

# YATZEI!

Ravensburger Spiele® Nr. 23 098 3

Der Würfelklassiker für 2-10 Spieler  
von 8-99 Jahren.

Illustration: Wolfgang Scheit

Design: Ravensburger

Inhalt: 5 Würfel, 1 Würfelbecher, 1 Block,  
1 Spielanleitung



Zu Beginn bekommt jeder Spieler ein Blatt vom Gewinnblock. Hier sind pro Spiel alle Würfelkombinationen aufgelistet, die es zu erreichen gilt. Daneben wird jeweils die erreichte Punktzahl eingetragen. Am Ende gewinnt die höchste Gesamtpunktzahl pro Spielrunde. Die Spieler bestimmen, wie viele Runden sie spielen wollen und wer das Spiel beginnt. Danach wird reihum gewürfelt.

**Wer an der Reihe ist, hat drei Versuche für ein optimales Ergebnis.** Zuerst würfelt man natürlich mit allen fünf Würfeln. Ist das Ergebnis nicht zufriedenstellend, 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 3 - 3 - 4 - 4 - 6 . Jetzt kann er z.B. nur den 6er aufnehmen und versuchen, mit einer 3 oder 4 ein Füll 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, d.h. bei drei Fünfern gibt es 15 Punkte - die Augen der beiden anderen Würfel

zählen hier nicht. Allerdings kann man überlegen, ob man dieses Ergebnis nicht besser beim Dreier-Pasch in der unteren Gruppe einträgt, da dann die Augen der anderen beiden 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.

**In der zweiten Gruppe der Kombinationen** gelten Kombinationen, deren Namen und Bedeutung aus dem Pokerspiel bekannt sind:

**3er-Pasch:** 3 Würfel mit gleicher Augenzahl -> Es zählen alle 5 Würfel

**4er-Pasch:** 4 Würfel mit gleicher Augenzahl -> Es zählen alle 5 Würfel

**Full House:** 2 + 3 gleiche Würfel -> 25 Punkte (z.B. 3 - 3 - 5 - 5 - 5)

**Kleine Straße:** 4 aufeinander folgende Würfel -> 30 Punkte (z.B. 2 - 3 - 4 - 5)

**Große Straße:** 5 aufeinanderfolgende Würfel -> 40 Punkte (1 - 2 - 3 - 4 - 5 od. 2 - 3 - 4 - 5 - 6)

**Yatzi (5er-Pasch):** 5 Würfel mit gleicher Augenzahl -> 50 Punkte (1. Wurf) in der Rubrik Chance, falls noch frei 100 Punkte (2. Wurf)

**Chance:** Beliebiger, möglichst hoher Wurf -> Es zählen alle 5 Würfel ohne Vorgabe einer Kombination.

**Pro Spiel muss ein Eintrag gemacht werden** - schlimmstenfalls eine Null in einer beliebigen, noch freien Kombination. Achtung: Wer zum 2. 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 bereits besetzt, müssen an beliebiger Stelle 0 Punkte eingesetzt werden.

**Nach 13 Würfeldurchgängen endet die Spielrunde.** Jetzt sind die Punkte in allen Rubriken eingetragen und können zusammengezählt werden. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

© 1999 Ravensburger Spieleverlag

**Ravensburger Spieleverlag**  
**Postfach 18 60**  
**D-88188 Ravensburg**

