

RÈGLES DU JEU



Gigamic

Yamslam™

LE CASINO YAMSI!

But du Jeu :

Le vainqueur est celui qui possède le plus de points à la fin de la partie.

Contenu :

1 piste de dés, 5 dés bicolores, 28 jetons et règle du jeu

Mise en place du jeu :

Placer les 28 jetons, 4 par 4, dans les espaces correspondants autour de la piste.

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour déterminer le premier joueur, chacun lance deux dés : le meilleur commence.



Déroulement d'une partie :

- A son tour, chaque joueur dispose de 3 lancers de dés pour réaliser une combinaison et gagner le jeton correspondant.
- A l'issue du premier et du second lancer, le joueur a le choix entre :
 - 1) mettre certains dés de côté et relancer les autres;
 - 2) ne pas relancer et valider la combinaison obtenue.



Les Combinaisons de Yamslam

Il existe 7 combinaisons qui correspondent chacune à une série de 4 jetons :

2 Paires / 5 points

2 paires de dés identiques



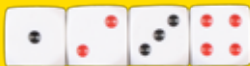
Brelan / 10 points

3 dés identiques



Petite Suite / 20 points

4 dés dont les chiffres se suivent



Couleur / 25 points

5 dés ayant la même couleur



Les Combinaisons de Yamslam

Full / 30 points

1 brelan et 1 paire



Carré / 40 points

4 dés identiques



Grande Suite / 50 points

5 dés dont les chiffres se suivent



Yamslam

5 dés identiques



C'est « la » combinaison : celui qui la réalise prend n'importe quel jeton disponible, y compris un jeton retiré du jeu, et rejoue !

Important :

- Un joueur qui n'arrive à faire aucune combinaison après ses 3 lancers passe son tour sans prendre de jeton; il en va de même si la combinaison réalisée correspond à un jeton qui n'est plus disponible.
- Si aucun joueur n'arrive à prendre de jeton pendant un tour complet, on retire du jeu le jeton de plus grande valeur ; les jetons mis hors-jeu ne peuvent être gagnés que par la combinaison Yamslam (5 dés identiques).
- Les joueurs doivent aligner leurs jetons devant eux par ordre croissant, afin que les autres joueurs puissent les voir.

Fin de partie :

La partie s'arrête quand le dernier jeton est gagné ou retiré du jeu.

Des points bonus sont alors attribués :

50 points aux joueurs qui ont réalisé chacune des 7 combinaisons (hors Yamslam);

30 points à ceux qui récoltent les 4 jetons d'une même série (un joueur peut cumuler plusieurs fois ce bonus);

20 points à ceux qui ont réalisé 6 combinaisons, hors Yamslam; ce bonus ne s'ajoute pas au bonus de 50 points attribué pour 7 combinaisons;

20 points au joueur qui récupère le dernier jeton en jeu (bonus dit « 20 de Der »).

Décompte final :

A la fin de la partie, chaque joueur totalise ses jetons et y additionne ses bonus : le plus grand score gagne la partie (pour faciliter le comptage, on peut alors ranger les jetons par tas de 100 points).



Parties Multiples :

On joue en 5 ou 10 parties, ou au premier arrivé à 1000 points, en additionnant les scores individuels de chaque partie.

VARIANTES

Yamslam Solo :

Tenter le Grand Slam (gagner tous les jetons).
Le solo se joue comme le jeu de base sauf :

1- Si vous n'arrivez pas à faire une des combinaisons disponibles, vous devez mettre de côté le plus gros jeton encore en jeu.

2- Chaque fois que vous faites un Yamslam, vous prenez 2 jetons soit dans le jeu, soit parmi ceux qui ont été mis de côté.

Tous les bonus s'appliquent. Le meilleur score possible est de 1000 points !

Yamslam par équipes (à 4 joueurs) :

On joue par équipes de 2. Un des membres de l'équipe collecte tous les jetons gagnés.

Pour d'autres variantes de jeu : www.gigamic.com

Yamslam est une marque déposée de la société Blue Orange™, France. Version francophone distribuée par Gigamic. BP 30 - F62930 - Wimereux.

