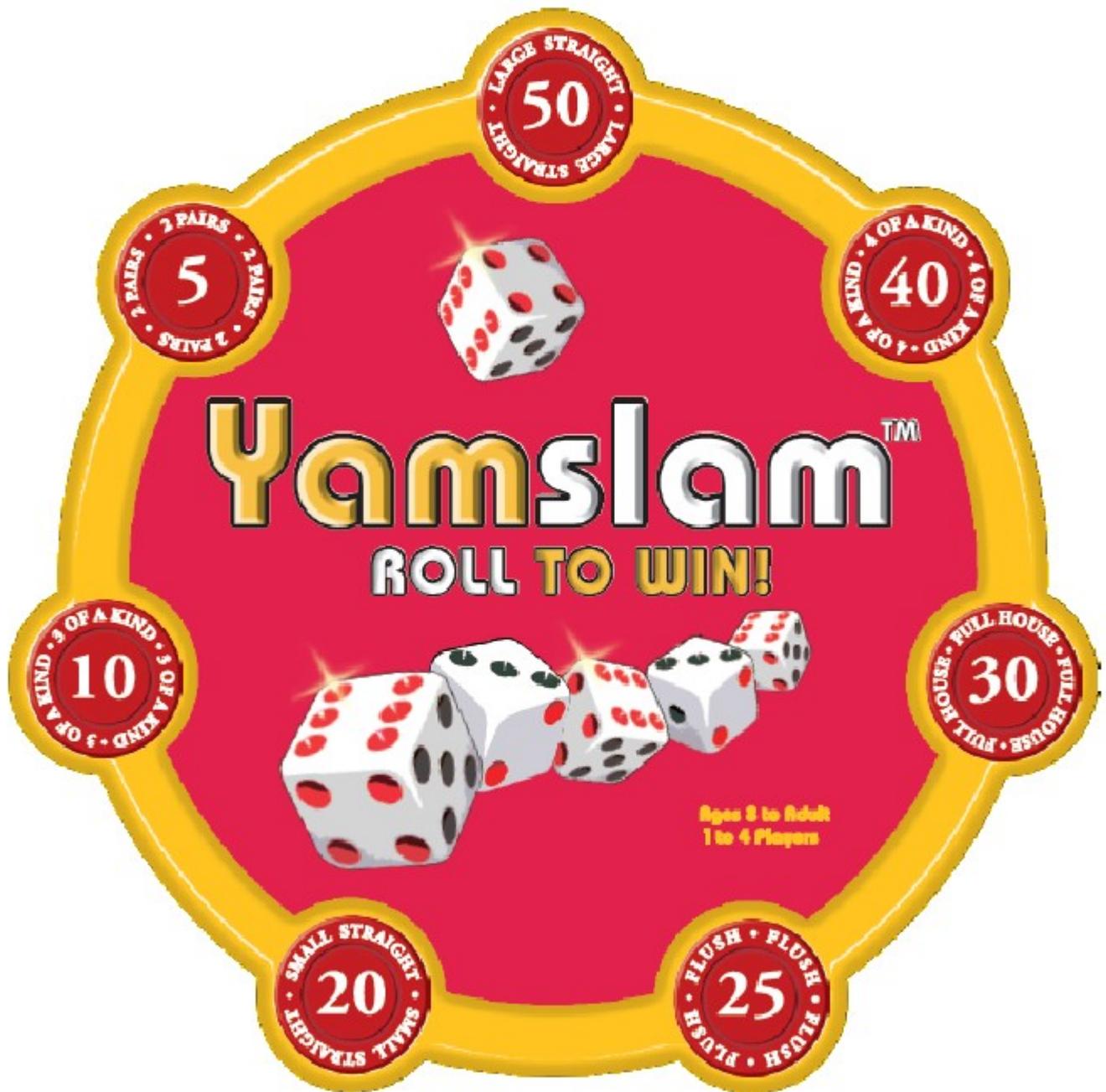


Regolamento



Yamslam™

ROLL TO WIN!

Regolamento Veloce:

Lanciare i 5 dadi per ottenere la migliore combinazione di punteggio e vincere la fiche corrispondente. Ci sono solo 4 fiches di ogni tipo. Cercare di ottenere le migliori fiches prima che si esauriscano.

Assicuratevi di controllare i diversi bonus a disposizione per ottenere punti extra!

Scelte strategiche e dadi fortunati ti condurranno alla vittoria.



A game created by Thierry Denoual.

© 2008 Blue Orange. All rights reserved for all countries.

Obiettivo Del Gioco:

Ottenere il punteggio più alto alla fine della partita.



Preparazione:

Piazzare le 28 fiches nei loro spazi corrispondenti, 4 fiches per spazio.

Il giocatore che lancia il dado col numero più alto comincia la partita ed il turno prosegue in senso orario.

Come Giocare:

-Lanciare i dadi fino a 3 volte per ottenere una delle seguenti 8 combinazioni.

-Dopo il primo ed il secondo lancio scegliere i dadi che si preferisce tenere e lanciare nuovamente i dadi rimanenti.

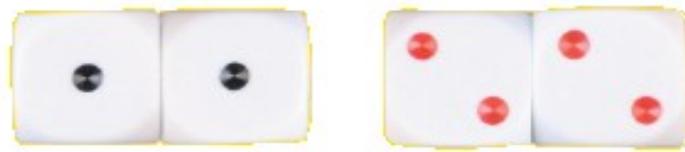
-Puoi smettere di lanciare i dadi in qualsiasi momento se hai trovato una combinazione soddisfacente.



Combinazioni Yamslam

2 Coppie/5 Punti

Due coppie di dati mostrano la stessa faccia



3 di un Tipo/10 Punti

Tre dadi mostrano la stessa faccia



Piccola Scala/20 Punti

Quattro dadi in ordine numerico



Colore/25 Punti

Tutti i dadi sono dello stesso colore



Full/30 Punti

Tre dadi di un tipo ed una coppia



4 di un Tipo/40 Punti

Quattro dadi mostrano la stessa faccia



Scala Grande/50 Punti

Cinque dadi in ordine numerico



Yamslam/Scegli la Fiche che vuoi

Tutti e cinque i dadi mostrano la stessa faccia



Acquisire Fiches

Ci sono solo 4 fiches per ogni tipo; assicurati le migliori prima che finiscano.

♦ **Se uno dei tuoi tre lanci otterrà una fiche, puoi scegliere di terminare immediatamente il turno e raccogliere i punti totalizzati.**

♦ **Se ottieni uno Yamslam scegli la fiche che preferisci e rigioca.**

♦ **Se i tuoi lanci non permettono il raggiungimento di alcuna fiche, non ne acquisisci alcuna.**

♦ **Se nessun giocatore riesce ad acquisire fiche durante un round, scartarne una del valore più alto dal gioco.**

Solo un lancio Yamslam può ripescare una fiche da quelle scartate.

Importante!

Tutti i giocatori devono allineare di fronte a loro le fiches ottenute in ordine numerico.



Fine Del Gioco:

Il gioco termina quando viene raccolta l'ultima fiche in gioco.

Punti Bonus:

Golden 7/50 Punti

Acquisisci una fiche per tipo ed ottieni 50 Punti addizionali sul totale raggiunto.

Silver 6/20 Punti

Acquisisci sei fiches differenti ed ottieni 20 Punti addizionali sul totale raggiunto (non cumulabile con il bonus Golden 7).

Pila Completa/30 Punti

Acquisisci tutte le fiches dello stesso valore per ottenere 30 Punti addizionali sul totale raggiunto.

Ultima Mano/20 Punti

Prendi l'ultima fiche rimasta in gioco per ottenere 20 Punti addizionali sul totale raggiunto.

Vincere La Partita:

Il giocatore che ottiene il punteggio più alto vince la partita.

Varianti

Giochi Multipli:

Prendi una penna e segna il totale dei punti ottenuto ad ogni partita dai vari giocatori; stabilite in anticipo quante partite fare e poi addizionate il totale dei punti accumulati.

Yamslam Solo:

- 1. Ogni volta che non puoi acquisire una fiche, scarta una fiche del valore più alto dal gioco;**
- 2. Ogni volta che ottieni uno Yamslam prendi 2 fiches a scelta dal gioco o dagli scarti;**
- 3. Tutti i normali bonus sono applicati, il massimo punteggio ottenibile è 1000 Punti; Buona Fortuna!**

Yamslam Gioco Di Squadra Per 4 Giocatori:

E' divertente anche giocare in coppia formando due squadre; un giocatore raccoglie le fiches e l'altro lancia, alternando i ruoli per ogni round.

