeln

Yamm's
junior



4 - 8 Jahre



2 - 4



5 min

Inhalt:

4 Karten - 24 Spielchips - 5 Würfel

Ziel des spiels:

3 Spielchips in einer Reihe oder einen "Yams" legen.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält eine Karte und 6 gemischte Spielchips. Die Würfel werden in die Mitte des Tisches gelegt.

Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Der Spieler, der an der Reihe ist, muss versuchen, so zu würfeln, dass er einen Spielchip gewinnt, den er dann auf seiner Karte ablegen darf.

Zu diesem Zweck darf er bis zu 3 Mal hintereinander würfeln. Bei jedem Wurf entscheidet er, ob er noch einmal völlig neu würfelt oder ob er die Würfel, von denen er denkt, dass sie für eine Kombination nötig sind, auf die Seite legt (und in diesem Fall nur mit den anderen würfelt).



Feld:



man braucht mindestens 3 Wale

Feld:




man braucht mindestens 3 Elefanten


Feld:





man braucht mindestens 3 Papageien

Feld:  man braucht mindestens 3 Chamäleons

Feld:  man braucht mindestens 3 Affen

Feld:  man braucht mindestens 3 Löwen

Feld:  man braucht mindestens 4 gleiche Tiere

Feld:  man braucht mindestens 5 verschiedene Tiere

Wenn ein Spieler eine Kombination geschafft hat, darf er einen Spielchip auf das entsprechende Feld legen.

Wer gewinnt?

- Der Spieler, der zuerst 3 Spielchips in einer Reihe hat.
- Der Spieler, der in einer Runde einen Yams (5 gleiche Tiere) hat, gewinnt sofort das Spiel.



Ein Spiel von Renaud Drieux



4 - 8 jaar



2 - 4



5 min

Inhoud:

4 kaarten - 24 fiches - 5 dobbelstenen

Doel van het spel:

Een lijn vullen met 3 fiches of een "yams" maken.

Vorbereiding van het spel:

Elke speler krijgt een kaart en 6 bijbehorende fiches. De dobbelstenen worden midden op tafel gelegd.

Déroulement du jeu :

De jongste speler begint. Er wordt met de klok mee gespeeld.

Als het zijn beurt is, probeert de speler een combinatie van de dobbelstenen te maken waarmee hij een fiche wint dat hij op zijn kaart legt.

Hier toe mag hij de dobbelstenen 3 keer achter elkaar gooien. Bij elke worp mag hij alle dobbelstenen gooien of de dobbelstenen opzij leggen die hij denkt nodig te hebben voor zijn combinatie (en in dit geval gooit hij alleen de andere dobbelstenen).

Vakje:



hij moet minstens 3 walvissen hebben

Vakje:




hij moet minstens 3 olifanten hebben

Vakje:





hij moet minstens 3 papegaaien hebben




Vakje:  hij moet minstens 3 kameleons hebben

Vakje:  hij moet minstens 3 apen hebben

Vakje:  hij moet minstens 3 leeuwen hebben

Vakje:  hij moet 4 identieke dieren hebben

Vakje:  hij moet 5 verschillende dieren hebben

Als een speler een combinatie heeft gehaald, plaatst hij een fiche op het bijbehorende vakje.

Wie wint?

- Zodra een speler 3 fiches op een rij heeft, wint hij de partij.
- Als een speler tijdens zijn beurt een Yams haalt (5 identieke dieren), wint hij onmiddellijk de partij.



Een spel van Renaud Drieux

E Reglas del juego

Yamm's
junior



4 - 8 años



2 - 4



5 min

Contenido:

4 cartas - 24 fichas - 5 dados

Objetivo del juego:

Rellenar una línea con 3 fichas o hacer un "yams".

Preparación del juego:

Cada jugador recibe una carta y 6 fichas iguales.

Los dados se colocan en el centro de la mesa.

Desarrollo del juego:

Empieza el jugador más joven. Se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Llegado su turno, el jugador intenta hacer una combinación de dados que le permita ganar una ficha para colocar sobre su carta.

Para ello, puede tirar los dados hasta 3 veces seguidas. En cada tirada, puede decidir tirarlos todos o apartar los que considere necesarios para conseguir una combinación (y en ese caso, volver a tirar solo los otros dados).



Casilla:



hay que obtener al menos 3 ballenas

Casilla:





hay que obtener al menos 3 elefantes


Casilla:





hay que obtener al menos 3 loros

Casilla:  hay que obtener al menos 3 camaleones

Casilla:  hay que obtener al menos 3 monos

Casilla:  hay que obtener al menos 3 leones

Casilla:  hay que obtener 4 animales idénticos

Casilla:  hay que obtener 5 animales diferentes

Cuando un jugador consigue una combinación coloca una ficha en la casilla correspondiente.

¿Quién gana?

- Gana la partida un jugador que alinea 3 fichas.
- Gana inmediatamente la partida un jugador que en una ronda obtiene un Yam's (5 animales idénticos).



Un juego de Renaud Drieux.

I Regolamento del gioco

Yamm's
junior



4 - 8 anni



2 - 4



5 min

Contenuto:

4 carte - 24 gettoni - 5 dadi

Scopo del gioco:

Riempire una linea con 3 gettoni o fare uno "yams".

Preparazione del gioco:


Ogni giocatore riceve una carta e 6 gettoni assortiti.


I dadi vengono posti al centro del tavolo.


Svolgimento del gioco:

Comincia il giocatore più giovane. Si gioca in senso orario.


Quand'è il suo turno, il giocatore prova a realizzare una combinazione di dadi che gli consentirà di vincere un gettone da posare sulla sua carta. Per fare ciò, quest'ultimo può lanciare fino a 3 volte di seguito i dadi. Ad ogni lancio, il giocatore decide di rilanciare tutto o di mettere da parte i dadi che giudica necessari per riuscire a realizzare una combinazione (e in questo caso, rilanciare solo gli altri dadi).


Casella:  bisogna ottenere almeno 3 balene


Casella:  bisogna ottenere almeno 3 elefanti


Casella:  bisogna ottenere almeno 3 pappagalli




Casella:  bisogna ottenere almeno 3 camaleonti

Casella:  bisogna ottenere almeno 3 scimmie

Casella:  bisogna ottenere almeno 3 leoni

Casella:  bisogna ottenere 4 animali identici

Casella:  bisogna ottenere 5 animali diversi

Quando un giocatore è riuscito a realizzare una combinazione, deve porre un gettone sulla casella corrispondente.

Chi vince?

- Il primo giocatore ad aver allineato 3 gettoni, vince la partita.
- Se durante un turno, un giocatore ottiene uno Yam's (5 animali identici), egli vince immediatamente la partita.



Un gioco di Renaud Drieux

P Regras do jogo

Yamm's
junior



4 - 8 anos



2 - 4



5 min

Conteúdo:

4 cartas - 24 peças - 5 dados

Objectivo do jogo:

Fazer uma linha com 3 peças ou fazer um "yams".

Preparação do jogo:

Cada jogador recebe uma carta e 6 peças variadas.

Os dados são colocados no centro da mesa.

Desenrolar do jogo:

O jogador mais novo é o primeiro a começar. Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Um de cada vez, o jogador tenta fazer uma combinação de dados que lhe permita ganhar uma peça a colocar sobre a sua carta.

Para isso, ele pode lançar os dados até 3 vezes seguidas. Cada vez que lança, ele decide voltar a lançar ou colocar de lado os dados que ele julga necessários para conseguir uma combinação (e, neste caso, lançar apenas os outros dados).



Casa:



Tem de obter, pelo menos, 3 baleias

Casa:





Tem de obter, pelo menos, 3 elefantes


Casa:





Tem de obter, pelo menos, 3 papagaios

Casa:  Tem de obter, pelo menos, 3 camaleões

Casa:  Tem de obter, pelo menos, 3 macacos

Casa:  Tem de obter, pelo menos, 3 leões

Casa:  Tem de obter 4 animais idênticos

Casa :  Tem de obter 5 animais diferentes

Quando um jogador consegue uma combinação, coloca uma peça na casa correspondente.

Quem ganha?

- Dès Quando um jogador alinha 3 peças, ganha o jogo.
- Se, durante uma jogada, um jogador obtiver um Yam's (5 animais idênticos), ganha imediatamente o jogo.



Um jogo de Renaud Drieux



4 - 8 år



2 - 4



5 min

Indhold:

4 spilleplader - 24 jetoner - 5 terninger

Målet med spillet:

Udfylde en linje med 3 jetoner eller lave en "Yams".

Forberedelse af spillet:

Hver spiller får en spilleplade og et sæt med 6 jetoner.

Spilleregler:

Den yngste spiller begynder. Man spiller med uret bordet rundt.

Når det er en spillers tur til at spille, skal han/hun forsøge at danne kombinationer med terningerne for at vinde en jeton, der lægges på hans/hendes spilleplade.

For at gøre det, må han/hun kaste terningerne 3 efterfølgende gange. Ved hvert nyt kast kan spilleren beslutte at lægge nogle terninger til side, som han/hun mener, er nødvendige for at danne en kombination (og i så fald kaster han/hun de andre terninger igen).



Felt :



Man skal have mindst 3 hvaler

Felt :




Man skal have mindst 3 elefanter


Felt :




Man skal have mindst 3 papegøjer

Felt :  Man skal have mindst 3 kamæleoner

Felt :  Man skal have mindst 3 aber

Felt :  Man skal have mindst 3 løver

Felt:  Man skal have mindst 4 identiske dyr

Felt :  Man skal have mindst 5 forskellige dyr

Når det er lykkedes en spiller at danne en kombination, lægger han/hun en jeton på det tilsvarende felt.

Hvem vinder?

- Så snart en spiller har lagt 3 jetoner på en række, vinder han/hun spillet.
- Hvis en spiller laver en Yams (5 identiske dyr) i en omgang, vinder han/hun øjeblikkeligt spillet.



Et spil af Renaud Drieux

S Spelregler

Yamm's
junior



4 - 8 år



2 - 4



5 min

Innehåll:

4 kort - 24 bricker - 5 tärningar

Spelets mål:

Lägga 3 bricker i rad eller göra en "yams".

Préparation du jeu :

Varje spelare får ett spelkort och 6 likadana bricker. Tärningarna läggs mitt på bordet.

Förberedelser:

Den yngsta spelaren börjar. Spelturen går medsols. Den spelare som har turen ska försöka få en tärningskombination som gör det möjligt för att vinna en bricka som han/hon får lägga på sitt spelkort.

Spelaren får kasta tärningarna 3 gånger i rad. Efter varje tärningskast bestämmer sig spelaren för att antingen kasta alla tärningarna igen eller lägga undan de tärningar som han/hon tror kan behövas för att lyckas med en kombination (i så fall ska bara resterande tärningar kastas på nytt).

Ruta:



Spelaren måste få minst 3 elefanter.

Ruta:




Spelaren måste få minst 3 papegojor.

Ruta:




Spelaren måste få minst 3 kameleonter.



Ruta:  Spelaren måste få minst 3 kameleonter.

Ruta:  Spelaren måste få minst 3 apor.

Ruta:  Spelaren måste få minst 3 lejon.

Ruta:  Spelaren måste få minst 4 likadana djur.

Ruta :  Spelaren måste få 5 olika djur.

När en spelare har lyckats få en kombination lägger han/hon sin bricka på motsvarande ruta.

Vem vinner?

- Så fort en spelare har lagt 3 brickor i rad vinner han/hon omgången.
- Om en spelare får en Yams (5 likadana djur) under spelets gång vinner han/hon omgången direkt.



Ett spel av Renaud Drieux.



4 - 8 лет



2 - 4



5 мин.

Содержимое

4 карточки – 24 жетонов – 5 игровых кубиков

Цель игры:

Заполнить линию с помощью 3 жетонов или сделать “yams”.

Подготовка к игре:

Каждый игрок получает карточку и 6 разных жетонов. Игровые кубики положите в центр стола.

Ход игры:

Игру начинает самый младший игрок. Игра ведется по часовой стрелке.

В свой ход игрок должен постараться получить такую комбинацию на игровых кубиках, которая бы позволила ему выиграть один жетон, чтобы положить его на свою карточку.

Для этого он может кидать кубики 3 раза подряд. При каждом броске он решает перекинуть все кубики или отодвинуть в сторону некоторые из них для получения комбинации (и в этом последнем случае он перекидывает только другие оставшиеся кубики).

Клетка:



нужно получить не менее 3 дельфинов

Клетка:




нужно получить не менее 3 слонов


Клетка:





нужно получить не менее 3 попугаев




Клетка:  нужно получить не менее 3 хамелеонов

Клетка:  нужно получить не менее 3 обезьянок

Клетка:  нужно получить не менее 3 львов

Клетка:  нужно получить 4 одинаковых животных

Клетка:  нужно получить 5 разных животных

Когда у игрока выпадает какая-либо комбинация, он получает жетон и кладет его на соответствующую клетку.

Кто выигрывает?

- Как только игрок закрывает один ряд 3 жетонами, он выигрывает партию.
- Если во время хода у игрока выпадает Уат (5 одинаковых животных), он сразу выигрывает партию.



Автор игры Рено Дрио

Yamm's *junior*



DJ05209

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China – Designed in France