

Yam accessible

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

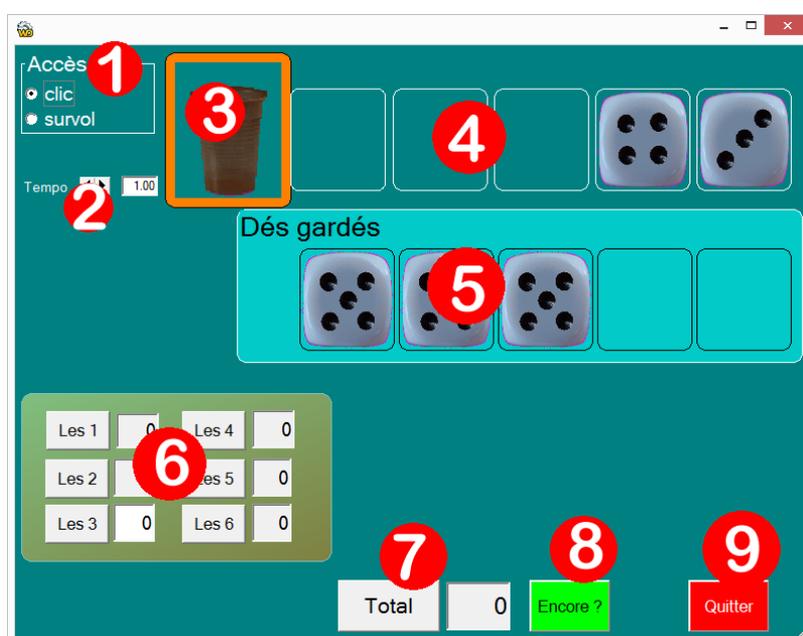
- par clic de la souris
- par survol des éléments (mouvements de tête ou de l'œil possibles avec matériel)

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".

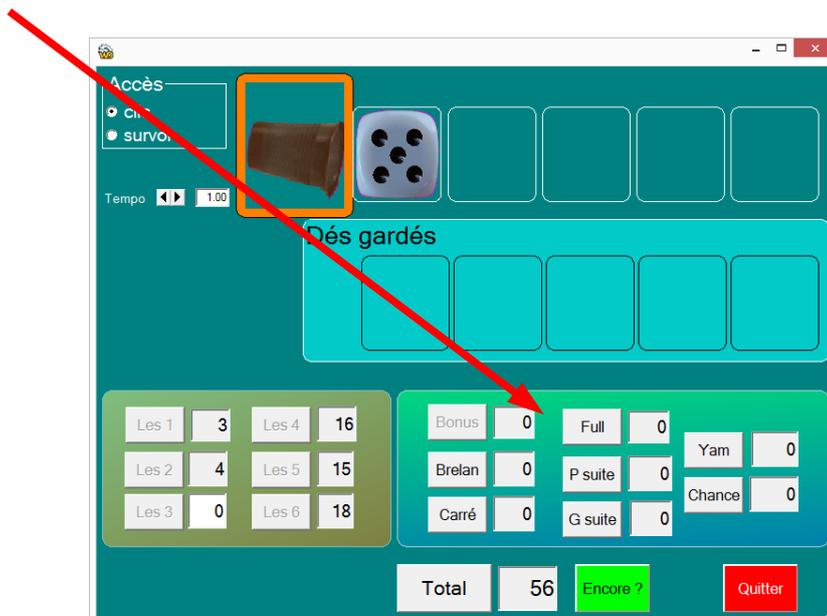
On gagne 3 x 2 points (ceux des dés) = 6 points

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

Installation – droits d'utilisation

Ce programme est destiné à fonctionner sur tout PC sous Windows.

Le programme est distribué dans un fichier compressé en ZIP.

Le ZIP contient le programme exécutable et le fichier de configuration.

L'installation se borne à créer un répertoire et à décompresser le ZIP dedans.

Le programme peut fonctionner s'il est installé sur un support amovible : clé USB, carte SD par exemple, non protégé en écriture.

L'utilisation de ce programme est gratuite.

Il ne doit jamais faire l'objet d'une vente ou d'une location, ou de toute autre forme de rémunération.

Il est en libre téléchargement sur le site : <https://idee-association.org>

Sauf erreurs résiduelles, le programme est conforme à son mode d'emploi. Aucune garantie n'est possible pour son usage.

Si vous distribuez ce programme, merci de signaler son origine et ses références.

Remarque de version : il est possible que cette version soit susceptible d'être améliorée. Suivre l'actualité sur le site <https://idee-association.org>

Auteur unique: Bernard Béville (avril 2021:1ère version 30 janv 2022 : seconde version redimensionnable)

Le 29 avril 2021

Remarques : pour le **full** les dispositions 3+2 ou 2+3 sont valables
pour le **brelan** et le **carré** les dés valides sont comptés depuis la gauche
pour les **suites** peu importe l'ordre des dés gardés :12345 ou 14325 sont valides
si on veut jouer sur les dispositions il faut faire des échanges entre les dés à jouer et les dés gardés