

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!

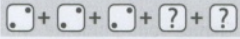



Gooit een speler bijvoorbeeld 1 · 5 · 5 · 5 · 6, dan kan hij of 1 punt in het vakje naast de dobbelsteen met één oog (1), 15 punten in het vakje naast de dobbelsteen met 5 ogen (5) of 6 punten in het veld naast de dobbelsteen met 6 ogen (6) invullen.

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

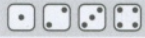
Σ Wie bij de tussenstand 63 punten of meer heeft, krijgt **35 punten** extra. Het totaal **A** wordt ook genoteerd.

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 · 5 · 5 · 5 · 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 · 5 · 5 · 5 · 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**.

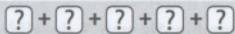
 **30** Een kleine straat bestaat uit **vier opeenvolgende dobbelstenen**. Of „1 · 2 · 3 · 4“, „2 · 3 · 4 · 5“ of „3 · 4 · 5 · 6“ maakt hierbij niet uit. Wie een kleine straat heeft, noteert **altijd 30 punten**.

**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 goeid, 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 doorgestreept, door daar een 0 in te vullen.
- Wie **twee keer Yatzi** in een partijje 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.

 $\Sigma A + B$

=

De speler met het hoogste aantal punten wint.

© 2021

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg