

**Spielanleitung****Seite 2****Playing instruction****page 2****Règle du jeu****page 3****Instrucciones del juego****página 3**

Yatzi

DE

Inhalt

5 Würfel

1 Block

1 Bleistift

Vorbereitung

Zu Beginn bekommt jeder Spieler ein Blatt vom Block. Hier sind pro Spiel alle Würfelkombinationen aufgelistet, die es zu erreichen gilt. Daneben wird jeweils die erreichte Punktzahl eingetragen. Die Spieler bestimmen, wie viele Runden sie spielen wollen und wer das Spiel beginnt. Danach wird reihum gewürfelt.

Ziel

Ziel des Spiels ist es, die höchste Gesamtpunktzahl pro Spielrunde zu erreichen.

Spielverlauf

Wer an der Reihe ist, hat drei Versuche für ein optimales Ergebnis. Zuerst würfelt man natürlich mit allen fünf Würfeln. Ist das Ergebnis nicht zufrieden stellend, darf man mit einer beliebigen Anzahl von Würfeln erneut sein Glück versuchen. Dabei steckt natürlich auch eine Menge taktisches Kalkül mit drin – je nachdem, welches Ziel man gerade erreichen will.

Beispiel: Ein Spieler würfelt eine 3 – 3 – 4 – 4 – 6. Jetzt kann er z. B. nur den 6er aufnehmen und versuchen, mit einer 3 oder 4 ein Full House zu erreichen. Er kann aber auch die zwei 3er und den 6er aufnehmen, um z. B. einen 4er-Pasch zu erreichen.

Der Gewinnblock

In der ersten Gruppe der Kombinationen zählen einfach alle Augen der gewürfelten und ausgewählten Augenmenge. Beispiel: 3 – 3 – 5 – 5 – 5. D. h., bei den drei 5ern gibt es 15 Punkte – die Augen der beiden anderen Würfel zählen hier nicht. Allerdings kann man überlegen, ob man dieses Ergebnis nicht besser beim 3er-Pasch in der unteren Gruppe einträgt, da dann die Augen der anderen Würfel auch noch mitzählen. Einen zusätzlichen Bonus in Höhe von 35 Punkten gibt es für den Spieler, dessen Zwischensumme aus der ersten Gruppe 63 Punkte oder mehr beträgt. Die Namen und die Bedeutung der in der zweiten Gruppe geltenden Kombinationen sind vielleicht schon aus dem Pokerspiel bekannt.

3er-Pasch 3 Würfel mit gleicher Augenzahl: Es zählt die Summe der Augen aller 5 Würfel

4er-Pasch 4 Würfel mit gleicher Augenzahl: Es zählt die Summe der Augen aller 5 Würfel

Full House 2 + 3 gleiche Würfel: 25 Punkte (z. B. 3 – 3 – 5 – 5 – 5)

Kleine Straße 4 aufeinander folgende Würfel: 30 Punkte (z. B. 2 – 3 – 4 – 5)

Große Straße 5 aufeinander folgende Würfel: 40 Punkte (z. B. 1 – 2 – 3 – 4 – 5 oder 2 – 3 – 4 – 5 – 6)

Yatzi (5er-Pasch) 5 Würfel mit gleicher Augenzahl: 50 Punkte (1. Wurf); in der Rubrik Chance, falls noch frei, 100 Punkte (2. Wurf)

Chance Beliebiger, möglichst hoher Wurf: Es zählt die Summe der Augen aller 5 Würfel ohne Vorgabe einer Kombination

Pro Spiel muss ein Eintrag gemacht werden, schlimmstenfalls eine „0“ in einer beliebigen noch freien Kombination.

Achtung: Wer zum zweiten Mal einen Yatzi würfelt, kann unter Chance 100 Punkte eintragen, wenn hier noch kein Punkteintrag vorliegt. Ist auch in der ersten Gruppe der Kombinationen die passende Rubrik besetzt, müssen an beliebiger Stelle eine „0“ eingesetzt werden.

Ende des Spiels

Nach 13 Würfeldurchgängen endet die Spielrunde. Jetzt sind die Punkte in allen Rubriken eingetragen und können addiert werden. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

Yatzi

GB

Content

5 dice

1 Yatzi pad

1 pencil

Preparation

At the beginning, every player receives one sheet of the notebook. All dice combinations that have to be rolled for each game are listed here. The score that has been reached is entered right next to these. The players determine the number of rounds they want to play and the player has to start the game. Then they take turns.

Aim

The aim of the game is to reach the highest score per round.

Course of the game

The one whose turn it is has three attempts for an optimal result. At first, all 5 dices are rolled. In the case that the result should not be satisfying, one may try one's luck again with an arbitrary number of dice. This naturally includes a lot of tactical calculation – depending on the goal one wants to reach.

Example: A player throws 3 – 3 – 4 – 4 – 6. Now he could hold only the 6, and try to get a full house with another 3 or 4 e.g. But he could also pick up the two 3's and the 6, to throw five 4's e.g.

The scorecard

Within the first group of combinations the sum of the total number of dice faces of the thrown and chosen score count. Example: 3 – 3 – 5 – 5 – 5.

I.e. if the 5's have been chosen, the score is 15 – the other two dices do not count. Alternatively, one might think about entering the result in the lower group, in the field for "three-of-a-kind", since the score of the remaining dices would then count as well. The player that has an interim total from the first group of 63 points or more receives an additional bonus of 35 points.

The names and the meaning of the combinations valid in the second group may be known from the Poker game.

Three-Of-A-Kind 3 dices showing the same face: The sum of the dice faces of all 5 dices counts.

Four-Of-A-Kind 4 dices showing the same face: The sum of the dice faces of all 5 dices counts.

Full House 2+3 dices of a kind: 25 points (e.g.: 3 – 3 – 5 – 5 – 5)

Small Straight 4 successive dices: 30 points (e.g.: 2 – 3 – 4 – 5)

Large Straight 5 successive dices: 40 points (1 – 2 – 3 – 4 – 5 or 2 – 3 – 4 – 5 – 6)

Yatzi (Five-Of-A-Kind) 5 dices showing the same face: 50 points (1. throw); if still empty, 100 points on "chance" (2. throw)

Chance Arbitrary throw, as high as possible

The sum of the dice faces of all 5 dices counts, without any combination requirements

An entry has to be made for each round, a "0" in the worst case in an arbitrary combination still available.

Attention: Who throws a Yatzi for the second time may enter 100 points under chance if there is no previous entry in the field. Should the appropriate category of the upper group be taken as well, a "0" has to be inserted in an arbitrary place.

End of the game

The game ends after 13 rounds. Now the points have been entered into all categories and may be summarised. The player with the highest total score wins.

