

Yam accessible

Yam accessible reprend les règles classiques du jeu de Yam, sur écran, avec un accès prévu pour être piloté

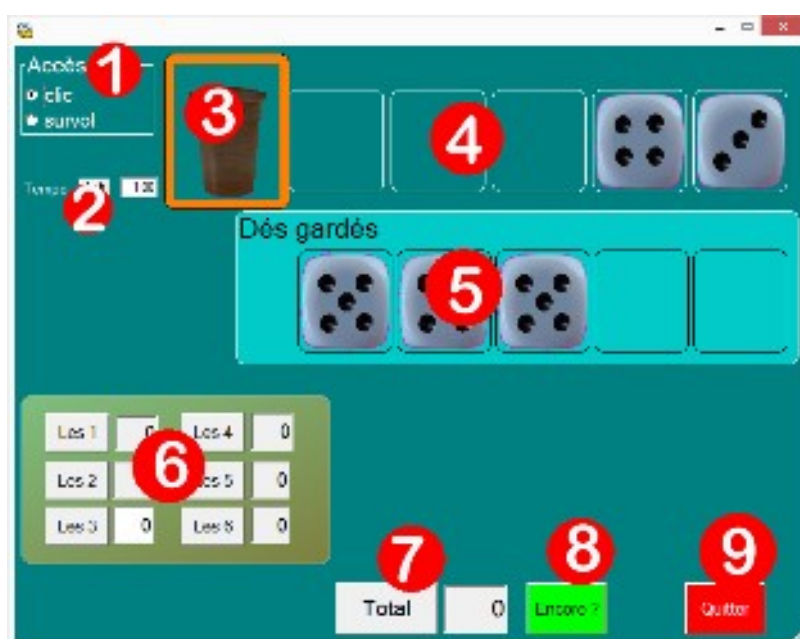
- par clic de la souris
- par survol des éléments (mouvements de tête ou de l'œil possibles avec matériel)

L'accès en mode survol : on laisse la souris sur l'élément choisi, la temporisation se met en fonction (on voit le cadre rouge avancer). Lorsque la temporisation arrive à son terme, l'action est déclenchée.

La fenêtre peut être redimensionnée par les boutons système, ou bien en « tirant » sur les bords.

Comment jouer ?

Au départ on accède à un écran analogue à celui ci-dessous (où on a commencé à choisir les 5)



1. choix du mode d'accès (clic ou survol)
2. réglage de la durée du survol
3. gobelet qui lance les 5 dés à choisir : on peut lancer les dés 1 ou 2 ou 3 fois, en choisissant ceux qu'on veut garder, avant de valider une rubrique.
4. les dés qu'on laisse pour les relancer
5. les dés qu'on a choisi de garder
6. les rubriques à valider
7. le calcul du total (se fait seul en cours de jeu)
8. bouton pour rejouer une partie
9. arrêter le programme

Pour choisir un dé à garder:

Mode clic : cliquer sur un dé à choisir dans la ligne du haut, ce dé est "recopié" dans les "dés gardés" au premier emplacement libre, de la gauche vers la droite

Mode survol : on laisse la souris sur le dé, le décompte se met en route, à la fin du décompte le dé est "recopié" au premier emplacement libre.

Pour remettre un dé en jeu

C'est la manœuvre inverse, on choisit un dé à garder de la ligne du bas, il est "recopié" au premier emplacement disponible

Pour valider une rubrique

On choisit la rubrique à valider, soit au clic, soit au survol.

On recommence les 1,2 ou 3 lancers de dé pour choisir une autre rubrique.

Règle de ce jeu

Au début du jeu on a 6 rubriques à valider, compter les 1, les 2, etc ...

On garde les dés de la valeur choisie, on peut changer ses choix avant de choisir sa rubrique à valider

Au bout de 3 jets on doit valider la rubrique.

Exemple :

- 1er lancer, dés tirés sont 2,3,2,4,1 == on garde par exemple les 2 dans l'optique de valider les 2
- 2ème lancer : dés tirés 4,2 == on garde encore le 2
- 3ème jet dés tirés 3,4 == on ne garde rien

On a donc comme dés gardés : 3 dés de 2 points

On valide la rubrique "Les 2".

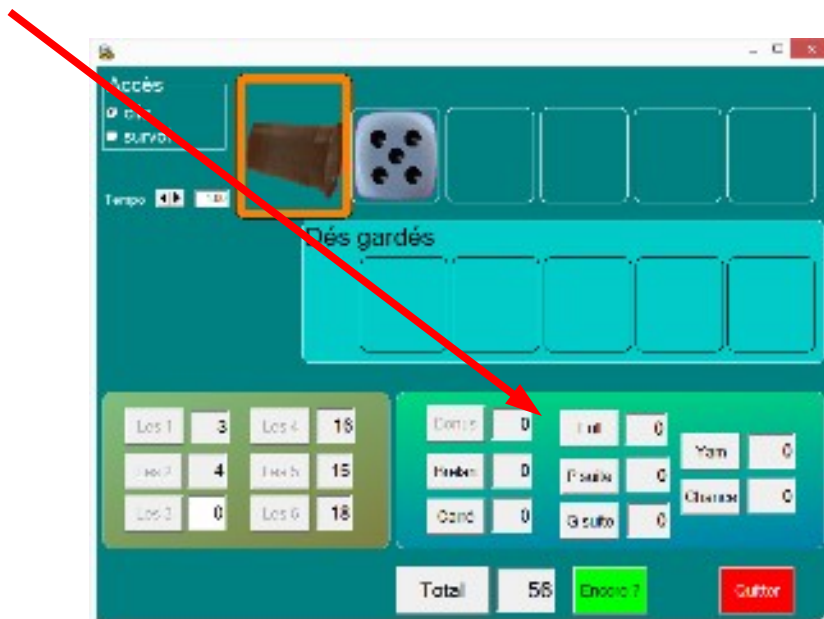
On gagne 3 x 2 points (ceux des dés) = 6 points

On choisit les rubriques dans l'ordre qui arrange le mieux : on peut commencer par garder les 5 si on a tiré plusieurs 5 au premier jet par exemple.

Dans cette règle, on doit choisir de valider les 6 premières rubriques avant de passer à la seconde série.

Pour valider une rubrique, on clique sur le bouton de la rubrique, ou bien on attend en mode survol que la rubrique soit validée.

Quand les 6 premières rubriques ont été validées la programme affiche les rubriques de la seconde série.



Pour la 2ème série, la règle est la même :

on peut tirer 3 fois les dés, garder ceux qu'on veut et choisir la rubrique à valider

On peut choisir les rubriques à valider dans l'ordre qu'on veut suivant les dés qu'on a tiré.

Le décompte des points s'affiche à chaque validation de rubrique (y compris les points de bonus qui sont comptés automatiquement : on gagne 35 points si on a fait 65 points dans les 6 premières rubriques.

Fin de la partie

Quand on a choisi de valider toutes le rubriques (y compris celles où on n'a rien gagné), on peut utiliser le bouton "Encore" pour recommencer une nouvelle partie.