

TACTIC



XL YATZY



Yatzyssa on tarkoituksena saavuttaa mahdollisimman monta numeroyhdistelmää ja merkitä ne pöytäkirjaan. Korkeimmat lopputulospisteet saavuttanut on voittaja, kun pöytäkirja täyttyy kaikkien pelaajien keräämillä pisteillä. Pelaajien lukumäärä on rajoittamaton, ja pöytäkirjan täyttöjärjestys on vapaa.

Jokaisella pelivuorolla pelaajalla on oikeus kolmeen nopan heittoon. Kaikkia kolmea heittoa ei tarvitse kuitenkaan käyttää ja pelaaja ratkaisee itse, mitkä nopat heittää uudelleen.

Esimerkki 1: Ensimmäinen heitto antaa 1-4-4-6-6. Annat kuutosten olla ja heität muut kolme noppaa uudelleen. Toinen heitto antaa 6-4-2. Kuutonen jää ja yrität kahdella nopalla uudelleen. Se antaa 5-5. Silloin saat täyskäden 6-6-6-5-5, joka antaa yhteistuloksen 28. Pisteet merkitään täyskäsisarakkeen kohdalle pöytäkirjaan.

Esimerkki 2: Ensimmäinen ja toinen heitto ovat samanlaisia kuin esimerkiksi 1, kolmannella heitolla saat 1-3. Tulokseksi tällä kertaa on tullut vain kolmoisluvu kuutosista 6-6-6-1-3. Pisteet 18 (kolmoisluvun summa) merkitään joko kuutosten kohdalle pöytäkirjan yläpuolisokoon tai kolmoisluvun kohdalle. Jos kolmoisluvu on käytetty, voit käyttää sattumaa, jolloin kaikkien viiden nopan summa voidaan merkitä sattumasarakkeeseen. Jos sattumakin on käytetty, laitat nollan johonkin vapaana olevaan sarakkeeseen. Yhtä saraketta voidaan käyttää vain kerran pelin aikana. (Kirjattuasi nollan johonkin sarakkeeseen on sarakke käytetty).

YKKÖSET

Heitto, jossa 1, 2, 3, 4 tai 5 kpl ykkösiä. Esim. 1-1-1-1-6, antaa **4 pistettä**.



KAKKOSET

Heitto, jossa 1, 2, 3, 4 tai 5 kpl kakkosia. Esim. 2-2-2-4-5, antaa **6 pistettä** jne.



KOLMOSET-KUUTOSSET

Näitä koskevat samat säännöt kuin edellämainittuja.

HYVIITYS

Saat 50 ylimääräistä pistettä jos pöytäkirjan summa yläpuolisokolla on 36 pistettä tai yli.

1 PARI

Tähän voit merkitä parin. Esim. 1-3-4-6-6, kaksi 6:sta antaa **12 pistettä**.



2 PARI

Heitto, jossa on kaksi paria. Esim. 3-4-4-6-6, 4:set ja 6:set antavat **20 pistettä**.



KOLMOISLUKU

Heitto, jossa on kolme samaa noppalukua. Esim. 4-3-5-5-5 kolme 5:sta antaa **15 pistettä**.



NELOSUKU

Heitto, jossa on neljä samaa noppalukua. Esim. 1-3-3-3-3, neljä 3:sta antaa **12 pistettä**.



PIENI SUORA

1-2-3-4-5, antaa **15 pistettä**.



ISO SUORA

2-3-4-5-6, antaa **20 pistettä**.



TÄYSKÄSI

Heitto, joka sisältää kolmoisluvun ja yhden parin.



SATTUMA

Saraketta voidaan käyttää, noppien antamat silmäluvut eivät sivi mihinkään muuhun sarakkeeseen. Laske kaikkien noppien silmäluvut yhteen.

YATZY

Heitto, jossa kaikkien viiden nopan silmäluvut ovat samanlaisia. Esim. 2-2-2-2-2. Tällöin saat aina **50 pistettä** huolimatta siitä, mitä viitoslukua nopat osoittavat. Yatzya voit pelata yksin ja yrittää lyödä oman ennätyses!



SPELETS GÅNG:

Antalet deltagare är obegränsat. En spelare utses att sköta protokollet. Turen går medlös.

Varje spelare ska försöka fylla i så många som möjligt av de tärningskombinationer som finns på protokollet. Kombinationerna får tas i valfri ordning.

Varje gång en spelare står i tur, får han högst tre kast med valfritt antal tärningar. Spelaren får själv bestämma vilka tärningar han ska kasta om för att försöka få ihop en ej ifylld kombination.

Vinnare är den som har den högsta poängsumman när protokollet är fyllt i för samtliga spelare.

KOMBINATIONERNA

ETTOR

Det gäller att få ihop ett så stort antal ettor som möjligt. Varje etta ger en poäng.



TVÅOR - SEXOR

Här gäller samma regler som för ettor. Varje lika tärnning ger poäng efter antalet prickar.



BONUS

En spelare som får en totalsumma på 63 poäng eller mer på övre halvan, får som bonus 50 poäng extra.

1 PAR

Här gäller det att få ihop ett par (2 lika tärningar). Poäng räknas efter tärningsparets prickar.



2 PAR

Här gäller det att få ihop två par. Poäng räknas efter de två tärningsparens prickar.



TRETAL

Tre lika tärningar, t ex tre 4:or. Ger poäng efter de tre tärningsarnas antal prickar.



FYRTAL

Fyra lika tärningar. Ger poäng efter de fyra tärningsarnas antal prickar.



LITEN STRAIGHT

Fem tärningar i följd från 1 till 5. Kastet ger **15 poäng**.



STOR STRAIGHT

Fem tärningar i följd från 2 till 6. Kastet ger **20 poäng**.



KÅK

Ett par och ett tretal, t ex 2-2-6-6-6. Paret och tretalet måste vara olika. Summan av tärningsarnas prickar antecknas i protokollet.



CHANS

Om ett tärningskast inte kan användas till någon av kombinationerna, får summan av tärningsarnas prickar sättas på CHANS.

YATZY

Alla tärningsarna visar lika. Kastet ger alltid **50 poäng**.



Varje kombination i protokollet får endast användas en gång. Om ingen passande kombination finns ledig, och CHANSEN är utnyttjad, måste någon av de ej utnyttjade kombinationerna strykas (noteras som 0 poäng i protokollet).

Lycka till!

Yatzy er et gammelt kjent spill med flere regelvarianter og måter å regne sammen poeng på.

Her en én variant. Målet med spillet er å få så mange tallkombinasjoner som finnes i protokollen. Vinneren er den som har høyest poengtall når protokollen er fylt med resultatene fra alle spillerne.

I hver kastomgang har spilleren rett til tre terningkast. Alle tre kast behøver likevel ikke benyttes, men spilleren velger selv hvilke terninger han kaster på nytt.

Eksempel 1: Første kast gir 6-6-4-3-2. Du lar sekserne ligge igjen og kaster de andre tre terningene på nytt. Andre kast gir 6-4-2. Du lar sekserne ligge og forsøker på nytt med to terninger. Det gir 2-2. Da har du "hus" 6-6-6-2-2, som gir totalsummen 22. Poengene noteres i kolonnen for "hus" i protokollen.

Eksempel 2: Første og andre kast er det samme som i eksempel 1, i tredje kast får du 2-4.

Resultatet denne gangen er bare tre seksere 6-6-6-4-2. 18 poeng (summen av tre seksere) noteres enten i kolonnen for seksere eller i kolonnen for tre like. Om tre like er brukt allerede, kan du bruke "sjanse". Da kan summen av alle terningene (dvs. 24) noteres i sjanse-kolonnen. Om "sjanse" også er brukt, noterer du en null i en av de ledige kolonnene. En kolonne kan brukes bare én gang under spillets gang. (Når du har notert en null i en av kolonnene, er kolonnen brukt.)

ENERE Her noterer du et kast med 1, 2, 3, 4 eller 5 enere. F. eks. 1-1-3-5-6-, 1-1-1-2-3 osv.

TOERE Her noterer du et kast med 1, 2, 3, 4 eller 5 toere. F. eks. 2-2-3-4-5, 2-2-2-3-4 osv.

THERE-SEKSERE For alle gjelder samme regler som nevnt ovenfor.

BONUS Du får 50 ekstrapoeng om summen av øverste del av protokollen gir 63 poeng eller over.

1 PAR Her kan du notere par, 3-3-1-5-6 osv.

2 PAR Et kast med to par, f. eks. 3-3-4-4-6 osv.

TRE LIKE Et kast med tre like tall, f. eks. 4-4-4-5-6 osv.

FIRE LIKE Et kast med fire like tall, f. eks. 3-3-3-3-1 osv.

LITEN STRAIGHT Et kast med alle fem terninger i rekkefølgen fra 1 og opp, 1-2-3-4-5.

STOR STRAIGHT Et kast med alle fem terninger i rekkefølge fra 2 og opp, 2-3-4-5-6.

HUS Et kast med tre like og ett par.

SJANSE Kolonnen kan brukes når ingen andre kolonner er ledige. Sjanse kan gi et bøyt poengtall siden tallene på alle fem terningene kan summeres.

YATZY Et kast med alle like, f. eks. 2-2-2-2-2. For dette kastet får du alltid 50 poeng, uansett hvilke fem tall som danner fem like. Vær oppmerksom på at bare summen av fem like terninger er gyldig. Summen av alle fem teringen kan noteres bare ved fem like, liten og stor straight, hus og sjanse. Den spiller som har høyest poengsum, er vinner. Yatzy kan du også spille alene og forsøke å slå din egen rekord!

Spilletts formål

Hver spiller skal forsøke å få flest af de terningkombinasjoner, som står på spilleblokken, ved at vælge kombination inden kastet. Kombinasjonerne kan vælges vilkårligt, altså ingen tvungen rækkefølge.

Spilletts gang

Ved hver tur har spilleren tre kast for at opnå sin valgte kombination. Spilleren må selv vælge, hvilke terninger der skal kastes igen. Man kan også vælge ikke at udnytte alle tre kast.

Antal deltagere er ubegrænset. Turen går med uret rundt.

Notere point

Man vælger en spiller til at føre point på spilleblokken. Hver spiller får en kolonne, hvor point skrives ud for den valgte kategori.

Eksempel: En spillers første kast er 1-4-4-6-6. Spilleren beholder 6'erne og kaster de øvrige tre terninger igen. Andet kast er 6-4-2. 6'eren beholdes, og spilleren kaster de to resterende terninger igen, som bliver 5-5. Resultatet bliver Fuldt Hus (6-6-6-5-5) = 28 point, som skrives ved Fuldt Hus på spilleblokken.

Efter hver tur skal point noteres, også hvis resultatet er "0". Hver række må kun bruges en gang. En række med "0" må ikke prøves igen. Hvis Chancen allerede er udfyldt, må man vælge en anden tom række.

Vinder

Vinderen er den spiller, der har fået flest point, når hele spilleblokken er udfyldt for samtlige spillere.

KOMBINATIONER

ENERE Så mange 1'ere som muligt. Hver terning tæller 1 point. 1-1-1-1-6 = 4 point

TOERE – FEMMERE Samme regel som for 1'ere. Hver terning med samme antal tæller med. 2-2-2-4-5 = 6 point

BONUS En spiller, der opnår 63 point eller mere i spilleblokkens øvre sektion, får 50 bonus point.

1 PAR Det gælder om at slå så højt et par som muligt. Point = summen af begge terninger.

2 PAR To forskellige par. Point = summen af de 4 terninger.

3 ENS 3 ens terninger. Point = summen af de 3 terninger.

4 ENS 4 ens terninger. Point = summen af de 4 terninger.

LILLE STRAIGHT 5 terninger på række fra 1 til 5 = 15 point.

STOR STRAIGHT Fem terninger på række fra 2 til 6 = 20 point.

FULD T HUS Et par og 3 ens. Parret og de 3 ens skal være forskellige, fx 6-6-6-5-5. Point = summen af terningerne.

CHANCEN Når et terningkast ikke passer til en af de ledige kombinationer, kan man skrive summen af terningerne en gang på denne række.

YATZY Alle fem terninger er ens. Point = summen af terningerne + 50.

But du jeu

Chaque joueur doit réaliser toutes les combinaisons présentées dans le carnet de scores en choisissant de lancer un certain nombre de dés. Les combinaisons peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre.

Comment jouer ?

A chaque tour de jeu, le joueur peut lancer 3 fois les dés en décidant ceux qu'il souhaite garder ou non. Si son score lui convient au bout d'1 ou 2 lancers, il peut aussi choisir de ne pas effectuer ses 3 lancers. A la fin de son tour de jeu, le joueur inscrit son nombre de points dans la case correspondant à la combinaison réalisée. Le nombre de points est la somme des valeurs des dés composants la combinaison.

Le nombre de joueurs est illimité. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Inscrire les scores

Les scores sont inscrits sur le carnet de scores. Chaque joueur a une colonne attribuée dans laquelle figureront ses scores correspondant à la combinaison appropriée.


Exemple : Au premier lancer, vous obtenez 1-4-4-6-6. Vous conservez les 6 et relancez trois autres dés. Au deuxième lancer, vous obtenez 6-4-2. Vous conservez à nouveau le 6 et lancez les deux autres dés, et vous obtenez 5-5. Vous composez finalement un Full 6-6-6-5-5, vous rapportant un total de 28 qui seront inscrits dans le carnet de scores à côté de « Full ».


A la fin de chaque lancer, une case combinaison doit être remplie. Une case ne peut être utilisée qu'une seule fois pendant une partie. Une case avec un score nul « 0 » ne peut être remplie une autre fois. Si la case « Chance » est déjà remplie, vous êtes obligé de remplir une case disponible avec un « 0 ». Si à la fin de votre tour de jeu vous n'avez réalisé aucune combinaison encore disponible sur votre grille de scores, vous devez choisir une case combinaison disponible et y inscrire 0 point.

Le gagnant


Est celui qui obtient le score le plus élevé en additionnant toutes les valeurs de la grille de scores à la fin de la partie.


COMBINATIONS


LES UNS Essayer d'obtenir le plus possible de 1. 


LES 2 – LES 6 Comme pour les Uns. Additionnez les valeurs d'une série de dés identiques. 

BONUS Un joueur marquant 63 points ou plus dans la partie haute du tableau obtient un bonus de 50 points inscrits dans cette case.

1 PAIRE Essayez d'obtenir une paire (deux dés de même valeur). Les points = le cumul des valeurs de la paire. 


2 PAIRES Essayez d'obtenir deux paires. Les points = le cumul des valeurs des deux paires. 

BRELAN 3 dés d'une même valeur. Les points représentent le cumul des valeurs des 3 dés. 

CARRE 4 dés d'une même valeur. Les points représentent le cumul des valeurs des 4 dés. 


PETITE SUITE 5 dés de 1 à 5 : 15 points. 

GRANDE SUITE 5 dés de 2 à 6 : 20 points. 

FULL Une Paire et un Brelan qui n'ont pas la même valeur, par exemple 6-6-4-4-4. 

Le nombre de points = le cumul des valeurs des dés.

CHANCE Inscrivez un nombre de points égal au cumul de la valeur de vos 5 dés, quelle que soit leur valeur. C'est une case bien utile lorsque vous obtenez un résultat qui ne peut correspondre à aucune case en particulier.

YAMS 5 dés de valeur identique. 50 points. 

Yatzy, dwingt tot nadenken. Door het handig combineren van de geworpen ogen kun je je winkansen verhogen en een zo hoog mogelijk punten verzamelen. De speler met de meeste aantal punten win!

Doel van het spel

Elke speler probeert zo veel mogelijk combinaties te maken met de dobbelstenen.

Hoe te spelen

Elke ronde krijgt de speler drie kansen om de dobbelstenen te gooien. De speler mag zelf bepalen na de eerste worp welke andere dobbelstenen hij of zij wilt rollen. De speler mag ook besluiten om niet de drie kansen te gebruiken. Het aantal spelers is oneindig. De beurt gaat verder met de klok mee.

Score bijhouden

Één speler wordt aangewezen om de score bij te houden. Elke speler krijgt een kolom op het scoreformulier om de score bij te houden. Na elke beurt moet de kolom ingevuld worden, ook al is het met een 0. Een kolom met een 0 mag niet meer gebruikt worden.

Winnaar


De winnaar is de speler met het hoogste aantal punten na het invullen van het complete score formulier!


PUNTEN COMBINATIES

ÉÉNTJES Probeer zoveel mogelijk 1 te gooien. Elke dobbelsteen met maar 1 oog geeft je **1 punt**. 

TWEE – ZES Probeer zoveel mogelijk van een nummer te gooien. Het aantal dobbelstenen vermenigvuldigd je met het aantal ogen. Bijvoorbeeld: 3-3-3-2-1: **9 punten** 

BONUS Een speler die meer dan 63 punten haalt in de bovenste table ontvang **50 bonus punten** op deze rij!

ÉÉN PAAR Gooi een paar (2 dobbelstenen van dezelfde waarde). Tel de punten op van het paar dat je gooit. 


TWEE PAAR Rol twee paar (2x2 dobbelstenen van dezelfde waarde). Tel de punten op van beide paren die je gooit. 

DRIE DEZELFDEN (THREE OF A KIND) Drie dobbelstenen hebben dezelfde waarde. Tel de punten op van deze drie dobbelstenen. 

VIJF DEZELFDEN (FOUR OF A KIND) Vier dobbelstenen hebben dezelfde waarde. Tel de punten op van deze vier dobbelstenen. 

KLEINE STRAAT Vijf dobbelstenen laten de waarde 1-5 zien. **15 punten** 

GROTE STRAAT Vijf dobbelstenen laten de waarde 2-6 zien. **20 punten** 

FULL HOUSE Een paar en "Drie dezelfde" met een verschillende waarde b.v. 2-2-4-4-4. Tel de punten op van alle dobbelstenen. 

KANS COMBINATIE Deze is éénmalig in te zetten tijdens een ronde: De totale score van de worp is opgeteld en genoteerd als aantal punten.

YATZY Alle vijf de dobbelstenen hebben dezelfde waarde. **50 punten**. 

Aim of the game

Each player should try to get the greatest possible amount of number combinations categorized in the scoring pad, by rolling the dice and then choosing which dice to roll again. The combinations can be picked in any order.

Playing the game

On every round the players have three chances to roll with an optional number of dice. They are allowed to decide which dice they should roll again. They may also choose not to use all three rolls.

The number of players is unlimited. The turns pass clockwise.

Recording the scores

One player is picked to keep scores. Each player gets one column in the scoring pad to keep the scores by marking the points in the column of the appropriate category.

Example: Your first roll gives you 1-4-4-6-6. You leave the sixes and roll the three other dice again. The second roll gives you 6-4-2. Again you leave the six and roll the remaining two dice, which give you 5-5. You have a Full House 6-6-6-5-5, giving you a total score of 28, which is marked down in the scoring pad next to "Full House".

After every roll a row must be filled in, even if it's just a "zero". Each row can be used only once during a game. A row with a "zero" on it may not be used again. If the chance row is already filled in, you must put a "zero" on some other available row.

Winner

The winner is the player who has the highest score when the score pad is filled in by all players.

COMBINATIONS

ONES

Try to get as many 1's as possible. Each die gives you one point. 1-1-1-1-6 = 4 pts



TWOS—SIXES

The same rules as for the Ones. Each die showing the same number gives you points according to its value. 2-2-2-4-5 = 6 pts



BONUS

A player who earns 63 points or more in the upper table gets 50 bonus points recorded on this row.

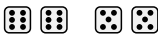
1 PAIR

Try to roll a pair (two dice with the same value). Points = the total value of the pair.



2 PAIRS

Try to roll two pairs. Points = the total value of the two pairs.



THREE OF A KIND

Three dice showing the same value. Points = the total value of the three dice.



FOUR OF A KIND

Four dice showing the same value. Points = the total value of the four dice.



SMALL STRAIGHT

Five dice showing the values from 1-5. 15 pts.



BIG STRAIGHT

Five dice showing the values from 2-6. 20 pts.



FULL HOUSE

A Pair and a Three of a Kind that do not show the same value, e.g. 6-6-4-4-4.



Points = the total value of the dice.

CHANCE

Score the total of the five dice, whatever they show. This is a useful last resort when you get a result that cannot be entered anywhere else.

YATZY

All five dice showing the same value. 50 pts.



Цель игры

Каждый игрок стремится набрать максимально возможное количество сочетаний цифр, которые распределены по категориям в карточке для записи очков, выбирая и бросая несколько кубиков. Комбинации можно выбирать в любом порядке.

Как играть

В каждом раунде игрок имеет три возможности броска с количеством кубиков по своему выбору. Игрок может выбирать, какой кубик бросить снова. Также он может отказаться от использования всех трёх бросков.

Число игроков не ограничено. Ход переходит по часовой стрелке.

Запись результатов

Один игрок назначается для записи в таблице результатов. Каждый игрок получает столбец в таблице результатов, в котором отмечаются его очки в графе соответствующей категории.

Пример: Первый бросок даёт 1-4-4-6-6. Вы оставляете шестёрки и бросаете остальные три кубика снова. Результат второго броска - 6-4-2. Вы снова оставляете шестёрку и бросаете оставшиеся два кубика, на которых выпадает 5-5. У Вас комбинация «полный дом» 6-6-6-5-5, дающая 28 очков, что отмечается в таблице результатов в графе «Полный дом».

После каждого броска необходимо заполнить одну строку, даже если это будет «0». Каждая графа заполняется в ходе игры только один раз. Графу, в которую внесён «0», повторно использовать нельзя. Если графа для комбинации уже заполнена, то следует поставить «0» в одну из свободных граф.

Победитель

Побеждает игрок, который наберёт больше всех очков, когда все игроки заполнят таблицу результатов.

КОМБИНАЦИИ

ЕДИНИЦЫ

Попробуйте набрать как можно больше единиц. Каждый кубик даёт одно очко. 1-1-1-1-6 = 4 очка



ДВОЙКИ—ШЕСТЁРКИ

Там же правила, как для «Единиц». Каждый кубик данного достоинства даёт соответствующее количество очков. 2-2-2-4-5 = 6 очков



БОНУС

Игрок, набравший 63 очка или больше в верхней таблице, получает 50 бонусных очков, которые вносятся в эту графу.

ПАРА

Попробуйте выкинуть пару (два кубика одинакового достоинства).



Очки = сумма пары.

ДВЕ ПАРЫ

Попробуйте выкинуть две пары. Очки = сумма двух пар.



ТРОЙКА

Одинаковый результат на трёх кубиках. Очки = сумма трёх кубиков.



КАРЕ

Одинаковый результат на четырёх кубиках. Очки = сумма четырёх кубиков.



МАЛЫЙ СТРИТ

Пять кубиков со всеми результатами от 1 до 5. 15 очков.



БОЛЬШОЙ СТРИТ

Пять кубиков со всеми результатами от 2 до 6. 20 очков.



ПОЛНЫЙ ДОМ

Пара и тройка разных значений, например: 6-6-4-4-4.



Очки = сумма всех результатов.

ШАНС

Общая сумма на всех кубиках, независимо от комбинации. Полезная возможность избежать нуля, когда полученный результат больше нигде не подходит.

ПОКЕР

Одинаковый результат на всех пяти кубиках. 50 очков.



Žaidimo tikslas







„Yatzy“ žaidimo tikslas – surinkti kuo daugiau taškų sudarinėjant skirtingas kombinacijas. Kai taškų lentelė užpildoma iki galo, laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia taškų.






Kaip žaisti?

Vieno ėjimo metu žaidėjas kauliukus gali mesti tris kartus, bet tai nėra privaloma, jei žaidėjas yra patenkintas rezultatu po pirmo ar antro metimo. Žaidėjas pasirenka, kurį kauliuką nori mesti dar kartą. Ėjimas baigiamas užrašant rezultata į taškų lentelės eilutę.

1 pavyzdys. Pirmojo metimo rezultatas – 1-4-4-6-6. Žaidėjas palieka šešetukus ir iš naujo meta tris likusius kauliukus. Antrojo metimo rezultatas – 6-4-2. Žaidėjas vėl pasilieka šešetuką ir du likusius kauliukus meta dar kartą. Po trečiojo metimo iškrenta 5 ir 5. Vadinasi, galutinis rezultatas yra 6-6-6-5-5, tai kombinacija „Namas“, žaidėjas gauna 28 taškus. Šis rezultatas įrašomas į eilutę „Namas“ taškų skaičiavimo lentelėje.



2 pavyzdys. Pirmasis ir antrasis metimai – tokie patys, kaip aprašyta 1 pavyzdyje, bet trečiojo metimo rezultatas – 1 ir 3. Žaidėjas turi tris šešetukus (6-6-6-1-3) ir taškai (6+6+6=18) lentelėje įrašomi į eilutę „šešetai“ arba „Trys vienodi“. Jei šios eilutės jau užimtos, galima panaudoti eilutę „šansas“ ir jį įrašyti bendrą 5 kauliukų sumą (22). Jei ir „šanso“ eilutė užimta, žaidėjas turi pasirinkti tuščią laukelį ir jį įrašyti „0“. Vieno žaidimo metu ta pati eilutė gali būti panaudota tik vieną kartą, t.y. jeigu į kažkurią eilutę įrašėte „0“, ši eilutė negalima būti naudojama.




VIENETAI kai iškrenta vienas, du, trys, keturi ar penki „vienetukai“      
1-1-1-1-6 = 4 taškai



DVEJETAJAI kai iškrenta vienas, du, trys, keturi ar penki „dvejetai“     
2-2-2-4-5 = 6 taškai

TREJETAJAI – ŠEŠETAJAI galioja ta pati taisyklė, kaip ir vienetams bei dvejetams.

PREMIJA jei aukščiausiai išvardintų eilučių taškų suma yra 63 ir daugiau, žaidėjas gauna 50 taškų premiją. Jei tokia suma nesusidaro, žaidėjui skiriama 0 taškų.

1 PORA kai iškrenta pora pvz., 1-3-4-4-6-6 = 12 taškų.  



2 POROS kai iškrenta dvi poros pvz., 3-4-4-6-6 = 20 taškų.   

TRYS VIENODI kai iškrenta 3 vienodi pvz., 4-3-5-5-5 = 15 taškų  



KETURI VIENODI kai iškrenta 4 vienodi pvz., 1-3-3-3-3 = 12 taškų.  

MAŽA EILUTĖ 1-2-3-4-5; skiriama 15 taškų.  

DIDELĖ EILUTĖ 2-3-4-5-6; skiriama 20 taškų.  

PILNA TROBA kai iškrenta viena pora ir trys vienodi pvz., 6-6-4-4-4 = 24 taškai.  

ŠANSAS šią eilutę galima panaudoti tada, kai rezultatas neatitinka nei vienos iš aukščiausiai paminėtų kombinacijų, arba kai norima įrašyti itin gerą rezultatą. Rašant rezultata į šią eilutę, sumuojami ant visų kauliukų iškritę taškai.

YATZY kai iškrenta penki vienodi skaičiai (pvz., 2-2-2-2-2). Visais atvejais už YATZY kombinaciją skiriama 50 taškų.  

Spėles uzdevums






Jahtzē ir jāsavāc pēc iespējas vairāk punktu, veidojot dažādas metamo kauliņu punktu kombinācijas. Kad rezultātu tabula ir aizpildīta, uzvar spēlētājs ar vislielāko punktu skaitu.




Spēles gaita

Sava gājiena laikā spēlētājs drīkst ripināt metamos kauliņus trīs reizes, taču tas nav obligāti – spēlētājs var būt apmierināts ar iegūto punktu kombināciju arī pēc viena vai diviem metieniem. Spēlētājs var izvēlēties, kurus metamos kauliņus viņš ripinās atkārtoti. Katrs gājiena beidzas, kad tā rezultāts ir pierakstīts kādā no tukšajām rezultātu tabulas ailītēm.



Pirmais piemērs. Pirmajā metienā izkrit 1-4-4-6-6. Spēlētājs patur sešniekus un vēlreiz ripina pārējos trīs metamos kauliņus. Šajā metienā izkrit 6-4-2. Spēlētājs atkal patur sešnieku un ripina atlikušos divus metamos kauliņus, iegūstot 5-5. Tagad spēlētājs ir izveidojis kauliņu kombināciju 6-6-6-5-5 ar nosaukumu «Māja», kuras vērtība ir 28 punkti. Šis skaits tiek atzīmēts rezultātu tabulas ailītē «Māja».




Otrais piemērs. Pirmais un otrais metiens ir tāds pats kā pirmajā piemērā, bet trešā metienā izkrit 1-3. Tagad spēlētājam ir trīs sešnieki (6-6-6-1-3), un iegūtais punktu skaits (6+6+6=18) tiek atzīmēts rezultātu tabulā vai nu «Sešnieku», vai «Trīs vienādu» ailītē. Ja abos šajos lauciņos jau ir ierakstīts rezultāts, var izmantot «Izdevības» ailītē, ierakstot visu piecu metamo kauliņu punktu summu (22). Ja arī «Izdevības» ailītē ir ierakstīts rezultāts, spēlētājam ir jāizvēlas kāda no tukšajām ailītēm un jāieraksta tajā 0. Katrā spēlē ikvienai ailītei drīkst izmantot tikai vienu reizi (ja kādā ailītē ierakstāt 0, cita gājiena laikā vairs nevarat tajā ierakstīt kaut ko citu).



VIENIENIEKI ar vienu, diviem, trim, četriem vai pieciem metamajiem kauliņiem ir uzņemts 1 punkts piemēram, metiens 1-1-1-1-6 dod 4 punktu rezultātu tabulā.     



DIVIENIEKI ar vienu, diviem, trim, četriem vai pieciem metamajiem kauliņiem ir uzņemti 2 punkti (piemēram, 2-2-2-4-5 dod 6 punktu rezultātu tabulā).   

TRIJIENIEKI – SEŠNIEKI atbilstoši iepriekš minētajiem noteikumiem.

PREMIJA ja iepriekš nosaukto kombināciju kopsumma ir 63 punkti vai vairāk, iegūst 50 punktus. Ja ne, saņemam 0 punktu.  

VIENS PĀRIS pāris (piemēram, 1-3-4-6-6 dod 12 punktu rezultātu tabulā).   



DIVI PĀRI divi pāri (piemēram, 3-4-4-6-6; četriemki un sešnieki dod 20 punktu rezultātu tabulā).  

TRIS VIENĀDI trīs metamo kauliņu summa, ar kuriem uzņemts vienāds punktu skaits (piemēram, 4-3-5-5-5 dod 15 punktu rezultātu tabulā).  

ČETRI VIENĀDI 2-3-4-5-6 dod 20 punktu  

MĀJA rezultāts no «Trim vienādiem» un «Viena pāra».   

IZDEVĪBA šo ailīti izmanto, kad rezultātu nav iespējams ierakstīt nekur citur vai ir jāpieraksta īpaši labs rezultāts. Tiek saskaitīta kopā un atzīmēta lauciņā visu piecu metamo kauliņu punktu summa.

JAHTZĒ ar visiem metamajiem kauliņiem ir uzņemts vienāds punktu skaits, piemēram, 2-2-2-2-2. Par šādu metienu rezultātu vienmēr tiek piešķirti 50 punkti.  



Mängu eesmärk

Iga mängija üritab täringuid veeretades kokku saada võimalikult palju mängulehel märgitud numbrikombinatsioone. Kombinatsioone võib valida mistahes järjekorras.

Mängu mängimine

Igal mänguringil võib mängija vabalt valitud täringute arvuga veeretada kolm korda. Kui mängija ei taha, ei pea ta veeretama kolm korda, samas saab ta otsustada, milliseid täringuid ta uuesti veeretab.

Mängijate arv ei ole piiratud, mängukord liigub päripäeva.

Punktide arvestamine

Küsi mängija valitakse punktide arvestajaks. Igale mängijale on üks veerg punktilehel, kuhu sobivasse kategooriasse oma punktid märkida.

Näide: Esimene veeretamine annab tulemuseks 1-4-4-6-6. Jätad kuued alles ja veeretad ülejäänud 3 täringut uuesti. Teine kord annab 6-4-2. Jätad jälle kuue alles ja proovid kahe täringuga veelkord. See annab 5-5. Kokku teeb see 6-6-6-5-5 "maja" kokku punktisummaga 28. Punktid märgitakse mängulehele "maja" reale.

Peale igat veeretust peab täitma rea punktilehel, isegi kui tulemus on 0. (kui täringukombinatsioon ei täida ühegi rea tingimusi, on tulemuseks 0 punkti) Iga rida saab mängu jooksul kasutada vaid ühe korra. Märkides reale nulli on rida kasutatud. Kui juhuslik rida on juba kasutatud ja täringukombinatsioon ei sobi ühelegi teisele reale, on tulemus 0 ja selle peab kirjutama mõnele vabale reale.

Võitja

Kui kõigil mängijail on mänguleht täidetud, liidetakse punktid kokku. Võitja on mängija, kellel on suurim punktisumma.

KOMBINATSIOONID

ÜHED Proovi veeretada niipalju ühtesi, kui võimalik. Iga täring annab ühe punkti. Näiteks: 1-1-1-1-6 = 4 punkti

KAHED – KUUED Samad reeglid, mis ühtede puhul. Iga täring, mis näitab sama numbrit, annab punkte vastavalt oma silmade arvule. 2-2-2-4-5 = 6 punkti

BOONUS Mängijale, kes saab ülevälpool olevates ridades kokku 63 punkti või rohkem, lisatakse siia reale 50 boonuspunkti.

1 PAAR Proovi veeretada paar (kaks sama silmade arvuga täringut). Punktid on mõlema paaris oleva täring silmade arv kokku.

2 PAARI Proovi veeretada 2 paari. Punktid on kõigi paaris olevate täringute silmade arv kokku.

KOLMIK 3 sama numbriga täringut. Punktid on kolme täringu summa.

NELIK 4 sama numbriga täringut. Punktid on nelja täringu summa

VÄIKE RIDA Viis täringut näitavad silmade arvu 1 kuni 5. 15 punkti.

SUUR RIDA Viis täringut näitavad silmade arvu 2 kuni 6. 20 punkti.

MAJA Üks paar ja üks kolmik (erinevatest silmade arvust) Näiteks: 6-6-4-4-4. Punktid täringute kogusumma.

JUHUSLIK Siia või panna viie täringu kogusumma. Väga kasulik viimane lootus kombinatsioonile, mis ei sobi ühelegi teisele reale.

YATZY Kõigil viiel täringul on sama silmade arv – 50 punkti.

Märkimõeldis

Leikmenn eiiga að reyna að fá eins mörg tilgríði við talnaráðirnar og stigablokkinn segir til um. Það er gert með því að kasta teningunum 5. Ekki skiptir máli í hvaða röð talnaráðirnar koma upp.

Gangur leiksins

Í hverri umferð getur leikmaður kastað teningunum þrisvar sinnum. Leikmaður velur sjálfur hvaða teningum hann kastar aftur. Hann getur einnig kosið að nota ekki allar þrjár tilraunirnar.

Enginn hámarks fjöldi þátttakenda. Röðin gengur réttssælis.

Skráning stiga

Einn leikmanni tekur að sér að skrifa niður stigin. Hver leikmaður fær dálk í stigablokkinni þar sem stigin eru sett í viðeigandi reiti.

Þæmi: Úr fyrsta kastinu kemur talnarúnan 1-4-4-6-6. Þú skilur sexurnar eftir og kastar hinum þremur teningunum aftur. Úr öðru kastinu kemur 6-4-2. Þú skilur sexuna eftir og kastar tveimur teningum sem sýna 5-5. Þá ertu komin/n með Hús 6-6-6-5-5, sem gefur samtals 28 stig, sú tala fer í reitinn sem merkur er Hús (Full House) í stigablokkinni.

Eftir hverja umferð verður að fylla inn í einhvern reit, jafnvel þótt að útkoma sé 0. Hverja röð á stigablokkinni má aðeins nota einu sinni í hverjum leik. Röð sem inniheldur 0 má ekki nota aftur. Ef að Áhættu reiturinn hefur þegar verið notaður verður að færa inn 0 í annan lausan reit.

Sigurvegari

Sá leikmaður sem hefur hæstan samanlagðan stigafjölda í lok leiks sigrar.

TALNARÁÐIRNAR

ÁSAR Reyndu að fá eins marga ása og mögulegt er. Hver teningur gefur eitt stig. 1-1-1-1-6 = 4 stig

TVÍSTAR – FIMMUR Sama regla og fyrir ášana. Hver teningur gefur eins mörg stig og talan sem kemur upp sýnir. 2-2-2-4-5 = 6 stig

BÓNUS Leikmaður sem fær 63 stig eða meira eftir fyrsta hlutann fær 50 bónus stigum bætt við sína röð.

1 PAR Reyndu að fá par (tveir teningar sem sýna sömu tölu). Stig = summa parsins.

2 PÖR Reyndu að fá tvö pör. Stig = summa paranna tveggja.

ÞRÍR EINS Þrjú teningar sem sýna sömu tölu. Stig = Summa teninganna þriggja.

FJÓRIR EINS Fjórir teningar sem sýna sömu tölu. Stig = Summa teninganna fjögurra.

RÖÐ 1-5 Fimm teningar sem sýna röðina 1-5. 15 stig.

RÖÐ 2-6 Fimm teningar sem sýna röðina 2-6. 20 stig.

HÚS Par eða þrjú eins sem sýna ekki sömu tölu, t.d. 6-6-4-4-4. Stig = Summa teninganna.

ÁHÆTTA Útkoma allra sex teninganna, hvað sem þeir sýna. Þetta er gott að nota þegar þú færð útkoma sem ekki er hægt að nota annars staðar.

YATZY Allir fimm teningarnir sýna sömu tölu. 50 stig.

Cel gry

Celem grających w Yatzy jest uzbiernianie jak największej liczby punktów, które przyznawane są za różne kombinacje oczek. Gdy tabela wyników jest zapelniona, punkty są podliczane, a gracz z ich największą liczbą zostaje zwycięzcą.

Zasady gry

W każdym swoim ruchu gracz może trzykrotnie rzucić kośćmi. Nie jest jednak do tego zobligowany, jeśli jest zadowolony z rezultatu otrzymanego po jednym lub dwóch rzutach. Po każdym rzucie w danej kolejce gracz decyduje, którymi kośćmi będzie rzucał kolejny raz. Ruch zawodnika kończy się, gdy uzyskany wynik zostanie zapisany w pustej kratce tabeli wyników.

Przykład 1: W pierwszym rzucie gracz otrzymuje 1-4-4-6-6. Decyduje się zostawić dwie szóstki, a rzucić ponownie pozostałymi trzema kośćmi. W drugim rzucie wypadła 6-4-2. Ponownie zawodnik zostawia szóstkę, rzuca dwoma pozostałymi kośćmi i otrzymuje 5-5. Gracz ma tzw. full, za układ 6-6-6-5-5, który daje mu 28 punktów (suma oczek 6+6+6+5+5). Wynik ten jest wpisany do kratki w linii „full” tabeli wyników.

Przykład 2: Pierwszy i drugi rzut przynoszą identyczny rezultat jak w poprzednim przykładzie, a trzeci rzut daje 1-3. Teraz, gracz ma „trójkę”, czyli trzy kości z identyczną liczbą oczek (6-6-6-1-3) i otrzymuje 18 punktów (6+6+6). W drugim rzucie do kratki w linii „trójka” w tabeli wyników lub w linii „szóstki”. Jeśli obydwą z tych pól są już zajęte można wykorzystać jeszcze pole „szansa” i wpisać do niego sumę oczek wyrzuconych na wszystkich kościach. Jeśli jednak także to pole było wykorzystane już wcześniej, grający musi wybrać dowolne spośród niezapelnionych jeszcze kratek i wpisać w nie „0”. Każde pole może być wykorzystane tylko raz w całej grze. Tak więc jeśli np. w jakimś polu zapisane zostało „0” to ono też nie może być wykorzystane ponownie.

KOMBINACJE
JEDYNKI

wpisujemy sumę oczek z kości, na których wypadło jedno oczko (np. wyrzucenie 1-1-1-1-1 daje 4 punkty).


DWÓJKI

wpisujemy sumę oczek z kości, na których wypadły dwa oczka (np. wyrzucenie 2-2-2-4-5 daje 6 punktów).


TRÓJKI – SZÓSTKI

wpisujemy sumę oczek z kości, na których wypadło trzy/cztery/pięć/sześć oczek.

BONUS

jeśli suma z poprzednich sześciu pól daje co najmniej 63 punkty, gracz otrzymuje dodatkowo 50 punktów. W przeciwnym przypadku w polu tym wpisujemy „0”.

PARA

wpisujemy sumę oczek z kości tworzących parę (np. 1-3-4-6-6 daje 12 punktów).


DWIE PARY

wpisujemy sumę oczek z kości tworzących dwie pary (np. 3-4-4-6-6 daje 4+4+6+6 czyli 20 punktów).


TRÓJKA

wpisujemy sumę oczek z trzech kości z identyczną liczbą oczek (np. 4-3-5-5-5 daje 15 punktów). W razie potrzeby możemy jednak w tym polu wpisać sumę z trzech kości nawet, jeśli np. na czterech kościach otrzymaliśmy taką samą ilość oczek (np. 4-4-4-4-1 daje wtedy 4+4+4+4=12 punktów).


KARETA

wpisujemy sumę oczek z czterech kości z identyczną liczbą oczek (np. 1-3-3-3-3 daje 12 punktów).


MAŁY STRIT

1-2-3-4-5 daje 15 punktów.


DUŻY STRIT

2-3-4-5-6 daje 20 punktów.


FULL

suma „trójki” i „pary” (np. 3-3-3-2-2 daje 13 punktów).


SZANSA

to pole może być wykorzystane, gdy nie ma możliwości zapisania otrzymanego rezultatu w żadnym z innych wolnych pól, lub gdy np. otrzymano bardzo wysoki wynik i chcemy, aby go zapisać (np. mając 6-6-5-4-3 możemy w polu „para” lub „szóstki” wpisać 12, możemy jednak również wpisać 24 w polu „szansa”). W polu tym wpisujemy sumę oczek z wszystkich pięciu kości.

YATZY

w tym polu możemy wpisać 50 punktów, jeśli na wszystkich kościach otrzymaliśmy identyczną liczbę oczek (np. 2-2-2-2-2 lub 6-6-6-6-6).


Lo scopo del gioco

Ogni giocatore deve tentare di ottenere la maggior quantità di combinazioni di numeri, che sono quelle segnate nel blocchetto, scegliendo e lanciando un certo numero di dadi. Le combinazioni possono essere selezionate in qualsiasi ordine.

Giocando il gioco

Ad ogni turno il giocatore ha tre occasioni di lanciare un numero facoltativo dei dadi. Il giocatore può scegliere quanti e quali dadi gli conviene lanciare di nuovo. Lui può anche scegliere di non usare tutte le tre occasioni.

Il numero dei giocatori è illimitato. Si gioca in senso orario.

Prendere nota dei risultati

Si sceglie un giocatore che prenda nota dei risultati dei lanci sul blocchetto. Ogni giocatore ha una sua colonna nel blocchetto dove segnare i risultati. Si marcano i punti nella colonna della categoria appropriata.

Esempio: Il tuo primo lancio ti dà 1-4-4-6-6. Lasci i sei e lanci i tre altri dadi di nuovo.

Il secondo lancio ti dà 6-4-2. Di nuovo lasci i sei e lanci i due dadi che sono rimasti e ti danno 5-5. Adesso hai un full 6-6-6-5-5, che ti dà 28 punti in totale, che sono segnati nel blocchetto vicino a „full”.

Dopo ogni lancio una linea dev'essere riempita, anche se solo con uno „0”. Ogni linea può essere usata solo una volta durante il gioco. La linea con „0” non può essere usata di nuovo. Se la linea di fortuna è già stata riempita, devi mettere „0” in un'altra linea disponibile.

Il vincitore

Il vincitore è il giocatore che ha il punteggio più alto quando il blocchetto per segnare i punti è stato riempito dai tutti i giocatori.

COMBINAZIONI
GLI UNO

Prova a ottenere più 1 possibile. Ogni dado ti dà un punto.



1-1-1-1-6 = 4 punti

I DUE – I SEI

La stessa regola che per gli Uno. Ogni dado con la stessa faccia ti dà punti secondo il suo valore. 2-2-2-4-5 = 6 punti


ABBUONO

Un giocatore che ha totalizzato almeno 63 punti nella tabella superiore, riceve 50 punti bonus che si segnano in questa linea.

COPIA

Prova a lanciare una coppia (due dadi con la stessa faccia). **Punti = la somma della coppia.**


DUE COPPIE

Prova a lanciare due coppie. **Punti = la somma delle due coppie.**


TRE UGUALI

Tre dadi con la stessa faccia. **Punti = la somma dei tre dadi.**


QUATTRO UGUALI

Quattro dadi con la stessa faccia. **Punti = la somma dei quattro dadi.**


PICCOLO E DRITTO

Cinque dadi con le facce da 1 a 5. **15 punti.**


GRANDE DRITTO

Cinque dadi con le facce da 2 a 6. **20 punti.**


FULL

Una coppia e tre uguali che non mostrano la stessa faccia, per esempio 6-6-4-4-4. **Punti = la somma dei dadi.**


FORTUNA

La somma dei cinque dadi, qualunque faccia mostrino. Questo è utile come l'ultimo mezzo quando avrai un risultato che non puoi mettere in nessuna altra linea.

YATZY

Tutti i cinque dadi con la stessa faccia. **50 punti.**





Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht eine möglichst hohe Zahl der auf dem Ergebnisblock genannten Augenkombinationen mit den gewählten Würfeln zu erwürfeln. Die Kombinationen können in einer beliebigen Reihenfolge erwürfelt werden.

Spielablauf

In jeder Runde hat der Spieler drei Versuche, um mit einer beliebigen Anzahl Würfeln zu werfen. Der Spieler darf wählen mit welchem Würfel er noch einmal würfeln will. Er kann auch Versuche ungenutzt lassen.

Die Spieleranzahl ist unbeschränkt. Es wird im Uhrzeigersinn gewechselt.

Ergebnisse eintragen

Ein Spieler wird dazu bestimmt die Ergebnisse im Ergebnisblock einzutragen. Jedem Spieler wird eine Spalte zugeteilt, in die seine Punktzahl in der betreffenden Kategorie eingetragen wird.

Beispiel: Ein Spieler wirft 1-4-4-6-6. Er legt die Sechsen beiseite und wirft die drei anderen Würfel noch einmal. Sein zweiter Wurf ist 6-4-2. Wieder legt er die Sechsen beiseite und würfelt noch einmal mit zwei Würfeln, was ihm 5-5 einbringt. Er hat ein Full House gewürfelt (6-6-6-5-5), wofür er insgesamt 28 Punkte erhält. Diese werden im Ergebnisblock in der Reihe "Full House" für ihn eingetragen.

Nach jedem beendeten Zug, muss ein Ergebnis eingetragen werden, auch wenn es nur eine Null ist. Jede Reihe kann im Spiel nur einmal gefüllt werden. Auch eine Reihe mit einer Null darf nicht mehr benutzt werden. Wenn die Reihe "Chance" schon benutzt wurde, muss eine Null in eine andere freie Reihe eingetragen werden.

Gewinner

Der Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl, nachdem alle Ergebnisreihen von den Spielern gefüllt wurden.

Die Kombinationen

EINER Versuche so viele Einsen wie möglich zu werfen. Jeder Würfel bringt einen Punkt. 1-1-1-1-6 = **4 Punkte**

ZWEIER-SECHSER Dieselben Regeln wie für die Einsen. Jeder Würfel mit der gleichen Augenzahl bringt Punkte entsprechend seinem Wert. 2-2-2-4-5 = **6 Punkte**

BONUS Ein Spieler, der 63 oder mehr Punkte in der oberen Tabelle sammeln kann, erhält 50 Bonuspunkte in dieser Reihe.

1 PAAR Versuche ein Paar zu werfen (zwei Würfel mit gleicher Augenzahl). Punkte = der Gesamtwert des Paares.

2 PAARE Versuche zwei Paare zu werfen. Punkte = der Gesamtwert der beiden Paare.

DREIERPASCH Drei Würfel mit der gleichen Augenzahl. Punkte = der Gesamtwert dieser drei Würfel.

VIERERPASCH Vier Würfel mit der gleichen Augenzahl. Punkte = der Gesamtwert dieser vier Würfel.

KLEINE STRASSE Fünf Würfel mit den Augenzahlen 1-5. **15 Punkte.**

GROSSE STRASSE Fünf Würfel mit den Augenzahlen 2-6. **20 Punkte.**

FULL HOUSE Ein Paar und ein Dreierpasch von unterschiedlichem Wert, z. B. 6-6-4-4-4. **Punkte = der Gesamtwert der Würfel.**

CHANCE Der Gesamtwert aller fünf Würfel, egal was sie zeigen. Dies ist ein nützlicher Ausweg für ein Ergebnis, das nirgendwo sonst eingetragen werden kann.

YATZY Alle fünf Würfel zeigen die gleiche Augenzahl. **50 Punkte.**



Вміст

5 кубиків та блокнот для записів.

Ціль гри

Кожен гравець намагається отримати максимально можливу кількість очок в комбінаціях, які поділяються на категорії в блокноті для запису. Гравець вибирає та кидає декілька кубиків. Комбінації можуть бути обрані в будь-якому порядку.

Як грати

В кожному раунді гравець має три спроби для кидків кубиків. В першу спробу він має кинути 5 кубиків, але потім може кидати таку кількість, яку він вирішить сам. Також він може відмовитися від кидків.

Кількість гравців не обмежена. Хід переходить за стрілкою годинника.

Запис результатів

Для запису результатів перед початком гри вибирають одного з гравців. Кожен гравець отримує стовпчик в блокноті для запису результатів де записуються результати у відповідній категорії.

Приклад: Перший кидок дає 1-4-4-6-6. Ви залишаєте шістки і кидаєте інші три кубика знову. Результат другого кидка - 6-4-2. Ви знову залишаєте шістку і кидаєте останні два кубики, на яких випадає 5-5. У Вас комбінація «Повний дім» 6-6-6-5-5, яка дає 28 очок, що відзначається в таблиці результатів у графі «Повний дім».

Після кожного кидка необхідно заповнити один рядок, навіть якщо це буде «0». Кожна категорія заповнюється під час гри тільки один раз. Категорію, в яку внесено «0», в цьому раунді вже використовувати не можна. Якщо раунд якоїсь комбінації вже заповнений, слід поставити «0» в один з вільних рядків.

Переможець

Перемагає той гравець, який має найбільшу кількість очок, коли всі гравці заповнили всі свої рядки в блокноті для запису.

КОМБІНАЦІЇ

ОДИНИЦІ Спробуйте набрати якомога більше одиниць. Кожен кубик дає одне очко. 1-1-1-1-6 = **4 очки**

ДВІЙКА-ШІСТКА Такі ж правила, як для «Одиниць». Кожен кубик з обраної комбінації дає відповідну кількість очок. 2-2-2-4-5 = **6 очок**

БОНУС Гравець, який набрав 63 очки або більше у верхній частині таблиці, отримує 50 додаткових очок, які носяться в цій рядок.

ПАРА Спробуйте отримати пару (два кубики з однаковою вартістю). Очки = сума пари.

ДВІ ПАРИ Спробуйте отримати дві пари. Очки = сума двох пар.

ТРІЙКА Однаковий результат на трьох кубиках. Очки = сума трьох кубиків.

КАРЕ Однаковий результат на чотирьох кубиках. Очки = сума чотирьох кубиків.

МАЛИЙ СТРІТ П'ять кубиків з послідовністю від 1 до 5 дорівнює **15 очкам.**

ВЕЛИКИЙ СТРІТ П'ять кубиків з послідовністю від 2 до 6 дорівнює **20 очкам.**

ПОВНИЙ ДІМ Пара і трійка різних значень, наприклад: 6-6-4-4-4. Очки = сума **всіх результатів.**

ШАНС Загальна сума на всіх кубиках, незалежно від комбінації. Корисна можливість уникнути нуля, коли отриманий результат більше нікуди не підходить.

YATZY Однаковий результат на всіх п'яти кубиках додає гравцю **50 очок.**



Tactic – Nelostuote Oy

Raumanjuovantie, P.O.Box 4444

FIN-28101 PORI

Tel. +358 (0)2 6244 144 Fax +358 (0)2 6244 199

info@tactic.net



Worldwide sales of Mlkky have been licensed to Tactic – Nelostuote Oy www.tactic.net
by the official manufacturer and Mlkky trademark owner Tuoterengas Oy www.tuoterengas.fi