

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# RÈGLES DU JEU



Gigamic

# Yamslam™

## LE CASINO YAMS!

### **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



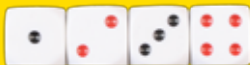
## Brelan / 10 points

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](http://www.gigamic.com)

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

