

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



7 YAMINOS

Jeu pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans

CONTENU :

7 Yaminos, un tableau de marque effaçable, un marqueur spécial et une feutrine à effacer.

Un Yamino se présente comme un domino en volume ou un double dé. Il a quatre faces. Une face sur laquelle figure deux fois le même nombre de points est appelée "doublet".

Les 7 Yaminos avec leurs 4 faces chacun, représentent les 28 dominos d'un jeu de dominos classique mais leur présentation permet de les lancer comme des dés au Yam !

Ce jeu est riche de multiples combinaisons et adaptations possibles.

Pour commencer, on peut jouer comme ci-dessous :

- Les joueurs jouent à tour de rôle en lançant tous les Yaminos. Celui qui obtient le score maximum en un lancer gagne.
- Le premier joueur définit le nombre de lancers et celui qui obtient le score le plus élevé, gagne.
- Les joueurs choisissent un score à atteindre en un certain nombre de lancers. Celui qui est le plus proche du score à la fin des lancers remporte la partie.

• En essayant d'aligner les Yaminos comme au jeu de dominos en faisant se toucher deux faces identiques, les joueurs essaient d'aligner un maximum de Yaminos obtenus après un lancer. Le gagnant est celui qui en place le plus.

Variante : celui auquel il reste le moins de points en comptant les Yaminos qui n'ont pas été placés gagne.

• Toujours en les alignant comme aux dominos, il faut placer un minimum de Yaminos déterminé par les joueurs en obtenant un maximum de points en par exemple deux jets. A la fin du nombre de jets, on divise le total de points obtenus par le nombre de Yaminos placés pour obtenir son score.

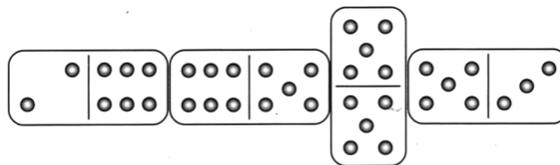
On peut aussi choisir de diviser ce total par le nombre de jets.

JEUX BASÉS SUR DES JEUX DE DOMINOS

1 - JEU DE BASE

PRINCIPE :

Pour former une chaîne de Yaminos, il suffit de les placer en ligne, à la manière de dominos. Les " doublets " sont placés perpendiculairement.



BUT DU JEU :

Obtenir le score de 40 ou plus.

LE JEU :

Le plus jeune commence et les suivants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour commencer :

Le joueur lance les 7 Yaminos.

- S'il n'a pas de " doublet ", c'est au suivant.
- S'il obtient un ou plusieurs " doublets ", il commence sa chaîne de Yaminos avec un doublet et utilise autant de Yaminos qu'il le désire ou qu'il le peut.

Après un lancer :

• Si des Yaminos n'ont pas pu être placés, le joueur peut soit :

- arrêter et marquer les points (voir décompte des points)
- relancer autant de Yaminos qu'il le désire (sauf 1) pour augmenter son score.

Lors d'un même tour, on peut lancer les Yaminos plusieurs fois à condition, à chaque lancer, de toujours pouvoir poser au moins un Yamino. Sinon, on perd son tour et tous les points correspondants.

On peut arrêter à tout moment après avoir placé un Yamino dans la chaîne.

- Si un joueur place ses 7 Yaminos,
 - il peut arrêter et marquer les points obtenus ou
 - continuer en relançant les 7 Yaminos et améliorer le total qu'il vient d'obtenir. Mais attention, on peut aussi perdre ce total si on n'obtient pas au moins un doublet lors du nouveau lancer.

DECOMPTE DES POINTS :

Chaque " doublet " placé dans une chaîne vaut 2 points, les autres Yaminos valent chacun 1 point.

ASTUCE : vous n'avez pas toujours intérêt à placer tous vos Yaminos !

Exemple : lors du premier lancer, vous pouvez placer six Yaminos mais un " 4 " aux deux extrémités n'est pas favorable ! Vous pouvez ne poser que cinq Yaminos et relancer deux Yaminos au lieu d'un seul pour obtenir un " 4 ".

Vous pouvez bien sûr aussi en poser six et décider d'arrêter votre tour.

QUELQUES PRECISIONS :

Lorsqu'un Yamino a été posé lors d'un lancer précédent, il ne peut plus être déplacé ni repris. Seuls ceux placés lors du lancer en cours peuvent être repris ou déplacés à condition qu'au moins un Yamino de ce lancer soit laissé dans la chaîne.

Note : Si lors d'un lancer, un Yamino se trouve debout ou au-dessus d'un autre, il suffit de le prendre et de le relancer.

LE GAGNANT :

Lorsqu'un joueur à la fin de son tour marque au minimum 40 points, c'est le leader. Les autres joueurs ont une dernière chance d'essayer de battre ce joueur. Ceux-ci, chacun leur tour relancent les Yaminos jusqu'à ce qu'ils obtiennent le score du leader plus un point ou que leur tour s'arrête parce qu'ils ne peuvent pas placer au moins un Yamino lors d'un lancer ou un doublet pour commencer une nouvelle chaîne. Celui qui obtient le nombre de points le plus élevé (40 ou plus) est le gagnant.

2 - MUGGINS

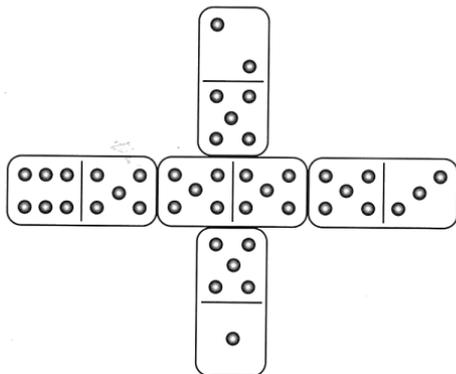
C'est le plus compétitif des jeux proposés.

BUT DU JEU :

Obtenir 100 ou plus à la fin du jeu.

LE JEU

Au Muggins, les Yaminos peuvent être reliées non seulement par leur grands côtés mais aussi par leurs extrémités, soit 4 connections possibles pour chaque doublet.



Le premier joueur lance les 7 Yaminos.

- S'il n'obtient pas de doublet, c'est au suivant.
- S'il obtient un doublet, il le place au milieu des joueurs ;
- S'il obtient plusieurs doublets, il prend le plus fort (le plus proche de 6-6).

Le suivant, s'il le peut, prend un Yamino et le place contre la face correspondante du doublet posé. Sinon, il prend les 6 Yaminos et les relance. S'il ne peut toujours pas placer un Yamino, c'est au suivant et ainsi de suite.

Lorsque les 7 Yaminos sont placés, le joueur suivant continue le jeu en reprenant les 7 Yaminos, et recommence comme ci-dessus.

DECOMPTE DES POINTS

Lorsqu'un joueur termine son tour, il ajoute la valeur des points des extrémités qui ne sont pas connectées dans la chaîne. Si ce total est un multiple de 5 (5, 10, 15, 20, 25, etc...) il marque ce nombre de points. Si le total n'est pas un multiple de 5, le joueur ne marque rien.

Exemple 1 : Le joueur commence avec le doublet 5-5. Il y a quatre " 5 " disponibles sur le doublet, et ils font un total de 20 points. Le joueur marque 20 points.

Le joueur suivant ajoute 5-blanc à la chaîne. Cela laisse trois " 5 " disponibles et un " blanc " libre (qui compte pour zéro), soit un total de 15, ce joueur marque 15 points. Le joueur suivant ajoute 5-1 à la chaîne. Cela laisse deux " 5 " disponibles, un " blanc ", et un " 1 " pour un total de 11 points. Le joueur ne marque rien.

Exemple 2 : Le joueur commence une chaîne avec le doublet 6-6. Il y a quatre " 6 " disponibles sur le doublet pour un total de 24. Le joueur ne marque aucun point. Le joueur suivant ajoute 6-2 à la chaîne. Cela laisse trois " 6 " disponibles ainsi qu'un " 2 " pour un total de 20 points. Ce joueur marque 20 points.

LE GAGNANT

Lorsqu'un joueur atteint 100 points ou plus, chacun des joueurs restant (s'il y en a) qui a joué un tour de moins que lui a le droit de jouer encore une fois. Le jeu s'arrête donc lorsque tous les joueurs ont joué le même nombre de tours.

Le gagnant est alors celui qui a obtenu le score le plus élevé.

3 - DE PLUS EN PLUS

BUT DU JEU :

Obtenir le résultat le plus élevé de 200 points ou plus.

LE JEU

On joue avec les mêmes principes qu'au Muggins mais le décompte des points est différent.

A la fin de chaque tour, le joueur ajoute les points des extrémités disponibles. Si ce total est supérieur au précédent, le joueur marque ce total. Si le total est égal ou inférieur, il ne marque rien.

LE GAGNANT

Lorsqu'un joueur atteint 200 points ou plus, on s'assure que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. C'est alors à celui qui obtient le score de 200 ou plus, le plus élevé, qui gagne.

4 - PROGRESSION

BUT DU JEU :

Atteindre le score le plus élevé après 7 tours de jeu.

LE JEU

Le premier joueur lance les 7 Yaminos.

La première phase commence.

C'est " la phase des blancs ".

Le joueur essaie de connecter tous les Yaminos avec un blanc pour former une chaîne. Il n'est pas nécessaire d'avoir un doublet dans la chaîne. Il peut y avoir des Yaminos sans blanc dans la chaîne qui doit comporter au minimum deux Yaminos.

DECOMPTE DES POINTS :

Seuls les Yaminos avec un blanc comptent pour la valeur des points qu'ils portent. Le blanc compte zéro. Le joueur marque ces points et c'est la fin de son tour.

Exemple, le joueur a réalisé cette chaîne de quatre Yaminos :



il marque $5 + 3 + 0 + 6 = 14$

S'il n'y a pas au minimum 2 Yaminos connectés, le joueur ne marque aucun point.

POURSUITE DU JEU

Après que tous les joueurs ont chacun lancé les 7 Yaminos pour la " phase des blancs ", ils recommencent pour la " phase des 1 ". Seuls les Yaminos comportant un " 1 " comptent et ainsi de suite jusqu'à la " phase des 6 ".

LE GAGNANT

Lorsque toutes les phases ont été jouées, c'est le joueur qui totalise le plus de points qui gagne la partie.

5 - TOUS EN LIGNE

BUT DU JEU :

Obtenir un résultat de 200 points ou plus.

LE JEU

Le premier joueur lance les 7 Yaminos et essaie de les aligner en 1 ou plusieurs chaînes. Plus les chaînes sont longues et donc peu nombreuses, mieux c'est. Les chaînes n'ont pas besoin de comporter de doublet. Et les doublets peuvent être joués par l'un des 4 côtés au choix.

DECOMPTE DES POINTS

Son tour terminé, le joueur compte le nombre de Yaminos dans chaque chaîne et pour chaque chaîne,

multiplie ce nombre par lui-même. Par exemple, une chaîne de 5 Yaminos vaut $5 \times 5 = 25$ points.

Après avoir additionné la valeur des chaînes formées, le joueur retire un point pour tout Yamino ne faisant pas partie d'une chaîne.

LE GAGNANT

Lorsqu'un joueur a atteint 200 points ou plus, on s'assure que tous les joueurs ont joué le même nombre de tours. C'est alors celui qui obtient le score supérieur à 200 le plus élevé qui gagne.

6. PAIR ET IMPAIR

BUT DU JEU :

Obtenir le résultat de 200 points ou plus.

LE JEU

Le premier joueur lance les sept Yaminos. S'il n'a pas de doublet, c'est au suivant.

Sinon, il pose le doublet au milieu des joueurs.

Le suivant regarde les Yaminos restants et en connecte un au doublet. Si ce n'est pas possible, il lance les Yaminos restants. S'il n'y a toujours pas de doublet, c'est au suivant et ainsi de suite.

Les Yaminos se connectent comme au Muggins. Lorsque les 7 Yaminos ont été joués, le joueur suivant prend les 7 Yaminos et les lance, met en jeu le doublet le plus élevé et ainsi de suite comme précédemment.

DECOMPTE DES POINTS

A la fin de son tour, le joueur additionne la valeur des points de toutes les extrémités libres. Si le total est pair, il marque ce total. S'il est impair, il ne marque rien.

Exemple 1 : le joueur commence la chaîne avec le doublet 4-4. Il y a quatre " 4 " disponibles sur le doublet, leur total est égal à 16. Le joueur marque 16 points. Le joueur suivant ajoute 4-2. Il y a encore trois " 4 " disponibles ainsi qu'un " 2 ". Soit un total de 14. Il marque 14. Le joueur suivant ajoute 4-1. Il y a deux " 4 " disponibles, un " 2 " et un " 1 ", soit un total de 11. Il ne marque rien.

Exemple 2 : Le joueur commence avec le doublet 6-6. Il y a quatre " 6 " disponibles pour un total de 24. Il marque 24 points. Le joueur suivant ajoute 6-blanc. Cela laisse trois " 6 " disponibles et un " blanc ", pour un total de 18. Il marque 18 points.

LE GAGNANT

Lorsqu'un joueur marque 200 points ou plus, chacun des joueurs restants (s'il y en a) qui a joué moins de tours que lui, peut jouer une dernière fois pour que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. Le gagnant est celui qui totalise le plus de points.

POUR JOUER AU YAM AVEC LES YAMINOS

BUT DU JEU : réaliser des combinaisons de chiffres qui permettent de remplir les cases du tableau de marque.

LE JEU : Chaque joueur joue à tour de rôle et passe la main à son voisin dès qu'il a obtenu les points qui lui permettent de remplir une case de sa feuille de marque.

Le premier joueur lance les 7 Yaminos et s'il n'est pas satisfait de la combinaison obtenue, il a le droit de rejouer en relançant tous les Yaminos ou seulement quelques uns.

Il peut enfin lancer une troisième fois, mais en annonçant quelle combinaison il choisit.

Si, à la fin du tour de jeu, on se trouve dans l'incapacité de remplir la case choisie, on y inscrit zéro.

Le jeu se joue couramment en deux manches mais les joueurs peuvent décider de ne jouer qu'en une seule manche. Au cours d'une manche, les joueurs doivent remplir toutes les cases du tableau de marque.

LES DIFFERENTES COMBINAISONS :

" **SUPER YAMINO** " c'est réussir à obtenir en trois lancers 7 fois le même chiffre : 0, 1, 2, 3, 4, 5 ou 6. C'est la première paire (2 mêmes chiffres sur un Yamino) obtenue qui détermine le

" Super Yamino " à réaliser. Si le joueur obtient plus d'une paire, il choisit celle avec laquelle il désire commencer.

A la fin des trois lancers, si le joueur n'a pas réussi le " Super Yamino ", il marque zéro. Si, par contre, il a réussi, on compte le total de tous les chiffres figurant sur les faces visibles des Yaminos et on marque en plus un bonus de 70 points.

" LES SOLOS "

Pour le "1" : Faites le total des "1" obtenus et inscrivez-le sur le tableau de marque, et ainsi de suite jusqu'au chiffre "6".

" **LE PLUS** " : on additionne pour chaque Yamino obtenu le + fort des 2 chiffres

et on reporte le résultat obtenu sur le tableau de marque.

" **LE MOINS** " : on additionne pour chaque Yamino obtenu le - fort des 2 chiffres et le total est reporté en négatif sur la feuille de marque. Il sera donc soustrait du total des points obtenus au cours de la manche.

VARIANTE DU "PLUS" ET DU "MOINS" :

Les joueurs peuvent convenir, au début du jeu, soit :

- que " Le Plus " et " Le Moins " doivent être réalisés en 2 séries de 3 lancers. Dans ce cas, on effectue trois lancers successifs pour ne compter que les chiffres les plus élevés et trois lancers pour ne compter que les chiffres les plus faibles.

- ou qu'une seule série de trois lancers compte à la fois pour " Le Plus " et pour " Le Moins ". Dans ce cas, les joueurs doivent faire attention aux " couples " (les deux chiffres de la face visible) qui sortent et à bien connaître les couples qui peuvent encore sortir.

" LE FULL YAMINO "

C'est obtenir un carré et un brelan en 3 lancers maximum. Par exemple :

$(4/4 ; 4/0 ; 4/2 ; 4/1) + (1/1; 1/5 ; 1/6)$

On inscrit alors $4 \times 4 = 16$ $3 \times 1 = 3$

Soit un total de $19 + 50$ points de bonification du full = 69 points.

" LA SUITE YAMINO "

La suite se fait en 5 chiffres (Petite Suite) ou 7 chiffres (Grande Suite) qui se suivent, avec plus ou moins de Yaminos.

Une paire compte pour un chiffre.

La succession d'un même chiffre sur deux Yaminos différents est interdite :

On ne peut pas se faire suivre : $3/3$ et $3/4$.

Exemple : 2/2 ; 3/3 ; 4/4 ; 5/5 ; 6/3 (Petite Suite car 5 chiffres différents se suivent)

Le total est de : $2 + 3 + 4 + 5 + 6 = 20$ points.

Plus le bonus petite suite : au total :
 $20 + 20 = 40$ points

Ou 0/1 ; 2/3 ; 4/5 ; 6/6 (Grande Suite car 7 chiffres différents se suivent)

Le total est de : $0 + 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 = 21$ points.

Plus le bonus grande suite :
au total : $21 + 30 = 51$ points.

Option : on peut comptabiliser en plus le total des points figurant sur les Yaminos non utilisés.

" LES PAIRES "

On ne compte que l'un des chiffres figurant sur chaque paire, avec un bonus de 10 points pour 5 paires et 20 points pour 7 paires.

LE GAGNANT :

Le gagnant est celui qui, au bout de quatre manches, obtient le total de points le plus élevé.

Nous vous souhaitons de nombreuses heures d'amusement pleines de lancers et rebondissements.

L'équipe Dujardin

DUJARDIN INTERNATIONAL
92210 SAINT-CLOUD
N° SIRET 320 486 780 00010

