

# YAHTZEE

## SPIELREGELN

### **INHALT:**

Spielblock, 5 Würfel

### **SPIELABLAUF:**

Die Anzahl der Spieler ist unbegrenzt. Ein Spieler wird zum Protokollführer bestimmt. Die Runde verläuft im Uhrzeigersinn.

Jeder Spieler versucht, möglichst viele der auf dem Protokoll angegebenen Würfelkombinationen zu erreichen.

Die Kombinationen können in beliebiger Reihenfolge gewürfelt werden.

Jedes Mal, wenn ein Spieler an der Reihe ist, darf er maximal drei Würfe mit einer beliebigen Anzahl von Würfeln ausführen.

Der Spieler darf selbst entscheiden, mit welchen Würfeln er erneut wirft, um zu versuchen, eine noch nicht ausgefüllte Würfelkombination zu würfeln.

Gewinner ist derjenige, der die höchste Punktzahl erreicht hat, wenn das Protokoll für alle Spieler ausgefüllt ist.

### **KOMBINATIONEN:**

#### **Einer:**

Es sollen so viele Einsen wie möglich gewürfelt werden. Jede Eins ergibt einen Punkt.

#### **Zweier – Sechser:**

Hier gelten die gleichen Regeln wie für die Einer. Jeder gleiche Würfel ergibt Punkte entsprechend der Anzahl der Augen.

#### **Bonus:**

Hat ein Spieler in der oberen Hälfte mehr als 63 Punkte, erhält dieser einen Bonus von 50 Extrapunkten.

#### **1 Paar:**

Hier muss ein gleiches Paar gewürfelt werden (2 Würfel mit der gleichen Augenzahl). Die Punkte werden entsprechend der Augen des Würfelpaares gezählt.

#### **2 Paar:**

Hier müssen zwei Paare gewürfelt werden. Die Punkte werden nach den Augen der beiden Würfelpaare gezählt.

#### **3 Gleiche:**

Drei gleiche Würfel, z. B. drei 4er. Die Punkte ergeben sich aus der Anzahl der Augen auf den drei Würfeln.

#### **4 Gleiche:**

Vier gleiche Würfel. Die Punkte ergeben sich aus der Anzahl der Augen auf den vier Würfeln.

#### **Kleine Straße:**

Fünf aufeinanderfolgende Augenzahlen 1 bis 5. Der Wurf ergibt 15 Punkte.

#### **Große Straße:**

Fünf aufeinander folgende Augenzahlen von 2 bis 6. Der Wurf ergibt 20 Punkte.

#### **Full House:**

Zwei gleiche und drei gleiche Zahlen, zum Beispiel 2-2-6-6-6. Das Paar und der Dreier müssen unterschiedlich sein.

Die Summe der Augenzahl wird bei CHANCE eingetragen.

#### **Yahtzee:**

Alle Würfel zeigen die gleiche Augenzahl. Der Wurf ergibt 50 Punkte.

Jede Kombination im Protokoll darf nur einmal verwendet werden.

Wenn keine geeignete Kombination verfügbar ist und die CHANCE verwertet wurde, muss jede der nicht genutzten Kombinationen gestrichen werden (im Protokoll als 0 Punkte zu vermerken).

## ***Viel Glück!***