

Art.-Nr.: 3317

 2 - 5 6 - 99 10 min. - ∞

## Yatzi

### Inhalt

6 Würfel  
1 Yatzi-Block  
1 Bleistift  
1 Würfelbecher



### 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.

<b>3er-Pasch</b>	3 Würfel mit gleicher Augenzahl: Es zählt die Summe der Augen aller 5 Würfel
<b>4er-Pasch</b>	4 Würfel mit gleicher Augenzahl: Es zählt die Summe der Augen aller 5 Würfel
<b>Full House</b>	2 + 3 gleiche Würfel: 25 Punkte (z. B. 3 – 3 – 5 – 5 – 5)
<b>Kleine Straße</b>	4 aufeinander folgende Würfel: 30 Punkte (z. B. 2 – 3 – 4 – 5)
<b>Große Straße</b>	5 aufeinander folgende Würfel: 40 Punkte (z. B. 1 – 2 – 3 – 4 – 5 oder 2 – 3 – 4 – 5 – 6)
<b>Yatzi (5er-Pasch)</b>	5 Würfel mit gleicher Augenzahl: 50 Punkte (1. Wurf); in der Rubrik Chance, falls noch frei, 100 Punkte (2. Wurf)
<b>Chance</b>	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



### Content

6 Dice  
1 Yatzi pad  
1 Pencil  
1 Shaker

### 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.

<b>Three-Of-A-Kind</b>	3 dices showing the same face: The sum of the dice faces of all 5 dices counts.
<b>Four-Of-A-Kind</b>	4 dices showing the same face: The sum of the dice faces of all 5 dices counts.
<b>Full House</b>	2+3 dices of a kind: 25 points (e.g.: 3 – 3 – 5 – 5 – 5)
<b>Small Straight</b>	4 successive dices: 30 points (e.g.: 2 – 3 – 4 – 5)
<b>Large Straight</b>	5 successive dices: 40 points (1 – 2 – 3 – 4 – 5 or 2 – 3 – 4 – 5 – 6)
<b>Yatzi (Five-Of-A-Kind)</b>	5 dices showing the same face: 50 points (1. throw); if still empty, 100 points on "chance" (2. throw)
<b>Chance</b>	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.

## Yatzi

### Contenu

6 Dés  
1 Bloc-notes  
1 Crayon  
1 Shaker



### Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit une feuille du bloc-notes au début du jeu. Cette feuille est une liste de toutes les combinaisons de dés qui doivent être faites pendant le jeu. En face de chaque combinaison, une case sert à inscrire le nombre de points effectués. Les joueurs doivent annoncer le nombre de tours qu'ils veulent jouer et qui commence à jouer. Les dés sont ensuite lancés à tour de rôle.

### But du jeu

Le but du jeu est d'obtenir le maximum de points à chaque tour de jeu.

### Déroulement du jeu

Le joueur dont c'est le tour a trois essais pour obtenir un résultat optimal. Le premier jet de dés se fait avec les cinq dés. Si le résultat obtenu ne satisfait pas le joueur, celui-ci peut relancer les dés qu'il veut pour retenter sa chance. Le joueur doit élaborer sa tactique selon la combinaison qu'il souhaite obtenir.

Exemple : un joueur lance les dés et obtient 3 – 3 – 4 – 4 – 6. Il peut par exemple relancer le 6 pour essayer d'obtenir un 3 ou un 4 pour former un Full. Il peut également relancer les deux 3 et le 6 pour essayer de faire un Carré par exemple.

### Le bloc-notes

Dans le premier groupe de combinaisons, toutes les valeurs des dés lancés et retenus pour une combinaison doivent être additionnées. Exemple : si on obtient 3 – 3 – 5 – 5 – 5, les valeurs des trois dés de 5 sont additionnées, ce qui donne 15 points. Les autres dés ne comptent pas ici. Toutefois on peut aussi enregistrer ce résultat dans la partie inférieure en tant que Brelan, car dans ce cas les points des autres dés comptent aussi.

Les joueurs obtiennent une prime supplémentaire de 35 points si la somme intermédiaire des résultats des combinaisons de la partie supérieure est égale ou supérieure à 63 points.

Les noms et la signification des combinaisons du deuxième groupe vous sont peut-être déjà familiers, ce sont en effet les mêmes qu'au poker.

<b>Brelan</b>	3 dés avec le même chiffre : On additionne les valeurs des 3 dés
<b>Carré</b>	4 dés avec le même chiffre : On additionne les valeurs des 4 dés
<b>Full</b>	2 dés identiques + 3 dés identiques : 25 points (par ex. : 3 – 3 – 5 – 5 – 5)
<b>Petite suite</b>	4 dés qui se suivent : 30 points (par ex. : 2 – 3 – 4 – 5)
<b>Grande suite</b>	5 dés qui se suivent : 40 points (par ex. : 1 – 2 – 3 – 4 – 5 ou 2 – 3 – 4 – 5 – 6)
<b>Yatzi</b> (ou Yam's)	5 dés avec la même valeur : 50 points (1 <sup>er</sup> lancer) ; dans la case chance, si elle est encore libre, 100 points (2 <sup>ème</sup> lancer)
<b>Chance</b>	Au choix, essayer de faire le plus de points possible : On compte les valeurs des 5 dés sans réalisation d'une combinaison

A chaque tour il faut remplir une des cases du bloc-notes, dans le pire des cas avec un zéro, à l'endroit où des combinaisons sont encore libres.

Attention : si un joueur fait un Yatzi pour la seconde fois, il peut enregistrer 100 points dans la case chance si elle n'est pas déjà remplie. Si les cases de la partie supérieure de combinaisons correspondant à cette combinaison sont déjà remplies, le joueur doit alors inscrire un zéro dans la case de son choix non encore remplie.

### Fin du jeu

Après avoir joué 13 fois, le tour de jeu est terminé. Toutes les cases du bloc-notes sont remplies et on peut à présent les additionner. Le joueur qui obtient le plus grand nombre de points a gagné.

## Yatzi

### Contenido

6 Dados  
1 Bloque  
1 Lápiz  
1 Cubilete



### Preparación

Cada jugador recibe un block de hojas, donde aparecen todas las combinaciones de dados a obtener. Al lado figuran los puntos obtenidos. Los jugadores deciden cuantas rondas quieren jugar y quien comienza. Luego se tiran los dados en el orden decidido.

### Objetivo

El objetivo de juego es conseguir la mayor cantidad de puntos por ronda.

### Juego

Al jugador que le toca, tiene tres intentos para una puntuación óptima. La primera vez, se tiran los cinco dados. Si no se consigue la puntuación esperada, se puede tirar de nuevo, algunos o todos. Según la puntuación buscada se aplica un cálculo táctico para decidir cuantos dados tirar.

Ejemplo: un jugador tira y obtiene 3--3-4-4-6. Puede levantar por ejemplo el 6 e intentar obteniendo un 3 o 4, un Full House. Puede levantar los dos 3 y el 6, para obtener Poker.

### Puntuación

En el primer grupo de combinaciones cuentan todos los dados del número elegido. Ejemplo: 3-3-5-5-5, significa que para los 5 hay 15 puntos y los demás no cuentan. De todas maneras, uno debe pensar si este resultado no se puede mejorar considerando un Pasch de 3, ya que de esa manera cuentan los demás dados también. Hay un bonus extra de 35 puntos para el jugador que obtiene una suma total de 63 puntos del primer grupo o más.

Los nombres y combinaciones del segundo grupo son conocidos por el Poker.

#### Pasch de 3

3 dados iguales: Se suman los números de cada dado.

#### Poker 4

dados iguales: Se suman los números de cada dado.

#### Full House

2 dados iguales + 3 dados iguales: 25 puntos (Ejemplo:3-3-5-5-5)

#### Escalera:

4 números consecutivos: 30 puntos. (Ejemplo: 2-3-4-5)

#### Escalera doble

5 números consecutivos: 40 puntos. (1 - 2 - 3 - 4 - 5 o 2 - 3 - 4 - 5 - 6)

#### Yatzi (Generala)

5 dados iguales en el primer intento 50 puntos, si todavía libre/vazio 100 puntos en el segundo intento

#### Chance

tiro con mayor puntuación, a elección. Se cuentan los puntos de los 5 dados.

Por cada tiro debe completarse un casillero, en el peor de los casos un "0" bajo la combinación elegida.

Atención: quien obtiene Yatzi (Generala) por segunda vez, puede escribir bajo el casillero "chance" 100 puntos, si aún no fué completado. Si están completos todos los casilleros del primer grupo, se debe ubicar un "0" en algún otro casillero.

### Fin del juego:

Luego de haber tirado los dados 13 veces, termina el juego. Los puntos figuran en los correspondientes casilleros y se suman.. Gana el jugador con más puntos.