

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



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

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

