

Schnapp' sie Dir alle!

# POKÉMON

## Yahtzee Junior



Würfel Dein Lieblings-Pokémon und punkte!

ab 4 Jahre  
1 - 4 Spieler

**MB**  
D  
D  
SPIELE

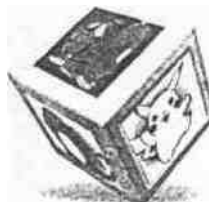
Hasbro

# INHALT

- 5 Würfel • 20 Spielchips • Würfelbecher • Spielbrett • Aufkleberblatt

## VOR DEM ERSTEN SPIEL

1. Drücke alle 20 Spielchips aus dem Kartonbogen.
2. Beklebe die Würfel vorsichtig mit jeweils 6 verschiedenen Pokemon Aufklebern.



## VORBEREITUNG

1. Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und erhält 5 Spielchips in der gewählten Farbe.
2. Lege die 5 Würfel in den Würfelbecher.
3. Lege das Spielbrett in die Tischmitte.

## ZIEL DES SPIELS

Möglichst viele gleiche Pokemon zu würfeln und so die meisten Punkte zu erzielen.

In jeder Runde kann bis zu dreimal gewürfelt werden. Je öfter die Würfel übereinstimmen, desto mehr Punkte erhältst Du!

## UND LOSGEHTS!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.

- Bei 2 Spielern spielt jeder Spieler 5 Runden.
- Bei 3 Spielern spielt jeder Spieler 4 Runden.
- Bei 4 Spielern spielt jeder Spieler 3 Runden.

## Würfeln

**Bei Deinem ersten Wurf** würfelst Du mit allen 5 Würfeln. Hast Du ein Pokemon öfter gewürfelt? Dann lege diese Würfel zur Seite. Wenn sogar mehrere Würfel übereinstimmen, kannst Du jetzt aufhören und punkten - oder aber weiterwürfeln und hoffen, daß Du noch mehr Punkte erzielst.

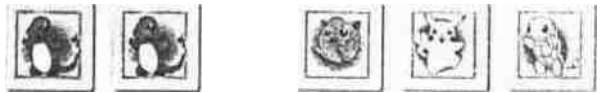
**Bei Deinem zweiten und dritten Wurf** kannst Du entweder nur mit den übrigen Würfeln weiterwürfeln oder aber **alle** Würfel neu werfen. Du kannst immer neu entscheiden, welches Pokemon Du würfeln willst.

Nach Deinem zweiten Wurf kannst Du punkten. Wenn Du Dich aber dazu entscheidest, noch ein drittes Mal zu würfeln, **denke daran, daß dein dritter Wurf endgültig ist!** Denn dann zählen Deine Punkte und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hinweis: Bei jeder Runde kannst Du nur mit ein und demselben Pokemon punkten (bei der nächsten Runde mit einem **anderen** Pokemon usw.).

## Beispiele

### ERSTER WURF:



Du hast 2 #04 Glumanda, 1 #39 Pummeluff, 1 #25 Pikachu und 1 #07 Schiggy gewürfelt. Lege die zwei #04 Glumanda zur Seite und würfele mit den anderen drei Würfeln weiter.

### ZWEITER WURF:



Du hast kein #04 Glumanda gewürfelt, aber 3 #25 Pikachu.

Lege die drei #25 Pikachu zur Seite und werfe die zwei #04 Glumanda noch einmal.

### DRITTER UND LETZTER WURF:



Mit den 2 #04 Glumanda hast

Du nun 1 #25 Pikachu und 1 #39 Pummeluff gewürfelt.

Das heißt, daß Du in 3 Würfeln vier #25 Pikachu gewürfelt hast! Jetzt kannst Du Deine vier #25 Pikachu auf dem Spielbrett markieren und punkten. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

## #132 Ditto Würfe

Wenn Du #132 Ditto würfelst, ist es

"wild"! Das heißt, daß Du es als

"Joker" einsetzen kannst - #132 Ditto zählt dann als das Pokemon, das Du möchtest.

**Beispiel:** Du hast 3 #25 Pikachu, 1 #132 Ditto und 1 #04 Glumanda gewürfelt. Du kannst #132 Ditto als vierten #25 Pikachu zählen lassen, als zweiten #04 Glumanda oder als ein Pokemon, das Du bisher noch nicht hattest und dringend benötigst.



WILD!

## SO WIRD GEPUNKTET

Wenn Du Dich entschlossen hast, nicht mehr weiterzuwürfeln oder Dein dritter und letzter Wurf vorüber ist, mußt Du für diese Runde Deine Punkte zählen. Du hast 2 gleiche, 3 gleiche, 4 gleiche oder sogar 5 gleiche Pokemon gewürfelt. Versuche, immer das Pokemon punkten zu lassen, das Du am öftesten in einer Runde gewürfelt hast, und lege diesen Pokemon Spielchip auf das entsprechende Feld (Reihe und Zahl müssen übereinstimmen) auf dem Spielbrett.



**Beispiel:** Du hast 3 #07 Schiggy und 2 #04 Clumanda gewürfelt. Du läßt #07 Schiggy punkten, da Du hierfür 3 Punkte erhältst und legst einen



# YAHTZEE!

Wenn Du 5 gleiche Pokemon würfelst, hast Du einen YAHTZEE! Beim Punkten legst Du einen Spielchip des entsprechenden Pokemon in die Spalte 5 dieser Pokemon Reihe. Wenn Du sogar 5 #132 Ditto gewürfelt hast, ist dies ein #132 DITTO! Lege den Spielchip von irgendeinem Pokemon (das bisher noch nicht gezählt hat) in die Spalte 5 der entsprechenden Reihe.



## SPIELCHIPS

- Hast Du einen Spielchip erst einmal auf das Spielbrett gelegt, kann er NICHT WIEDER ENTFERNT WERDEN!
- AUF EIN FELD KANN NUR EIN CHIP GELEGT WERDEN. Wenn Du ein Pokemon in der Anzahl würfelst, die schon ein anderer Spieler belegt hat, legst Du Deinen Spielchip auf das vorherige FREIE Feld (auf der linken Seite des bereits belegten Feldes) in dieser Pokemon Reihe.

## PUNKTE-BEISPIELE

BEI 2 SPIELERN: Du bist der blaue Spieler, und Dein Mitspieler ist der lilafarbene Spieler. Du hast 5 #07 Schiggy gewürfelt.

Dein Mitspieler hat bereits einen #07 Schiggy Spielchip in die Spalte 5 gelegt. Da dieses Feld also bereits belegt ist, legst Du Deinen #07 Schiggy Spielchip auf die linke Seite des belegten Feldes, also in die Spalte 4 der #07 Schiggy Reihe.



## Null Punkte

Wenn Du bei Deinem dritten Wurf nur solche Pokemon würfelst, die Du bereits hattest, muß Du für diese Runde eine NULL eintragen. Lege einen Deiner noch übrigen Pokemon Spielchips in die Spalte 0 der entsprechenden Pokemon Reihe. Beispiel: In der letzten Runde verfügst Du nur noch über einen #01 Bisasam Spielchip. Du würfelst verschiedene Pokemon, aber kein einziges #01 Bisasam. Also muß Du Deinen #01 Bisasam Spielchip in Spalte " " der #01 Bisasam Reihe legen.



**Wichtig: Zwei oder mehr Spieler dürfen ihre Spielchips auf dasselbe Pokemon Feld in der Spalte " " legen.**

## GEWONNEN!

Nachdem alle Runden gespielt und auf dem Spielbrett markiert wurden, addieren die Spieler die Spaltennummern, die sich über ihren jeweils belegten Feldern befinden. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat gewonnen!

**Hinweis:** Bei 3 oder 4 Spielern können Spielchips übrigbleiben.

**Liebe Eltern:** Bitte helfen Sie Ihren Kindern dabei, ihre Punkte zusammenzuzählen.

Beispiel: Nach der letzten Runde dieses 2-Spieler-Spiels zählen die Spieler ihre Punkte, indem sie die Spaltennummern addieren. In unserem Beispiel hat der lilafarbene Spieler 15 Punkte. Der blaue Spieler hat 16 Punkte und gewinnt!



# ADDIEREN LEICHT GEMACHT

Ihr könnt Eure Punkte auch ganz einfach zusammenzählen, indem Ihr alle Felder, die sich links von Eurem belegten Feld befinden, zählt. Dann zählt Ihr noch das belegte Feld selbst hinzu. Zählt weiter und weiter, bis Ihr alle Felder zur linken und die belegten Felder selbst gezählt habt. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat gewonnen!

Zähle in jeder Reihe die Felder links von Deinem belegten Feld und das belegte Feld selbst. Wenn Du richtig gezählt hast, kommst Du darauf, daß hier der blaue Spieler 16 Punkte erreicht hat. Hinweis: Die Punktezahl in #01 Bisasams Reihe ist NULL.



## UNENTSCHEIDEN

Wenn es unentschieden ist, d.h. alle Spieler dieselbe Punktzahl erreicht haben, würfeln die punktgleichen Spieler noch einmal mit allen 5 Würfeln. Der Spieler, der die meisten # 1 3 2 Ditto gewürfelt hat, gewinnt!

## ALLEINE SPIELEN

Wenn Du alleine spielen möchtest, spielst Du wie zuvor beschrieben über 5 Runden. Verwende alle 5 Deiner Spielchips und versuche, die höchste Punktzahl zu erreichen! Kannst Du Dich selbst übertreffen?



© 1995, 1996, 1998 Nintendo. CREATURES, GAME FREAK.  
© 2000 Nintendo.

Spiel © 2000 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, Davidgasse 92-94, A1100 Wien Tel 00492921  
965343. Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG,  
Alte Bremgartenstrasse 2 CH 8965 Berikon Tel 056 648 20 99

020041403100