

AANTAL SPELERS

Yahtzee kan gespeeld worden door twee of meer spelers. Het kan ook gespeeld worden door één persoon, die de hoogste score probeert te behalen.

DOEL VAN HET SPEL

Het doel bij Yahtzee is om de hoogste score te behalen in elk van de 13 ronden van ieder spel. Meerdere spellen (maximaal 6) vormen één partij.

HET SPEL ZELF

1. Iedere speler krijgt een score-blad en een potlood, om zelf de punten te kunnen noteren. Degene die (met alle dobbelstenen) het hoogste aantal ogen heeft gegooid mag beginnen.
2. Bij iedere beurt mag men de dobbelstenen hoogstens drie keer gooien, hoewel je na de eerste of tweede worp mag stoppen.
3. De eerste keer moet men ze alle vijf gooien.
4. Als de speler een tweede of derde keer wil gooien kan hij alle stenen nemen of alleen die, waarmee hij zijn geluk nog eens wil beproeven.
5. Na de derde worp moet er een score worden ingevuld.

HET SCOREBLOK

Het scoreblok is verdeeld in twee helften: de bovenste en de onderste helft. Er moet na iedere beurt een score ingevuld worden.

De volgorde waarin men de vakjes invult kan men zelf bepalen. Tijdens elk spel mogen de scoringsvakjes slechts één keer gebruikt worden.

SAMENVATTING

Bestudeer eerst het scoreblad. Alle spellen, genummerd van 1 tot en met 6 bestaan uit 13 ronden, 6 in de bovenste en 7 in de onderste helft. Elke beurt bestaat uit 3 worpen, waarbij men moet trachten een scoringscombinatie te verkrijgen, die men in één van de 13 vakjes invult. De vakjes mogen in willekeurige volgorde worden ingevuld, maar na elke beurt moet men een score of een nul invullen. Na afloop van elk spel wordt de score te zamen met de bonuspunten opgeteld. De speler met het hoogste aantal punten heeft gewonnen.

PUNTEENTELLING

Elk scoringsvakje kan slechts één keer per spel gebruikt worden. De speler mag zelf bepalen in welke volgorde hij de vakjes invult. Na elke beurt moet men een scoringsvakje invullen. Het puntentotaal na elk spel wordt als volgt opgemaakt:

1. het totaal van de 6 bovenste vakjes.
2. 35 bonuspunten, indien de totaalscore van de bovenste vakjes 63 of meer bedraagt.
3. Het totaal van de 7 onderste vakjes.
4. Extra Yahtzee bonuspunten, indien men daar recht op heeft (zie Yahtzee bonuspunten).


VOORBEELDEN

Onthoud dat er op verschillende manieren met één worp gescoord kan worden.


Bijvoorbeeld, na de derde worp liggen de dobbelstenen als volgt:



Hier kan als volgt gescoord worden:

A	 Drieën	Tel alleen de drieën	9
---	--	----------------------	---

of

B	 Vijven	Tel alleen de vijven	10
---	--	----------------------	----

of

C	Three of a kind	Tel het totaal van deze 5 stenen	19
---	-----------------	----------------------------------	----

of

D	Full House	3 dezelfde+ 2 dezelfde	Geldt voor 25 punten	25
---	------------	---------------------------	----------------------	----

of

E	Chance	elke willekeurige combinatie	Tel het totaal van de 5 dobbelstenen	19
---	--------	------------------------------	--------------------------------------	----

of

F	(Elk willekeurig leeg vakje)			0
---	------------------------------	--	--	---

Als de vakjes A tot en met E al ingevuld zijn, moet er in één van de overblijvende lege vakjes een nul ingevuld worden.

CHANCE

In het Chance vakje kan de speler het totaal van vijf dobbelstenen noteren wanneer hij liever niet de andere beschikbare vakjes gebruikt of geen andere mogelijkheid heeft.

BONUSPUNTEN

Als een speler 63 of meer punten scoort in de bovenste helft verdient hij een bonus van 35 punten en noteert dit in het vakje „Bonus”

STRATEN

Een Kleine Straat is een opeenvolging van 4 waarden, bijvoorbeeld 1-4, 2-5, 3-6.

Een Kleine Straat scoort 30 punten.

Een Grote Straat is een opeenvolging van 5 waarden, bijvoorbeeld 1-5, 2-6.

Een Grote Straat scoort 40 punten.

N.B. Een Grote Straat mag ook voor 30 punten in het vakje Kleine Straat genoteerd worden.

YAHTZEE

- Een Yahtzee is als alle vijf dobbelstenen hetzelfde aantal ogen hebben. Dit levert 50 punten op.
- Een Yahtzee kan als joker gebruikt worden als men aan de volgende twee condities voldoet:
 - Het Yahtzee-vakje al ingevuld is met 50 punten of een nul.
 - Het vakje, dat op de bovenste helft in aanmerking zou komen, al ingevuld is. Bijvoorbeeld als de Yahtzee uit 5 vieren bestaat en het vakje van de vieren al is ingevuld.

Voldoet men aan beide bovenstaande voorwaarden, dan

mag men deze worp, in ons voorbeeld 20 punten, als volgt noteren: of 20 punten bij Three of a kind, Carré of Chance, of 25 punten bij Full House, of 30 punten bij Kleine Straat, of 40 punten bij Grote Straat. Zijn alle vakjes in de onderste helft ingevuld, dan moet men in de bovenste helft ergens een nul invullen. **MEN KAN OOK DE YAHTZEE BONUSPUNTEN OPSPAREN, ALS MEN DAAR RECHT OP HEEFT.**

Is het overeenkomstige vakje in de bovenste helft niet ingevuld, dan kan deze Yahtzee niet als joker gebruikt worden, maar geldt het als een normale worp.

Men kan ook de Yahtzee bonuspunten opsparen, als men daar recht op heeft.

Een speler heeft slechts recht op een Yahtzee bonus van 100 punten als hij een tweede en derde keer enz. in eenzelfde spel Yahtzee werpt, op voorwaarde dat de eerste Yahtzee is genoteerd in het Yahtzee vakje met een totaal van 50 punten en niet als een nul. Aan het eind van elk spel worden de bonuspunten tezamen met de overige punten op de achterzijde van het scoreblad genoteerd.

STRATEGIE

Ook al zit het niet zo mee, men kan de tegenstanders toch nog verslaan door een goede strategie. Onderstaand een paar tips:

- a) Het is raadzaam om zich te verzekeren van de 35 bonuspunten in de bovenste helft. Streef er daarom naar de bovenste helft zo snel mogelijk in te vullen.
- b) Probeer het Chance vakje zo lang mogelijk open te laten, want aan het eind van het spel worden de kansen steeds kleiner.

- c) Tegen het einde van het spel is men misschien genoodzaakt om in één van de vakjes een nul in te vullen. Het is dan goed om de nul in het vakje „enen” te plaatsen en dit te compenseren door meer dan 3 vieren, vijven of zessen te gooien.

Als het spel bijna afgelopen is, is men misschien geneigd om een nul in het Yahtzee vakje of een ander moeilijk vakje te plaatsen, maar als de tegenstanders deze vakjes al ingevuld hebben, is het misschien toch nodig om alles op alles te zetten en dit óók te proberen.

Nieuwe Yahtzee® scoreblocs zijn verkrijgbaar bij uw MB spellen leverancier.

© 1982 MB International B.V., Utrecht, Holland. Invoerder voor België: Hasbro MB n.v., Vaartdijk 109, 1070 Brussel.