

UN JEU PEU CONNU

Albert FRANK et Marc HEREMANS

Sous les dénominations « yams », « yam » ou « yatsee », se retrouvent des dizaines voire des centaines de jeux qui présentent des caractéristiques communes. Nous présentons ici une forme peu connue du jeu de yams. De l'avis du maître international d'échecs Marc Dutreeuw, et nous partageons largement ce point de vue, ce jeu, sous la forme présentée ci-dessous, est vraisemblablement aussi difficile et intéressant que le jeu d'échecs.

1. Description du jeu.

- Nombre de joueurs : 2 à 5.
- Matériel : 5 dés, et devant chaque joueur la grille suivante :

	descendre	libre	monter	en 1	en 2
1					
2					
3					
4					
5					
6					
Total					
Bonus					
Full					
Suite					
+					
-					
Yams					
Result					

2. Déroulement de la partie.

Pour commencer, chaque joueur lance un dé ; le joueur qui obtient le point le plus petit commence. Ensuite, les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. A chaque coup, le joueur doit remplir l'une des 55 cases « 1, 2, 3, 4, 5, 6, full, suite, +, -, yams » d'une des colonnes.

- Les 6 valeurs numériques correspondent à des sommes : si un joueur à trois « 5 » (et deux dés différents de 5 – par exemple 5,5,5,3,1), il peut écrire 15 dans la case correspondant aux 5.

- Full signifie que 3 dés ont la même valeur « x », et les deux autres la même valeur « y » (exemple : 4, 4, 4, 2, 2) - éventuellement 5 dés tous de même valeur – sa valeur est de 20.

- Suite représente soit « 1, 2, 3, 4, 5 » soit « 2, 3, 4, 5, 6 ». Sa valeur est de 30.

- « + » et « - » représentent la somme des valeurs des cinq dés. On a la contrainte « + » > « - » (dans le cas où « + » n'est pas strictement supérieur à « - », les deux cases doivent être barrées et les points qu'elles contiennent ne compteront donc pas dans le décompte final).

- Yams représente 5 dés de même valeur. Sa valeur est 40.

- Bonus : Si la somme des écritures des 6 premières lignes (les valeurs numériques) d'une colonne atteint 63 (c'est-à-dire une moyenne de 3 dés de chaque valeur numérique), le bonus est de 30 (sinon il est de 0).

Pour le décompte final, les valeurs attribuées à chaque colonne ne sont pas toutes identiques : la colonne « montante » reçoit la valeur 4, la « libre » la valeur 2 ; les trois autres colonnes se voient attribuer la valeur 3. SEULES CES VALEURS seront prises en compte pour déterminer le résultat d'une partie, et non le total obtenu pour la colonne comme c'est le cas dans les autres formes de yams que nous connaissons. Ainsi, pour la colonne « descendante », le joueur qui a le plus de points dans cette colonne recevra 3, les autres 0. Dans une partie à deux joueurs A et B, si A gagne sur les colonnes « descendante », « montante » et « en 1 » et B gagne sur les deux autres colonnes, le score sera le suivant : A : $3+4+3=10$ B : $2+3=5$ et A aura ainsi gagné la partie de $10-5=5$ points.

Le fait, pour un joueur, de remporter plus d'un certain nombre de colonnes, lui rapporte un bonus (voir plus loin).

Si deux joueurs sont à égalité sur une colonne, le gagnant sur cette colonne sera tiré au sort (faute de mieux, sinon les bilans seraient déséquilibrés).

La colonne « en 1 » est remplie après un et un seul jet de dés. La colonne « en 2 » est remplie après exactement deux jets de dés. Les colonnes « descendante », « libre » et « montante » sont remplies après 1, 2 ou 3 jets de dés, au choix du joueur. La colonne « descendante » doit être remplie en descendant, donc d'abord les « 1 », puis les « 2 » etc... Même démarche pour la colonne « montante » : d'abord le yams (qui est presque toujours barré, puis le « - », etc...

Le joueur commence par jeter les 5 dés. Alors, il a le choix entre

- écrire quelque chose (éventuellement barrer une case) dans la colonne « en 1 », dans la colonne « libre », ou, aux emplacements où il est arrivé, dans les colonnes « descendante » ou « montante ».
- rejouer tout ou partie des 5 dés. Dans ce cas, après le deuxième jet, il a le choix entre
 - écrire quelque chose dans la colonne « en 2 », dans la colonne libre, ou dans les colonnes descendantes ou montantes.
 - rejouer tout ou partie des cinq dés (y compris de reprendre des dés qu'il avait écartés après le premier jet). Dans ce cas, il doit écrire quelque chose dans une des trois premières colonnes.

2. Description plus précise du jeu à deux joueurs.

Les stratégies de jeu varient fortement selon le nombre de joueurs. Pour le jeu à deux joueurs, le bonus en fonction du nombre de colonnes est de 2.5 pour un joueur qui gagne 4 colonnes et de 5 pour les 5 colonnes. Ainsi, si un joueur gagne sur toutes les colonnes, son score est de $15+5 = 20$. Si un joueur a les 4 colonnes autres que la montante, son score est $3+2+3+3+2.5-4 = 9.5$.

3. Considérations stratégiques et exemple.

Nous devons d'abord faire remarquer que, malgré les jets de dés, ce jeu ne peut être considéré comme un jeu de hasard, dès lors qu'un nombre suffisant de parties sont jouées. Dans la ville d'Anvers, des joueurs professionnels s'affrontent régulièrement depuis plus de 20 ans. Il existe, à l'instar du jeu d'échecs – des catégories correspondant à la force du joueur. Signalons en passant qu'à Orléans, une quinzaine de joueurs, contaminés par Albert, luttent régulièrement. Deux d'entre eux ont atteint un très fort niveau de jeu.

Le jeu est essentiellement un jeu de « zugzwang » (terme allemand utilisé aux échecs qui désigne le fait d'arriver à ce que l'adversaire ne dispose plus de bon coup) et un jeu de gestion (optimisation des prises de décisions sous risques). Les probabilités de sortie de jets définis ou d'amélioration sont faciles à calculer – mais les écarts-types sont élevés.

Vu l'existence des bonus, les bons joueurs s'appuient d'avantage sur l'espérance mathématique que sur la probabilité. Même à haut niveau, divers joueurs ne prennent pas tous la même décision dans une situation définie.

En début de partie, 35 cases sont disponibles ($3 \times 11 + 2$). En effet, rappelons-le, dans la colonne « descendante », seule la case correspondant aux « 1 » peut être remplie au premier coup ; quant à la colonne « montante », seule la case correspondant au yams peut recevoir une écriture. Chaque fois qu'une écriture est faite ailleurs que dans les colonnes « descendante » ou « montante », ce nombre diminue de 1.

Exemple courant de début de partie :

Coup 1 : joueur A : 1,1,3,4,6 il conserve les deux « 1 ». Il obtient 1,1,1,4,6. Il conserve les trois « 1 ». Il obtient 1,1,1,5,6. Il écrit 3 dans la colonne descendante.

Joueur B : 2, 4,5,6,6 il conserve les deux « 6 ». Il obtient 2,2,4,6,6 Il conserve les deux 6. Il obtient 3,4,4,6,6,. Il barre le yams dans le colonne « montante ».

Coup 2 : joueur A : 2,2,4,4,6 il conserve les deux « 2 » (pour la colonne descendante). Il obtient 2,2,2,3,3 Ceci est un premier exemple de divergence de point de vue, même parmi les meilleurs joueurs : certains écriront 20 au « full » dans la colonne « en 2 », d'autres continueront en gardant les « 2 » pour la colonne descendante.

Un dernier exemple d'analogie avec les échecs : La majorité de ceux qui apprennent ce jeu l'abandonnent, découragés par le fait de n'avoir jamais de chance aux dés ou, ce qui revient au même, parce que leur adversaire a décidément beaucoup trop de chance !