

# Yatzy

Eines der beliebtesten  
und spannendsten Knobelspiele

## Spielanleitung

Nr.615-3000

Nr. 111-0054

# Yatzy

Eines der beliebtesten und spannendsten Würfelspiele

**Spieler:** Zwei und mehr

**Material:** Fünf Augenzwürfel, Yatzy-Block, Würfelbecher.

## **Ziel des Spieles:**

Es geht darum, mit den fünf Würfeln die Kombinationen zu erwürfeln, die in der Tabelle des Yatzy-Blockes angegeben sind. Wer dabei die meisten Punkte sammelt, gewinnt das Spiel.

## **Spielvorbereitung und Spielverlauf:**

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spieles ein Blatt des beiliegenden Blockes und versieht es mit seinem Namen. Gespielt werden genau 13 Runden, da es - wie aus der Tabelle ersichtlich ist - 13 verschiedene Kombinationen zu erwürfeln gibt. Jeder Spieler darf pro Runde dreimal hintereinander würfeln. Nach jedem Wurf muß er entscheiden, welche und wie viele Würfel er »stehen« läßt. (Ist bereits der erste Wurf perfekt, muß natürlich nicht erneut gewürfelt werden. Würfel, die »stehen« bleiben, dürfen nicht wieder aufgenommen werden.) Die in jeder Runde nach maximal 3 Würfeln entstandene Würfelkombination muß der Spieler in ein passendes der 13 Felder seines Zahlblattes eintragen.

In der **oberen Hälfte** (6 Felder) zählen jeweils nur die genannten Augenzahlen. Hat ein Spieler z.B. 3 x die Sechs, 1 x die Eins und 1 x die Vier erreicht, so zählt er nur die Sechsen. Er trägt also in das Feld »6er« 18 Punkte ein. Er könnte die genannte Kombination jedoch auch im Feld »Dreierpasch« der unteren Hälfte eintragen. In diesem Falle würden zu den 18 Punkten noch die beiden restlichen Augenzahlen (1+4) addiert, was dann im Feld »Dreierpasch« 23 Punkte ergäbe.

Wie Sie sehen, gibt es - besonders zu Beginn des Spieles - meist mehrere Möglichkeiten, eine Würfelkombination in der Tabelle einzutragen. Ist jedoch ein Feld auf dem Zählblatt besetzt, so kann dieser Eintrag nicht mehr korrigiert werden - auch wenn eine spätere Kombination für dieses Feld eine höhere Punktzahl bringen würde.

Läßt sich eine gewürfelte Kombination in keinem der ersten zwölf Felder mehr eintragen, so hat der Spieler einmalig durch das 13. Feld »Chance« die Möglichkeit, einfach die Summe der 5 Würfel einzutragen. Diese Möglichkeit besteht jedoch nur einmal. Ist nämlich auch dieses Feld besetzt, bleibt nur noch die Möglichkeit, ein noch unbesetztes Feld zu streichen, d.h. null Punkte einzutragen.

## Hier eine Erklärung der einzelnen Felder:

### Feld 1-6:

Hier werden nur die jeweils genannten Augen gezählt. Die Restwürfel bleiben unberücksichtigt.

### Beispiel:

Kombination: 2-2-2-1-4

Gezählt:  $3 \times 2 = 6$  (die Eins und die Vier zählt nicht)

Eingetragen: 6 Punkte in das Feld »2er«

### Feld »Dreierpasch«:

Hierfür muß man 3 gleiche Würfel in der Kombination haben. Die Augenzahlen der beiden anderen Würfel werden hinzugezählt.

### Beispiel:

Kombination: 5-5-5-2-6

Gezählt:  $3 \times 5 = 15 / 15 + 2 + 6 = 23$

Eingetragen: 23 Punkte im Feld »Dreierpasch«

### Feld »Viererpasch«:

Hierfür muß man 4 gleiche Würfel erreichen. Die Augenzahl des fünften Würfels wird ebenfalls dazugezählt.

### Beispiel:

Kombination: 4-4-4-4-6

Gezählt:  $4 \times 4 = 16 / 16 + 6 = 22$

Eingetragen: 22 Punkte im Feld »Viererpasch«

### Feld »Full House«:

Man braucht einen beliebigen Dreierpasch und einen beliebigen Zweierpasch.

### Beispiel:

Kombination 1-1-1-4-4

Man erhält dafür immer die feste Punktzahl 25.

Bei Reklamationen ausschneiden und einsenden i ----- ^

**Kontrollzettel** • Sehr geehrter Kunde, dieses Spiel wurde in unseren modernen Produktionsstätten gewissenhaft gefertigt. Trotzdem können ab und zu Fehler passieren. In einem solchen Fall bitten wir Sie, diesen Kontrollzettel ausgefüllt an uns zu senden: NORIS-SPIELE, G. Reulein, 90763 Fürth, Postf. 2254

Name und Nummer des Spiels:

Wann und wo gekauft:

Beanstandung:

Absender:

**Feld »Kleine Straße«:**

4 Würfel müssen hier in der numerischen Reihenfolge erreicht werden. Der fünfte Würfel bleibt ohne Bedeutung. Es gibt nur 3 Möglichkeiten:

1-2-3-4: 2-3-4-5; 3-4-5-6

Der Spieler erhält für die »Kleine Straße" 30 Punkte.

**Feld »Große Straße":**

Alle fünf Würfel müssen numerisch aufeinanderfolgen.

Es gibt nur zwei Möglichkeiten:

1-2-3-4-5 und 2-3-4-5-6

Der Spieler erhält für die »Große Straße" 40 Punkte.

**Feld "Yatzy":**

Dieses Feld ist am schwersten zu besetzen, denn wer schafft schon fünf gleiche Würfel? Umso größer wird die Freude sein, wenn einmal ein solcher »Meisterwurf" gelingt. Für einen Wurf mit 5 x der gleichen Augenzahl (egal, ob Einsen, Zweien, Dreien usw.) darf sich der Spieler 50 Punkte eintragen.

**Feld »Chance«:**

Dieses Ausweichfeld sollte man sich so lange wie möglich aufheben. Wie erwähnt, braucht man hier nur die Summe aller Würfel bilden und eintragen.

**Noch ein Hinweis:**

Erreicht ein Spieler in den ersten sechs Feldern zusammen 63 oder mehr Punkte, so wird ein Bonus (eine Prämie) von 35 Punkten gutgeschrieben. Durch Zusammenzählen der Punkte der oberen und unteren Hälfte wird die Endsumme ermittelt. Wer hat am meisten erreicht? Wer ist der Gewinner des ersten Spieles?

**Spielende:**

Nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Spielen (mit je 13 Runden) wird der Gesamtsieger ermittelt.