

D

Yatzi



**Der Würfelklassiker
für 2–8 Spieler* von 8–99 Jahren**

Ravensburger® Spiele Nr. **20 639 1**

Design: Harnickell Design, Buck Design, DE Ravensburger

Redaktion: Monika Gohl

Die Wurzeln von Yatzi gehen auf eine Reihe traditioneller Würfelspiele zurück wie zum Beispiel Generala aus Puerto Rico oder Poker Dice und Yacht aus Großbritannien. Auch Yap ist ähnlich.

Inhalt

5 Würfel, 1 Würfelbecher, 1 Block. Zusätzlich werden noch Stifte benötigt.

Ziel des Spiels

Wer in einer Spalte des Blocks alle Kästchen mit möglichst hohen Zahlen füllt und am Ende des Spiels das höchste Gesamtergebnis erreicht, gewinnt.

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält ein Blatt vom Block, in dem er zehn Spiele eintragen kann und legt einen Stift bereit.

* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Spielregel

Der älteste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Wer an der Reihe ist, würfelt und trägt am Ende seines Zuges in einem der 13 Kästchen einer Spalte eine Zahl ein. Ein Zug besteht aus **ein bis drei Würfeln**. Beim ersten Wurf wird immer mit allen fünf Würfeln gewürfelt. Jetzt überlegt der Spieler, welche Kombination er mit seinem Wurf erreichen möchte. Passende Würfel werden zur Seite gelegt, mit den anderen Würfeln wird erneut gewürfelt. Wer immer noch nicht zufrieden ist, hat einen dritten und letzten Versuch.

Beim dritten Versuch darf man auch bereits beiseitegelegte Würfel erneut einsetzen, wenn es vorteilhaft erscheint.

Beispiel: Ein Spieler würfelt $3 \cdot 3 \cdot 4 \cdot 4 \cdot 6$:

Er kann erneut mit der 6 würfeln, um mit einer 3 oder 4 ein Full House ($3 \cdot 3 \cdot 3 \cdot 4 \cdot 4$ oder $3 \cdot 3 \cdot 4 \cdot 4 \cdot 4$) zu erreichen. Dazu bleiben ihm noch zwei Versuche. Er kann aber auch versuchen, noch mehr 3er oder 4er zu würfeln, um einen Pasch (siehe unten) zu erhalten.

Die Reihenfolge, in der die Kombinationen auf dem Block eingetragen werden, spielt keine Rolle.

Kombinationen auf dem Block

In der **oberen Gruppe** zählen nur die Augen der **ausgewählten Würfel**!





Würfelt ein Spieler zum Beispiel $1 \cdot 5 \cdot 5 \cdot 5 \cdot 6$, kann er entweder 1 Punkt in das Feld neben einem Würfelauge (\square), 15 Punkte in das Feld neben fünf Würfelaugen (\square) oder 6 Punkte in das Feld neben sechs Würfelaugen (\square) eintragen.

Σ Unter den Feldern mit Würfelaugen wird die **Zwischensumme** notiert.


Σ Wer in der Zwischensumme auf oder über 63 Punkte kommt, erhält zusätzlich **35 Punkte**. Das Gesamtergebnis **A** wird ebenfalls aufgeschrieben.


In der **unteren Gruppe** zählen bei Pasch und Chance alle Würfelaugen!

 Hier werden **3er-Pasche** eingetragen. Ein 3er-Pasch kann mit jeder beliebigen Zahl von 1 bis 6 erreicht werden. Voraussetzung sind **mindestens 3 Würfel**, die **dieselbe Augenzahl** zeigen. Im Gegensatz zur oberen Gruppe werden beim 3er-Pasch die beiden Würfel, die eine **andere Zahl** zeigen, hinzuaddiert. Der Spieler aus dem obigen Beispiel ($1 \cdot 5 \cdot 5 \cdot 5 \cdot 6$) kann also sein Ergebnis auch als 3er-Pasch mit 22 Punkten notieren.

 Hier werden **4er-Pasche** eingetragen. Ein 4er-Pasch kann mit jeder beliebigen Zahl von 1 bis 6 erreicht werden. Voraussetzung sind **mindestens 4 Würfel**, die **dieselbe Augenzahl** zeigen. Der Würfel, der eine **andere Zahl** zeigt, wird hinzuaddiert. Würfelt der Spieler aus dem obigen Beispiel eine weitere 5 anstelle der 6 ($1 \cdot 5 \cdot 5 \cdot 5 \cdot 5$), trägt er 21 Punkte ein.

 **25** Ein **Full House** besteht aus **drei + zwei** identischen Würfeln. Alle Kombinationen von zwei unterschiedlichen Zahlen sind erlaubt. Wer ein Full House erreicht, notiert **immer 25 Punkte**.

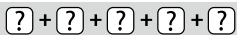
 **30** Eine **kleine Straße** besteht aus **vier aufeinanderfolgenden Würfeln**. Ob „ $1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 4$ “, „ $2 \cdot 3 \cdot 4 \cdot 5$ “ oder „ $3 \cdot 4 \cdot 5 \cdot 6$ “ spielen dabei keine Rolle. Wer eine kleine Straße erreicht, notiert **immer 30 Punkte**.

 **40** Eine **große Straße** besteht aus **fünf aufeinanderfolgenden Würfeln** („ $1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 4 \cdot 5$ “ oder „ $2 \cdot 3 \cdot 4 \cdot 5 \cdot 6$ “). Wer eine große Straße erreicht, notiert **immer 40 Punkte**.



50

Ein **Yatzi** besteht aus **fünf identischen Würfeln**. Welche Zahl die Würfel zeigen, spielt keine Rolle. Wer ein Yatzi würfelt, **notiert immer 50 Punkte**.



Dieses Feld kann als **Chance** für „missglückte“ Würfe verwendet werden, denn hier ist **keine bestimmte Kombination** erforderlich. Es wird die **Summe aller Würfelaugen** eingetragen.

Wichtig

- Es muss **immer** eine Zahl eingetragen werden. Schafft man mit einem Wurf keine Kombination, wird eine beliebige freie Kombination gestrichen, indem man dort eine 0 einträgt.
- Wer **zweimal Yatzi** in einer Partie würfelt, darf den zweiten Yatzi bei Chance eintragen und erhält dafür **100 Punkte**. Voraussetzung ist, dass bei Chance noch nichts eingetragen wurde. Sind sowohl das Chance-Feld, als auch alle anderen zur gewürfelten Zahl passenden Felder belegt, trägt der Spieler in eine beliebige freie Kombination eine 0 ein.

Ende des Spiels

$$\Sigma = B$$

Nach 13 Durchgängen endet das Spiel.

$$+ A$$

Alle Ergebnisse werden addiert.

$$\Sigma A + B =$$

Der Spieler mit der höchsten Zahl gewinnt.

NL

Yatzi



**De dobbelklassieker
voor 2–8 spelers* van 8–99 jaar**

Ravensburger® Spel Nr. **20 639 1**

Design: Harnickell Design, Buck Design, DE Ravensburger

Redactie: Monika Gohl

De oorsprong van Yatzi gaat terug naar een reeks traditionele dobbelspellen zoals bijvoorbeeld Generala uit Puerto Rico of Poker Dice en Yacht uit Groot-Brittannië. Ook Yap lijkt erop.

Inhoud

5 dobbelstenen, 1 dobbelbeker, 1 blocnote. Bovendien heb je nog pennen nodig.

Doel van het spel

Wie in een kolom van de blocnote alle vakjes met een zo hoog mogelijk getal invult en aan het einde van het spel het hoogste eindresultaat bereikt, wint.

Vorbereiding

Iedere speler krijgt een blaadje van de blocnote, waar tien spellen op ingevuld kunnen worden en legt een pen klaar.

* De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

Spelregels

De oudste speler mag beginnen. Daarna gaat het spel met de klok mee verder. Wie aan de beurt is, gooit en vult aan het einde van zijn beurt in één van de 13 vakjes van een kolom een getal in. Een beurt bestaat uit **één tot drie worpen**. Bij de eerste worp wordt steeds met alle vijf de dobbelstenen gegooid. Dan overlegt de speler, welke combinatie hij met zijn worp wil maken. Passende dobbelstenen worden aan de kant gelegd, met de andere dobbelstenen wordt opnieuw gegooid. Wie nog steeds niet tevreden is, heeft nog een derde en laatste poging.

Bij de derde poging mag je ook dobbelstenen die je al aan de kant had gelegd, opnieuw gebruiken, als het gunstig lijkt.

Voorbeeld: een speler gooit 3 · 3 · 4 · 4 · 6: Hij kan opnieuw met de 6 gooien, om met een 3 of 4 Full House (3 · 3 · 3 · 4 · 4 of 3 · 3 · 4 · 4 · 4) te krijgen. Dan heeft hij nog twee pogingen over. Hij kan echter ook proberen, nog meer 3en of 4en te gooien, om een combinatie van 3, 4 of zelfs 5 dezelfde (zie onder) te gooien.

De volgorde waarin de combinaties op de blocnote worden ingevuld, speelt geen rol.

Combinaties op de blocnote

In de bovenste groep tellen alleen de ogen van de uitgekozen dobbelstenen!

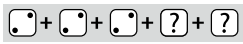



Gooit een speler bijvoorbeeld 1 · 5 · 5 · 5 · 6, dan kan hij of 1 punt in het vakje naast de dobbelsteen met één oog (1), 15 punten in het vakje naast de dobbelsteen met 5 ogen (5) of 6 punten in het veld naast de dobbelsteen met 6 ogen (6) invullen.

Σ Onder de velden met dobbelsteenogen wordt de **tussenstand** genoteerd.


Σ Wie bij de tussenstand 63 punten of meer heeft, krijgt **35 punten** extra. Het totaal **A** wordt ook genoteerd.


In de **onderste groep** tellen bij 3 en 4 dezelfde en bij Chance alle ogen van de dobbelstenen!


 Hier wordt een **combinatie van 3 dezelfde** ingevuld. Dit kan met ieder willekeurig getal van 1 tot 6 worden bereikt. Voorwaarde zijn **minstens 3 dobbelstenen die hetzelfde aantal ogen hebben**. In tegenstelling tot de bovenste groep worden bij 3 dezelfde de beide dobbelstenen die een **ander getal** laten zien, erbij opgeteld. De speler uit het bovenstaande voorbeeld ($1 \cdot 5 \cdot 5 \cdot 5 \cdot 6$), kan dus zijn resultaat ook als 3 dezelfde met 22 punten noteren.

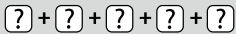
 Hier wordt **4 of a kind** ingevuld. 4 of a kind kan met ieder willekeurig getal van 1 tot 6 worden bereikt. Voorwaarde zijn **minstens 4 dobbelstenen die hetzelfde aantal ogen hebben**. De dobbelsteen die een ander aantal ogen heeft, wordt erbij opgeteld. Gooit de speler uit het bovenstaande voorbeeld nog een 5 in plaats van een 6 ($1 \cdot 5 \cdot 5 \cdot 5 \cdot 5$), dan noteert hij 21 punten.

 **25** Een **Full House** bestaat uit **drie + twee** dezelfde dobbelstenen. Alle combinaties van twee verschillende getallen zijn mogelijk. Wie een Full House bereikt, noteert **altijd 25 punten**.

 **30** Een kleine straat bestaat uit **vier opeenvolgende dobbelstenen**. Of „ $1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 4$ “, „ $2 \cdot 3 \cdot 4 \cdot 5$ “ of „ $3 \cdot 4 \cdot 5 \cdot 6$ “ maakt hierbij niet uit. Wie een kleine straat heeft, noteert **altijd 30 punten**.

 **40** Een **grote straat** bestaat uit **vijf opeenvolgende dobbelstenen** („1 · 2 · 3 · 4 · 5“ of „2 · 3 · 4 · 5 · 6“). Wie een grote straat heeft gooid, noteert **altijd 40 punten**.

 **50** **Yatzi** bestaat uit **vijf identieke dobbelstenen**. Het maakt niet uit welk getal op de dobbelstenen staat. Wie Yatzi gooit, noteert **altijd 50 punten**.

 **?** + **?** + **?** + **?** + **?** Dit vakje kan als **Chance** voor „mislukte worpen“ worden gebruikt, want hier is **geen bepaalde** combinatie nodig. De **som van alle dobbelsteenogen** wordt genoteerd.

Belangrijk

- *Er moet altijd een getal worden genoteerd. Lukt het je met een worp niet om een combinatie te gooien, dan wordt een willekeurige vrije combinatie doorgestreep, door daar een 0 in te vullen.*
- *Wie **twee keer Yatzi** in een partijtje gooit, mag de tweede Yatzi bij Chance invullen en krijgt daarvoor **100 punten**. Voorwaarde is, dat bij Chance nog niets is ingevuld. Zijn zowel het Chance-vakje als ook alle andere passende vakjes ingevuld, dan vult de speler in een willekeurig vrij vakje een 0 in.*

Einde van het spel

Σ	= B	Na 13 rondes eindigt het spel.
	+ A	Alle resultaten worden opgeteld.
Σ A + B	=	De speler met het hoogste aantal punten wint.

© 2021

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg