

YATZY DISNEY

Für 8 bis 6 Spieler

Ab 7 Jahren

Inhalt: 5 Würfel, 1 Würfelbecher, 1 Block, 1 Bleistift.

Ziel

Es geht darum, beim Würfeln die größte Anzahl von Punkten zu erreichen und soviel gleiche Bilder der verschiedenen Disney Figuren, wie möglich zu erwürfeln.

Spielvorbereitung

Einer der Spieler muß die Rolle des Spielleiters übernehmen. Er muß als erstes den Namen von allen Spielern notieren. Seine Aufgabe ist die Punkte in den Block einzutragen. Danach werden die Würfel in den Becher getan und der jüngste Spieler beginnt. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter.

So wird gespielt

Der erste Spieler würfelt und schaut sich die Disney Figuren, die er gewürfelt hat, an. Er muß jetzt auf eine der Figuren wetten. Zum Beispiel: er hat 2 Micky

Maus Figuren, 1 mal Daisy und 2 mal Pluto. Der Spieler muß jetzt eine dieser Figuren wählen und beim nächsten Wurf versuchen die gleiche Figur zu würfeln. Der Spieler meldet welche Figur er nimmt: «Ich wette für Pluto». Sobald er seine Wette gemacht hat, steckt er die Würfel mit der Figur von Pluto in den Becher und kann noch 2 mal würfeln. Der Stern gut als «Joker», man muß aber in einer der Runden auch auf ihn wetten. Nach den drei Würfen werden die erzielten Punkte im entsprechendem Kästchen des Blocks eingetragen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Die Disney Figuren haben verschiedene Werte:

- 1 Stern ist 6 Punkte wert
- 1 Micky Maus ist 5 Punkte wert
- 1 Donald ist 4 Punkte wert
- 1 Mumie ist 3 Punkte wert
- 1 Daisy ist 2 Punkte wert
- 1 Pluto ist 1 Punkt wert

Die Punktzahl der Figur, auf der man gewettet hat, muß dann auch mit der Anzahl der Male, die man die Figur gewürfelt hat, multipliziert werden.

Die Zahl, die sich davon ergibt, ist die Punktzahl, die man auf dem Block notieren muß. Wenn der Stern als «Joker» genommen wurde, bekommt er den Wert der Figur, auf die man gewettet hat. Das bedeutet, wenn der Stern als Micky eingesetzt wurde, hat er einen Wert von 5 Punkte, als Donald hat er einen Wert von 4 Punkte, usw.

Man kann nur einmal auf jede Figur wetten. Wenn man also in der vorigen Runde auf Pluto gewettet hat, kann man in den nächsten Runden nicht mehr auf ihn wetten und muß eine der Figuren wählen, deren Kästchen man noch nicht vervollständigt hat.

Wenn ein Spieler, im zweiten oder dritten Wurf fünf gleiche Figuren würfeln, bekommt er einen Extra-Wurf (auch wenn er dafür «Joker» benutzt hat), er darf dann im ganzen viermal würfeln.

Spielende und Sieger

Das Spiel ist zu Ende, sobald alle Spieler einmal auf jede Disney Figur und auf den Stern gewettet haben.

Dann wird abgerechnet, dafür wird die bei jeder Figur erreichten Punktzahl zusammengezählt.

Wer die höchste Punktzahl erreicht hat, ist Sieger.