

WOORD YAHTZEE® kan worden gespeeld door twee of meer spelers. Men kan ook alléén spelen en een zo hoog mogelijke score proberen te behalen.

INHOUD

- 1 set (7) letter-dobbelstenen
- 1 zandloper
- 1 dobbelbeker
- 1 scorebloc
- 1 instructieboekje

DOEL VAN HET SPEL

Binnen de tijd de hoogste score behalen, door woorden te maken met een zo hoog mogelijke waarde.

SPELREGELS

1. Iedere speler krijgt een scoreblad om zijn punten te noteren. De zandloper komt in het midden op tafel.
2. Een spel bestaat uit acht rondes en moet in de **JUISTE VOLGORDE** (ronde 1, 2, 3 enz.) volgens het scoreblad worden gespeeld.
3. Bij iedere beurt mag men de dobbelstenen **HOOGSTENS** drie keer gooien.
 - a. De eerste keer **MOET** men ze alle zeven gooien;
 - b. De speler mag een tweede of derde keer alle stenen gooien of alleen die, waarmee hij wil proberen om een woord te vormen. (De blanco kant, op een van de stenen, kan voor elke letter worden gebruikt).
 - c. Na de derde worp **MOET** er een score (of nul) worden genoteerd in het vakje, dat overeenkomt met het nummer van de ronde.
4. Iedere speler heeft bij zijn beurt één minuut de tijd. Als de stenen voor de eerste worp zijn gegooid, wordt tegelijkertijd de zandloper omgedraaid. Kan men binnen de tijd geen woord vormen, dan komt een nul te staan in het betreffende ronde-vakje.
5. Alleen woorden die in een gewoon woordenboek voorkomen, mogen worden gebruikt, dus géén eigen namen, afkortingen, plaatsnamen of vreemde woorden.

6. De klinkers, waarop een 'Umlaut' (bijv. Ä, Ö en Ü) staat, kunnen ook als gewone letter worden gebruikt.

DE PUNTEENTELLING

1. Er zijn twaalf vakjes om de punten in te noteren. Op de bovenste helft vijf voor de score van woorden van twee, drie, vier, vijf en zes letters. Op de onderste helft zeven vakjes voor de score van een, twee en drie woorden, alléén medeklinkers, alléén klinkers, Yahtzee's® en Chance (= vrije keus).
2. Vul het scoreblad systematisch in (begin bij ronde 1 en eindig bij ronde 8). (Men kan ook afspreken dat de vakjes in willekeurige volgorde worden ingevuld).
3. Vormt men bij een ronde een woord van zeven letters, dan kunnen in het vakje bij YAHTZEE® 50 punten worden genoteerd. In het vakje van de betreffende ronde komt dan een nul te staan.
4. Tijdens een **willekeurige** beurt kan **VÓÓR DE DERDE WORP** het volgende gescoord worden:
 - a. **ALLÉÉN MEDEKLINKERS** – gooit men zeven medeklinkers, noteer dan 25 punten in dit vakje en een nul in het vakje van de ronde. De blanco kant telt in zo'n geval ook voor een medeklinker.
 - b. **ALLÉÉN KLINKERS** – gooit men zeven klinkers, dan komen 25 punten in dit vakje en een nul in het vakje van de betreffende ronde. De blanco kant telt in zo'n geval als klinker mee.
 - c. **CHANCE** (vrije keus) – de punten van het woord of de woorden, met een willekeurig aantal letters, die zijn gevormd, komen in dit vakje en een nul in het vakje van de betreffende ronde. (Dus géén losse letters meetellen).
5. **BONUS PUNTEN**
 - a. Wordt een puntentotaal van 40 of meer punten behaald, op de bovenste helft in de eerste vijf vakjes, dan krijgt men een **BONUS** van 35 punten voor de bovenste helft.
 - b. Als in het vakje bij WOORD YAHTZEE® al 50 punten voor de eerste Yahtzee staan, krijgt de speler 100 bonuspunten voor iedere volgende

WOORD YAHTZEE®. Noteer de bonuspunten op de achterzijde van het scoreblad en tel ze naderhand op bij het totaal generaal. In het betreffende ronde-vakje komt een nul te staan. Werd de eerste WOORD YAHTZEE® niét in het vakje daar genoteerd, maar staat er in plaats daarvan een nul, dan heeft men géén recht op bonuspunten.

6. Voor de eindscore wordt het totaal van de bovenste helft (plus de eventuele bonuspunten) op de onderste helft geschreven. Het totaal van de bovenste en onderste helft samen is het totaal generaal.

WINNAAR van het spel is de speler met het hoogste aantal punten.

Nieuwe scoreblocs zijn verkrijgbaar bij Uw
WOORD YAHTZEE²-leverancier

4506-L NL 381