

CRAZY YATZY

Svenska

Innehåll

5 tärningar
1 protokollblock

Inledning

CRAZY är ett helknäppt spel efter i stort sett samma principer som vanliga YATZY. Här finns de mest sanslösa rubriker för de snurrigaste tärningskast man kan tänka sig.

Regler för CRAZY

1. CRAZY spelas med 5 tärningar. Antalet deltagare är obegränsat. Utse en deltagare som för protokoll. Samtliga deltagare gör en ful grimas och den som ser värst ut börjar. Sedan går turen medsols.

2. Spelet går ut på att uppnå så många som möjligt av de tärningskombinationer som finns på CRAZY-protokollet. Varje kombination ger poäng enligt nedanstående regler.

3. Segrare är den som uppnått högsta totalsumman när protokollet är fyllt.

4. Fyll i poängen i den ordning protokollrubrikerna står. Du får bara anteckna poängen vid en rubrik.

5. Varje gång det är din tur, har du rätt till ett grundkast plus två omkast. I grundkastet måste du kasta med alla fem tärningarna. I vart och ett av de två omkasten avgör du själv vilka av tärningarna som du vill låta ligga kvar, och vilka du vill kasta om. Du måste inte använda dina omkast.

Poäng fås enligt följande:

Splat:



En tärning, och endast en, måste hamna på golvet. Du får bara poäng för de tärningar som visar ettor; de övriga räknas inte. Exempel: 1-1-1-4 och 5 på golvet ger 3 poäng.

Wonk:



Du måste trycka näsan i bordet när du kastar - även när du kastar om. Du får bara poäng för de tärningar som inte visar tvåor. Exempel: 2-3-3-4-5 ger 15 poäng.

Whomp:

WHOMPI

Under det att du hela tiden säger "Whomp-whomp-whomp" måste du slå minst tre treor. Exempel: 3-3-3-2-1 ger nio poäng. 3-3-2-1-1 ger 0 poäng.

Poyl:

Sätt hakan i bordet och slå så många fyror som möjligt. Håll kvar hakan i bordet även under omkast.

Bwap:

Du måste göra två omkast med valfritt antal tärningar men det får absolut inte bli någon femma. Lyckas du får du tjugofem poäng, annars noll. Exempel: 1-1-2-2-3 ger 25 poäng.

Thup:

Slå precis vad du vill och skriv ner poängsumman.

Summa:

Här antecknar du summan av dina poäng under ovanstående rubriker.

Snurr:

Vänd på siffrorna från = och skriv talet här. Exempel: Summan ovan är 42. Vänd på siffrorna och skriv 24 här.

Uggle:

Det får inte bli högre än 10 i tärningssumma. Lyckas du får du 20 poäng. Misslyckas du, får du -20 poäng. Exempel: 1-1-2-2-3 ger 20 poäng. 2-2-3-3-5 ger -20 poäng.

Uggle-Glutch:

Joddla högt innan du slår med tärningarna. Högre tärningssumma än 20 ger 40 poäng. Lägre tärningssumma än 20 ger bara 1 poäng.

Chomp:

Räkna poängssumman på undersidan av tärningarna. Exempel: 6-5-5-4-1 (på framsidan) ger serien 1-2-2-3-6 på baksidan och sammanlagt 14 poäng.

ZTILHSAKI & KASHLITZ!

Kashlitz och Ztilhsak: Skriv först en valfri poängssumma vid Kashlitz. Försök sedan att slå den. Lyckas du med det får du skriva samma summa vid rubriken Ztilhsak. Misslyckas du får du skriva -poängssumman. Exempel: Du skriver 18 vid Kashlitz och lyckas slå 18. Skriv 18 vid Ztilhsak. Men om du skriver 18 och slår 20 måste du skriva -18 vid Ztilhsak.

Shooka:

Forma händerna till en boll och skaka tärningarna i "bollen". Håll händerna under bordet. Blunda och ta upp tärningarna en och en och lägg dem på bordet. Titta och slå om valfritt antal. Försök att få så hög poängssumma som möjligt.

Dink-Dink:

Vänd dig om och slå bakom ryggen. Försök att slå serien 1-2-3-4-5 = 15 poäng eller 2-3-4-5-6 = 20 poäng. Misslyckas du får du 0 poäng.

Yap:

Slå en gång - du har bara ett försök - och skriv ner poängssumman oavsett vad den visar. Du får lika många poäng som summan av samtliga fem tärningar.

Yap-yap: **YAPYAP**

Spelaren till vänster om dig ska nu slå och skriva poängsumman i din kolumn. Han/hon får slå tre gånger.

CRAZY: **CRAZY!**

Här måste du blunda eller ha förbundna ögon, och du måste kunna lita på din medspelare. Treva dig fram till tärningarna och slå med alla fem. Du får inte känna vad de visar utan i stället fråga motspelarna vad de visar. Du får fråga motspelarna vad du vill: "Vad visar den här tärningen? Och den här? Bör jag slå om något? Vilken eller vilka?" Osv. Motspelarna får ljuga eller svara ärligt, och även komma med motsatta åsikter. Sedan bestämmer du dig för om du ska lita på någon eller på allihop, och om du ska slå om en eller flera tärningar.





Som vanligt har du rätt till ett eller högst två omkast (eller att avstå helt från omkast om du vill). När du kastat färdigt förklarar du dig nöjd och tar av dig ögonbindeln, och så får du dubbelt det som alla tärningarna tillsammans visar.

Vem vinner?

Den deltagare som har högsta totalsumman när protokollet ifyllts för samtliga deltagare, har vunnit spelet. Totalsumman räknas som summan av rubrikerna "summa" t.o.m. "CRAZY" (16 rubriker).

"Drömpartier"

Ett "drömparti" för en deltagare, med optimal utdelning på rubrikerna, skulle resultera i 966 poäng och följande protokoll.

		5	30	15	20	25	30	= 125	521	20	40	30	30	30	30	20	30	30	60	966
		SPLAT	NONK	WHOMPI	POYT	SWAP	THUPI	=		UCGLE	UGGLE-GLITCH	CHOMP	KASHLITZ	ZTILHSAKI	(SHOOKA)		YAP	YAPYAP	CRAZY!	=
	CRAZY YATZY																			