

YAHITZEE!

ORIGINAL

Das ist das Original! Das Spiel, das alle lieben! Das Spiel, das alle spielen! Das Spiel, das alle gewinnen! Das Spiel, das alle verlieren! Das Spiel, das alle lieben! Das Spiel, das alle spielen! Das Spiel, das alle gewinnen! Das Spiel, das alle verlieren!

Das ist das Original! Das Spiel, das alle lieben! Das Spiel, das alle spielen! Das Spiel, das alle gewinnen! Das Spiel, das alle verlieren! Das Spiel, das alle lieben! Das Spiel, das alle spielen! Das Spiel, das alle gewinnen! Das Spiel, das alle verlieren!

MB
SPIELE



Das Ziel des Spiels

Ihr Ziel ist es, jeden der 13 Durchgänge eines Spiels mit möglichst hoher Punktzahl abzuschließen, um so die höchste Gesamtpunktzahl zu erreichen.

Dsi Spiel in Kürze

Wenn Sie an der Reihe sind, würfeln Sie bis zu dreimal und versuchen, eine der möglichen Kombinationen zu werfen, die auf dem Zählblatt angegeben sind. Tragen Sie die Punktzahl in eines der 13 Kästchen ein: es befinden sich 6 Kästchen in der oberen Hälfte des Zählblatts und 7 Kästchen in der unteren.

Die Kästchen dürfen in beliebiger Reihenfolge gefüllt werden - **aber in jedem Durchgang MÜSSEN Sie einen Punktwert eintragen.**

Wurden alle Kästchen belegt, addieren Sie Ihre Punktzahl sowie eventuell erreichte Bonuspunkte und errechnen so die Endsumme des Spiels.

Der Spieler mit der höchsten Endsumme gewinnt das Spiel.

Hinweis: Sie können Yahtzee mit beliebig vielen Spielern spielen - es gibt keine Begrenzung. Natürlich können Sie Yahtzee auch alleine spielen und versuchen, sich jedes Mal selbst zu übertreffen.

Würfel

1. Zunächst erhält jeder Spieler ein Zählblatt und einen Bleistift, um seine Punkte einzutragen. Danach wird gewürfelt. Der Spieler, der die höchste Augenzahl gewürfelt hat, beginnt.
2. Sie dürfen jeweils bis zu dreimal würfeln, wenn Sie an der Reihe sind.
3. Für Ihren ersten Wurf würfeln Sie alle 5 Würfel in das Würfelfach.
4. Vielleicht sind Sie ja schon nach Ihrem ersten Wurf mit dem Ergebnis zufrieden und möchten aufhören. Wenn nicht, lassen Sie **beliebig viele** Würfel stehen (legen Sie sie dazu in die entsprechenden Öffnungen des Würfelfachs) und würfeln mit dem Rest ein zweites Mal. Nach dem zweiten Wurf können Sie wieder entweder aufhören oder mit beliebig vielen Würfeln ein drittes und letztes Mal würfeln.
5. Danach bestimmen Sie aus dem Wurf, welches Feld Sie nun belegen möchten und tragen Ihre Punktzahl in dem entsprechenden Kästchen des Zählblatts ein.

Das Zählblatt

Das Zählblatt besteht aus einer OBEREN und einer UNTEREN HÄLFTE.

In jedem Durchgang MÜSSEN Sie einen Punktwert in eines der 6 Kästchen der oberen oder in eines der 7 Kästchen der unteren Hälfte eintragen. Aber denken Sie daran, dass Sie in einem Spiel jeweils nur einmal einen Wert in ein Kästchen eintragen können.

In der OBEREN HÄLFTE werden die Summen der Würfel zusammengerechnet, die dieselbe Augenzahl zeigen.

Einser bis Sechser (Obere Hälfte)

Würfeln Sie einen oder mehrere Einser, zählen Sie die Augenzahlen zusammen und notieren Sie die Punktzahl im entsprechenden Einser-Feld. Würfeln Sie einen oder mehrere Zweier, addieren Sie die Augenzahlen und notieren Sie die Punktzahl im Zweier-Feld usw.



Beispiel: Sie haben zweimal eine "3" gewürfelt. Addieren Sie nur die Dreier (6 Punkte) und notieren Sie eine "6" in dem Dreier-Kästchen der oberen Hälfte.

Untere Hälfte

In der UNTEREN HÄLFTE müssen Sie eine Reihe von Würfelnkombinationen würfeln, die teilweise zu bereits festgelegten Punktwerten führen:

Dreierpasch

3 Würfel mit derselben Augenzahl und 2 mit anderen Augenzahlen. Zählwert: Die Summe aller Würfel.



Beispiel: Sie würfeln 3 Dreier, 1 Vierer und 1 Sechs. Addieren Sie die Augenzahlen aller Würfel und tragen Sie die Punktzahl "19" ein.

Viererpasch

4 Würfel mit derselben Augenzahl und 1 mit einer anderen. Zählwert: Die Summe aller Würfel.



Beispiel: Sie würfeln 4 Fünfer und 1 Eins. Addieren Sie die Augenzahlen aller Würfel - in diesem Fall "21" und tragen Sie sie in dem entsprechenden Kästchen ein.

Full House

3 Würfel mit derselben Augenzahl und 2 Würfel mit einer anderen, ebenfalls gleichen Augenzahl. Zählwert: 25 Punkte.



Beispiel: Sie würfeln 3 Fünfer und 2 Vierer. Die für ein Full House festgelegte Punktzahl beträgt immer 25.

Kleine Straße

4 aufeinander folgende Zahlen.



Beispiel: Sie würfeln die Zahlen 2,3,4,5 plus eine andere Zahl. Eine Kleine Straße kann auch die Zahlen 1,2,3,4 oder 3,4,5,6 beinhalten. In jedem Fall beträgt der Zählwert 30 Punkte.

Große Straße

5 aufeinander folgende Zahlen.



Beispiel: Sie würfeln die Zahlen 1,2,3,4,5 oder 2,3,4,5,6. Zählwert: 40 Punkte.

Hinweis: Falls das Feld "Große Straße" bereits belegt ist, können Sie diese auch im Feld "Kleine Straße" eintragen - dann beträgt die Punktzahl allerdings nur 30 Punkte.

Yahtzee

5 Würfel mit derselben Augenzahl.



Beispiel: Sie würfeln 5 Dreier - Super, das ist ein YAHTZEE! Zählwert: 50 Punkte.

Hinweis: Bei einem weiteren Yahtzee erhalten Sie 100 Punkte hinzu (siehe Abschnitt "Yahtzee Bonus").

Eintragen der Würfe

Hier sind Taktik und Strategie gefragt! Denn wenn Sie Yahtzee spielen, entscheiden Sie selbst, in welchem Feld Sie Ihren Wurf eintragen. Aber denken Sie daran: Sie können einen Wert jeweils nur einmal in ein Kästchen eintragen. Ihr Ziel ist, alle 13 Felder mit der jeweils höchstmöglichen Punktzahl zu belegen. Nach Ihrem dritten Wurf entscheiden Sie, in welches Kästchen Sie den Wert eintragen.

Beispiel: Ihr dritter Wurf zeigt die Augenzahlen:



Nun haben Sie folgende Möglichkeiten:

		Punktzahl	
A	Dreier	Addieren Sie nur die Dreier	9
B	Fünfer	Addieren Sie nur die Fünfer	10
C	Dreierpasch	Addieren Sie alle Augenzahlen	19
D	Full House	Die Punktzahl beträgt immer	25
E	Chance	Addieren Sie alle Augenzahlen	19

Chance

Das Chance-Feld kann dann belegt werden, wenn das zu den gewürfelten Zahlen passende Kästchen bereits belegt ist oder aber kein anderes Feld genutzt werden kann.

Achtung: Sie dürfen das Chance-Feld nur einmal in einem Spiel benutzen!

Sie können mit einem Wurf gar nichts anfangen

Wenn Sie bereits jedes Kästchen, das für Ihren Wurf in Frage käme, belegt haben, dann müssen Sie in einem anderen, freien Kästchen eine 0 eintragen. Denken Sie daran: Sie müssen in jedem Durchgang jeweils ein Kästchen ausfüllen!

Wenn also beim oben genannten Beispiel die Kästchen A-E bereits belegt sind, MÜSSEN Sie in einem der anderen, freien Kästchen eine 0 eintragen.

35 Bonuspunkte

Sobald alle Kästchen der oberen Hälfte gefüllt sind, zählen Sie die gewürfelten Punkte zusammen. Beträgt die Zwischensumme für die obere Hälfte 63 oder mehr Punkte, erhalten Sie 35 Bonuspunkte dazu. Tragen Sie die Bonuspunkte in diesem Fall im entsprechenden Bonus-Kästchen der oberen Hälfte Ihres Zählblatts ein.

Tipp: Wenn Sie jeweils mindestens 3 gleiche Augenzahlen in allen 6 oberen Kästchen gewürfelt haben, erreichen Sie die magische 63-Punktemarke!

Yahtzee Bonus

Wenn Sie einen zweiten oder weiteren Yahtzee würfeln und bereits Ihren ersten Yahtzee in das Yahtzee-Kästchen eingetragen haben, dann können Sie sich für jeden weiteren Yahtzee zusätzliche 100 Bonuspunkte in das Yahtzee-Bonus-Feld der unteren Hälfte eintragen. Haben Sie bis dahin allerdings bereits eine 0 in das Yahtzee-Kästchen eingetragen, können Sie keinen Yahtzee-Bonus erhalten. In diesem Fall müssen Sie ihn als normalen Wurf in eine andere Kategorie eintragen.

Yahtzee Joker

Wenn Sie bereits einen Wert in Ihr Yahtzee-Kästchen eingetragen haben (eine 0, wenn Sie einen früheren Wurf nicht werten und das Yahtzee damit „streichen“ wollten - oder eine 50 für ein Yahtzee), können Sie einen späteren Yahtzee dennoch geltend machen, indem Sie ihn als Joker einsetzen. Und das geht so: Sie haben z.B. 5 Vierer gewürfelt, Ihr Vierer-Kästchen in der oberen Hälfte enthält aber bereits einen Punkteintrag und Sie möchten diesen Yahtzee werten. Jetzt haben Sie die folgenden Möglichkeiten, Ihren Yahtzee einzutragen:

Dreierpasch, Viererpasch, Chance
Summe aller fünf Würfel

Full House:	25 Punkte
Kleine Straße:	30 Punkte
Große Straße:	40 Punkte

Enthalten alle Kästchen der unteren Hälfte bereits einen Punkteintrag, dann müssen Sie in einem anderen Kästchen der oberen Hälfte eine 0 eintragen. Wenn Sie dazu berechtigt sind, dürfen Sie sich einen Yahtzee-Bonus eintragen.

* Wenn das entsprechende Kästchen in der oberen Hälfte nicht belegt wurde, darf das Yahtzee nicht als Joker eingesetzt werden und muss als normaler Wurf behandelt werden. Wenn Sie dazu berechtigt sind, dürfen Sie sich einen Yahtzee-Bonus eintragen.

Addieren MC die Punkte

Die Endsumme bei jedem Spiel setzt sich aus folgenden Zahlen zusammen:

1. Gesamtsumme aller sechs Kästchen der oberen Hälfte plus
2. 35 Bonuspunkte, falls die obere Hälfte 63 oder mehr Punkte umfasst, plus
3. Erhaltene Yahtzee-Bonuspunkte plus
4. Gesamtsumme der 7 Kästchen der unteren Hälfte.

Und der Gewinner ist...

Nachdem alle Spieler ihre 13 Kästchen ausgefüllt haben, werden die Punkte wie zuvor beschrieben addiert. Der Spieler mit der höchsten Punkt-Endsumme gewinnt das Spiel!

Sie können auch ein Yahtzee-Turnier spielen! Spielen Sie 5 Spielrunden und ermitteln Sie den Gesamtsieger! Wenn Sie alleine spielen möchten, spielen Sie ein Solo-Spiel und versuchen, Ihr eigenes Punktergebnis immer wieder zu übertreffen!

Die beste Strategie

Hier finden Sie ein paar wertvolle Tipps, die Ihnen dabei helfen können, Ihre eigene Spielstrategie festzulegen und das Spiel zu gewinnen:

Obere Hälfte

Versuchen Sie schon möglichst bald im Spielverlauf, die 35 Bonuspunkte zu erhalten, indem Sie 63 oder mehr Punkte in der oberen Hälfte erzielen. Denn vielleicht müssen Sie ja später in einem Kästchen eine 0 eintragen. Wenn Sie eine "0" eintragen müssen, tun Sie dies am besten im Einser-Kästchen - denn Sie können die hier verlorenen Punktzahlen wieder ausgleichen, indem Sie später mehr als 3 Dreier, Vierer, Fünfer oder Sechser werfen. So können Sie noch immer die 63 Punkte erreichen, die nötig sind, um die 35 Bonuspunkte zu erhalten.

Untere Hälfte

- Heben Sie sich Ihr Chance-Kästchen möglichst bis zu Spielende auf, denn die Möglichkeiten, einen Wurf auf dem Zählblatt einzutragen, werden immer geringer.
- Wenn das Spiel schon fast vorüber ist, können Sie eine "0" im Yahtzee-Kästchen oder aber in einem anderen, schwer zu belegenden, Feld eintragen. Hat Ihr Mitspieler allerdings diese Kästchen schon auf seinem eigenen Zählblatt belegt und somit diese Punktzahlen erreicht, können Sie nur noch auf einen großen Wurf hoffen, um ihn zu übertreffen.

© 2002 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Vienna Twin Tower, Wienerbergstraße 11, A-1100 Wien. Tel. 01 99460 6614. Vertrieb in der Schweiz durch / Distribue en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

060219619ioo