MB SPELLEN

YAHTZEE®

Instructies

Doel van het spel

Het doel bij het spelen van Yahtzee® is; de hoogste score te bereiken uit een totaal van 6 spellen.

Puntentelling

Ieder spel telt 13 scoringsronden. Na zijn beurt moet de speler de behaalde score in het juiste vakje invullen of een nul in het vakje van zijn keuze. In de bovenste helft van het scoreblad staan de vakjes: „ENEN", „TWEEËN", „DRIEËN", „VIEREN", „VIJVEN" en „ZESSEN". In de onderste helft staan de vakjes: „THREE OF A KIND", „CARRÉ", „FULL HOUSE", „KLEINE STRAAT", „GROTE STRAAT", „YAHTZEE®" en "CHANCE". Elke speler gebruikt zijn eigen scoreblad. Hij moet zelf beslissen wat hij gaat scoren en waar hij de score zal noteren.

Tijdens elk spel mogen de scoringsvakjes slechts één maal gebruikt worden. Een speler kan ergens een nul invullen, indien hij meent dat dit voor hem voordeliger is. De volgorde, waarin men de vakjes invult, kan men zelf bepalen. Het puntentotaal na elk spel wordt als volgt opgemaakt:

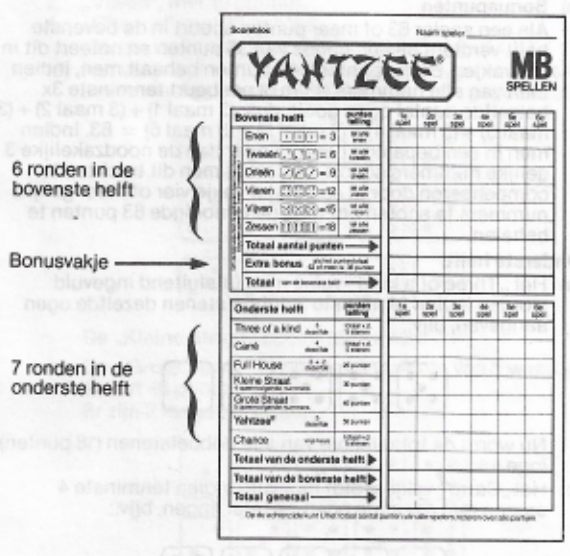
1. Het totaal van de 6 bovenste vakjes.
2. 35 bonuspunten, indien de totaalscore van de bovenste vakjes 63 of meer bedraagt.
3. Het totaal van de 7 onderste vakjes.
4. Extra Yahtzee®-bonuspunten, indien men daar recht op heeft. (zie: „Yahtzee®-bonuspunten").

Samenvatting

Bestudeer eerst het scoreblad (zie Afb. 1). Alle spellen genummerd van 1 tot 6 bestaan uit 13 ronden of beurten, 6 in de bovenste en 7 in de onderste helft van het scoreblad. Elke beurt bestaat hooguit 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 tezamen met de bonuspunten opgeteld.

Scoringscombinaties

1. **Bovenste helft:**
   (a) In de bovenste helft worden de „Enen", „Tweeën", „Drieën", „Vieren", „Vijven" en „Zessen" genoteerd. De speler, die besloten heeft in de bovenste vakjes te scoren, telt alleen de dobbelstenen met dezelfde ogen en noteert het totaal in het daarvoor bestemde vakje. In het volgende voorbeeld zou men 9 punten noteren (3 x 3 punten) in het vakje „Drieën".



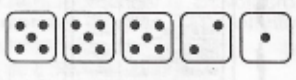
Afbeelding 1

In onderstaand voorbeeld zijn verschillende scores mogelijk:

Men kan 2 punten scoren in het vakje „Enen" of 10 punten in het vakje „Vijven" of 6 punten in het vakje „Zessen". Wil men geen van deze scores noteren of zijn de vakjes al ingevuld, dan kan men nog het totaal van de stenen (18 punten) in het vakje „Chance" op de onderste helft invullen of een nul plaatsen in één van de 13 vakjes naar eigen keuze.

(b) **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: „Bonuspunten". 63 punten behaalt men, indien men van alle nummers (1 t/m 6) per beurt tenminste 3x hetzelfde aantal ogen gooit, dus: (3 maal 1) + (3 maal 2) + (3 maal 3) + (3 maal 4) + (3 maal 5) + (3 maal 6) = 63. Indien men in een bepaalde beurt minder dan de noodzakelijke 3 gelijke nummers scoort, dan moet men dit trachten te compenseren door in een ander vakje vier of meer gelijke nummers te scoren om toch de benodigde 63 punten te behalen.

2. **Onderste helft:**
   (a) Het „Three of a kind"-vakje mag uitsluitend ingevuld worden indien tenminste 3 dobbelstenen dezelfde ogen aangeven, bijv.:



Nu wordt de totaalscore van alle dobbelstenen (18 punten) ingevuld.

(b) Het „Carré"-vakje wordt ingevuld indien tenminste 4 stenen met dezelfde ogen op tafel liggen, bijv.:

Het totaal van alle stenen (14 punten) wordt ingevuld.

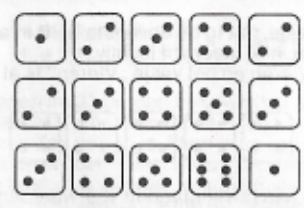
N.B.: Deze score had ook in het vakje „Three of a kind" genoteerd kunnen worden, aangezien aan de voorwaarden hiervan voldaan wordt.

(c) „Full House" ontstaat door een combinatie van drie gelijken met twee gelijken van een ander getal en is 25 punten waard, bijv.:

N.B.: Deze combinatie kan eveneens als volgt gewaardeerd worden:
1. „Three of a kind", met 19 punten.
2. „Drieën", met 9 punten.

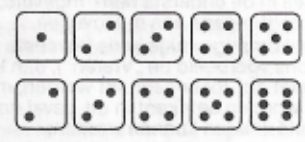
3. „Vijven", met 10 punten.
4. „Chance", met 19 punten.
   (De speler kan zelf bepalen welk vakje hij invult.)

(d) Het vakje van de „Kleine Straat" wordt gebruikt als 4 stenen met opeenvolgende waarden zijn gegooid, zoals:



De „Kleine Straat" scoort 30 punten.

(e) De „Grote Straat" is een opeenvolging van 5 waarden en scoort 40 punten.
Er zijn 2 mogelijkheden:



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

(f) Het „Yahtzee®"-vakje mag met 50 punten worden ingevuld als alle 5 dobbelstenen dezelfde ogen hebben, bijv.:

(Zie verder: „Yahtzee® als Joker" en „Yahtzee®-bonus".)

(g) In het „Chance"-vakje kan de speler het totaal van vijf willekeurige dobbelstenen noteren, bijv.:

In totaal dus 22 punten.

(h) **„Yahtzee®" als Joker gebruikt:**
Een „Yahtzee®" kan als Joker gebruikt worden op de onderste helft, indien aan de volgende voorwaarden wordt voldaan:
1. Het „Yahtzee®"-vakje al ingevuld is met 50 punten of een nul.
2. Het vakje, dat in de **bovenste helft** in aanmerking zou komen, niet meer vrij is, bijv.:

Men gooit 5 Vieren en het vakje „Vieren" is al ingevuld.

Voldoet men aan bovenstaande voorwaarden, dan mag men deze worp, naar keuze, als volgt noteren:
20 punten bij „Three of a kind", „Carré" of „Chance",
25 punten bij „Full House",
30 punten bij „Kleine Straat",
40 punten bij „Grote Straat".

Zijn alle vakjes in de **onderste helft** ingevuld, dan moet men in de **bovenste helft** ergens een nul invullen.

Is het overeenkomstige vakje in de **bovenste helft** NIET ingevuld (in ons voorbeeld de „Vieren"), dan kan deze „Yahtzee®" niet als Joker gebruikt worden, maar geldt het als een normale worp en betekent in dit geval dat de volgende vakjes ingevuld zouden kunnen worden:
20 punten in de „Vieren", „Three of a kind", „Carré" of „Chance".

(i) **Yahtzee®-bonus:**
Een speler heeft steeds recht op een Yahtzee®-bonus van 100 punten als hij een tweede, derde, enz. keer 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.

Spelvoorbeeld:

Bij de eerste worp heeft een speler de volgende ogen:

Hij/zij kan nu kiezen voor „Vieren" in de **bovenste helft** of voor „Three of a kind" (in dit geval Vieren) in de **onderste helft** van het scoreblad. De speler laat de Vieren op tafel liggen en neemt de Eén, de Drie en de Zes op en probeert hiermee Vieren te gooien. Bij de tweede worp komen er een Vier, Vijf en een Zes bij:

Men kan nu stoppen en 23 punten invullen (het totaal van 5 stenen) in het vakje „Three of a kind" omdat de kans om hoger te gooien dan een Vijf en een Zes gering is. Maar men kan ook met 2 stenen verder gooien om te proberen een vierde Vier of zelfs „Yahtzee®" te gooien. Als men besluit om verder te gooien, neemt men de Vijf en de Zes op en gooit men voor de derde en laatste keer. Als de volgende combinatie is behaald:

kan men 12 punten in de „Vieren" invullen, 1 punt in de „Enen", 3 punten in de „Drieën", 16 punten in het „Three of a kind"-of het „Chance"-vakje.

Strategie

Ook al zit het u niet zo mee, u kunt de tegenstanders toch nog verslaan door een goede strategie. Onderstaand enige voorbeelden.

1. Het is raadzaam om zich te verzekeren van de 35 bonuspunten in de **bovenste helft.** Probeer meer dan 3 Vieren, Vijven of Zessen te gooien om een lager aantal in de lage nummers te compenseren.
2. Probeer het „Chance"-vakje zo lang mogelijk open te laten, want aan het eind van het spel worden de kansen steeds kleiner.
3. Als u de volgende combinatie gooit;

dan zijn uw kansen redelijk om een „Grote Straat" te gooien, want als u één van de Vieren neemt heeft u een goede kans

dat u een Eén of een Zes gooit. Maar indien u de Twee, de Drie en de Vijf opneemt en wederom gooit dan zijn uw kansen om een derde Vier te gooien veel groter.

4. Tegen het einde van elk spel bent u 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 bent u misschien geneigd om een nul in het „Yahtzee®"-vakje te plaatsen, maar als uw tegenstanders al een „Yahtzee®" gegooid hebben, is het misschien toch nodig om alles op alles te zetten en dit ook te proberen.

Nieuwe scoreblocs zijn verkrijgbaar bij uw Yahtzee®-leverancier.

MB fijne spellen voor het hele gezin.

4502-XNL 682

©1982 MB International BV under Berne & Universal Copyright Convention.