



©BRIO AB/ALGA, Sweden 2009.



**SuperYATZY**

**SE**

Yatzy \_\_\_\_\_3  
MaxiYatzy \_\_\_\_\_4  
TripleYatzy \_\_\_\_\_7

**NO**

Yatzy \_\_\_\_\_8  
MaxiYatzy \_\_\_\_\_9  
TripleYatzy \_\_\_\_\_12

**DK**

Yatzy \_\_\_\_\_13  
MaxiYatzy \_\_\_\_\_14  
TripleYatzy \_\_\_\_\_17

**FI**

Yatzy \_\_\_\_\_18  
MaxiYatzy \_\_\_\_\_19  
TripleYatzy \_\_\_\_\_22

**GB**

Yatzy \_\_\_\_\_23  
MaxiYatzy \_\_\_\_\_24  
TripleYatzy \_\_\_\_\_27

I Yatzy gäller det att slå så många som möjligt av de tärningskombinationer som finns i Yatzy-protokollet. Segrare är den som uppnått högsta poäng.

### ETT SPELDRAG:

Spelaren gör ett grundkast (slår 5 tärningar) och har därefter rätt att göra 1-2 omkast (slå om valfritt antal tärningar). Räkna poängen och fyll i summan i protokollet.

Välj något av följande 3 alternativ före start.

1. Spela i ordning uppifrån och ner.
2. Spela först igenom övre delen i valfri ordning, sedan nedre delen i valfri ordning.
3. Spela i valfri ordning.

Om inga poäng erhålls får spelaren sätta en nolla i respektive ruta (i valfri ruta om spelalternativ 3 valts).

### SPELETS TÄRNINGSKOMBINATIONER:

Samla på Ettor-Sexor:



Bara summan av lika tärningar räknas.

(T.ex. kastet 1-1-1-4-2 ger tre poäng).

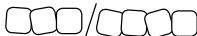
Bonus: Spelaren med 63 poäng eller mer i protokollets övre del får 50 poäng extra!

Ett par/Två par:



Summan av paret/paren räknas. OBS! Kastet 4-4-4-4-6 räknas inte som två par. Båda paren måste vara olika.

Tretal/Fyrtal:



Endast summan av lika tärningar räknas, t.ex. tre 4:or (=12 poäng) eller fyra 2:or (=8 poäng).

Liten Straight:



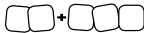
Slå 1-2-3-4-5. Kastet ger 15 poäng.

Stor Straight:



Slå 2-3-4-5-6. Kastet ger 20 poäng.

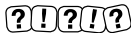
Kåk:



Slå valfritt par och ett tretal, t.ex. 2-2-5-5-5.

Observera att paret och tretalet måste vara olika! Räkna samman summan och fyll i!

Chans:



Du får lika många poäng som summan av samtliga tärningar.

YATZY:



Slå alla fem tärningarna lika. Kastet ger 50 poäng.

Inledning: Maxi är ett nytt spel, efter samma principer som det vanliga Yatzy-spelet men det finns två avgörande skillnader, nämligen att A) i Maxi har du fler tärningar, och alltså fler kombinationsmöjligheter, och B) du har i Maxi möjligheten att avstå från ett eller flera omkast, för att i stället kunna "spara" dem och utnyttja extra omkast senare!

### REGLER FÖR MAXI

- 1 Maxi spelas med 6 tärningar. Antalet deltagare är obegränsat. Utse en deltagare som sköter protokollet. Turen går medsols.
- 2 Spelet går ut på att uppnå så många som möjligt av de tärningskombinationer som finns angivna på Maxiprotokollet. Varje kombination ger poäng, lika många poäng som antalet tärningsögon i kombinationen (med vissa undantag). Segrare är den deltagare som uppnått högsta totalsumman, sedan protokollet fyllts i.
- 3 Varje gång det är din tur, har du rätt till ett grundkast plus två omkast. I grundkastet måste du kasta med alla sex 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.

- 4 Varje gång du avstår från ett omkast, får du en plastmarker av "banken". Avstår du på båda omkasterna, får du två plastmarker av banken. Det finns ingen gräns för hur många plastmarker du får samla på "hög".
- 5 Om det är din tur och du utnyttjat både grundkastet och de två omkasterna, men inte är nöjd utan vill göra flera omkast, får du det om du "betalar" omkasterna med plastmarker. Varje extra omslag kostar en marker, som du i förväg betalar till banken. Du får göra hur många extra omslag i följd som helst, förutsatt att du betalar en marker för varje.
- 6 Varje gång det är din tur ska du försöka få ihop så många poäng som möjligt vid någon ledig rubrik i protokollet. Varje gång får du bara anteckna poäng vid en rubrik (eller sätta ett streck om du misslyckas – se punkt 7).

**POÄNG FÅS ENLIGT FÖLJANDE:**

Samla på

Ettor-Sexor:



Bara summan av lika tärningar räknas.  
(T.ex. kastet 1-1-1-4-2-5 ger tre poäng).

Summa:



Här antecknar du summan av dina poäng  
under rubrikerna ettor t.o.m. sexor.

Bonus:



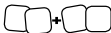
Spelaren med 84 poäng eller mer i proto-  
kollets övre del får 100 poäng extra!

Ett par:



Här antecknar du kast innehållande ett par.  
Du får bara poäng för själva paret (t.ex. par i  
5:or ger 10 poäng). Övriga tärningar räknas  
inte.

Två par:



Som ovan, men här antecknar du kast  
innehållande två par. Observera att paren  
måste vara olika. Kastet 4 - 4 - 4 - 4 - 3  
- 6 räknas inte som två par.

Tre par:



Som ovan, men här antecknar du kast inne-  
hållande tre par. De tre paren måste vara olika.

Tretal:



Här antecknar du kast innehållande tre lika  
tärningar, t.ex. tre 4:or. Du får bara poäng  
för de tre lika tärningarna, de övriga  
tärningarna räknas inte.

Fyrtal:



Som sidan innan, men här antecknar du kast  
innehållande fyra lika tärningar.

Femtal:



Som ovan, men här antecknar du kast  
innehållande fem lika tärningar.

Liten Straight:



Här antecknar du ett kast innehållande  
1 - 2 - 3 - 4 - 5 (den sjätte tärningen får  
visa vad som helst). Kastet ger 15 poäng.

Stor Straight:



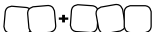
Här antecknar du ett kast innehållande  
2 - 3 - 4 - 5 - 6 (den sjätte tärningen får  
visa vad som helst). Kastet ger 20 poäng.

Full Straight:



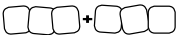
Här antecknar du ett kast innehållande  
1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6. Kastet ger 21 poäng.

Kåk:



Här antecknar du ett kast innehållande ett par och ett tretal, t.ex. 2 – 2 – 5 – 5 – 5. Den sjätte tärningen får visa vad som helst, men poäng räknas bara för paret och tretalet. Observera att paret och tretalet måste vara olika; 3 – 3 – 3 – 3 – 3 räknas inte som kåk!

Hus:



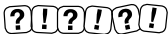
Här antecknar du ett kast innehållande två tretal, t.ex. 1 – 1 – 1 – 4 – 4 – 4. Tretalen måste vara olika.

Torn:



Här antecknar du ett kast innehållande ett par och ett fyrtal, t.ex. 5 – 5 – 6 – 6 – 6 – 6. Paret och fyrtalet måste vara olika.

Chans:



Här antecknar du ett kast när du vill, oavsett vad tärningarna visar. Du får lika många poäng som summan av samtliga tärningar.

MaxiYatzy:



Här antecknar du ett kast där samtliga sex tärningar visar lika. Ett sådant kast ger alltid 100 poäng.

- 7 Observera att man har stor frihet (inom ovanstående regler) att "tolka" sitt tärningskast. Exempel: Kastet 2 – 2 – 2 – 5 – 5 – 5 kan antingen sättas som ett par (10 poäng), två par (14 poäng), tretal (15 poäng), tvåor (6 poäng), femmor (15 poäng), hus (21 poäng), kåk (19 poäng) eller chans (21 poäng) – förutsatt att rubriken man väljer är ledig. Skulle samtliga möjliga rubriker för en kombination vara upptagna, måste man stryka en ledig rubrik (sätta noll poäng eller streck). Vilken rubrik man i så fall stryker får man själv välja.

### VEM VINNER?

Den deltagare som har högsta totalsumman när protokollet fyllts i för samtliga, har vunnit spelet. Totalsumman räknas som summan av rubrikerna "Summa" t.o.m. "MaxiYatzy" (16 rubriker).

Öka spänningen med TripleYatzy. Spela som vanligt (utgå från de vanliga yatzyreglerna) men nu ska ni göra bedömningen hur bra summan är som ni slog? Ska summan sättas i x 1, x 2 eller i x 3 kolumnen?

T ex: Du sitter med 3 femmor och funderar på tretal? Är det sannolikt att du kommer att få ett bättre tretal? Om ja så skriv 30 i x 2 kolumnen, om nej skriv 45 i x 3 kolumnen.

Varje slag och i vilken kolumn man sätter summan är viktig! Det är klurigare än vad man kan tro! Vinner gör den med högst totalsumma.

Bonus: 50 poäng på spelets ovandel ingår inte i TripleYatzy.



I Yatzy handler det om å kaste så mange som mulig av de terningkombinasjonene som finnes i Yatzy-protokollen. Vinneren er den som oppnår høyeste poengsum.

### EN SPILLERS TUR:

Spilleren gjør et grunnkast (kaster 5 terninger) og kan deretter gjøre 1–2 omkast (valgfritt antall terninger). Regn sammen poengene og fyll summen inn i protokollen.

Velg et av de følgende 3 alternativene før start:

1. Spill i rekkefølge ovenfra og ned.
2. Spill igjennom den øvre delen først i valgfri rekkefølge, deretter den nedre delen i valgfri rekkefølge.
3. Spill i valgfri rekkefølge.

Om ingen poeng oppnås må spilleren notere en null i det respektive feltet (i valgfritt felt om alternativ 3 er valgt).

### SPILLETS TERNINGKOMBINASJONER:

Samle på

1'ere – 6'ere:



Kun summen av like terninger legges sammen (for eksempel gir kastet 1-1-1-4-2 gir tre poeng som 1'ere).

Bonus: Spillere med 63 poeng eller mer i protokollens øvre del får 50 bonuspoeng!

Ett par/To par:



Summen av parett/parene legges sammen. OBS! Kastet 4-4-4-4-6 teller ikke som to par. De to parene må være forskjellige.

Tre/Fire like:



Kun summen av de like terningene legges sammen (for eksempel er tre 4'ere (=12 poeng, eller fire 2'ere =8 poeng).

Liten Straight:



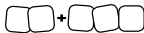
Kast 1-2-3-4-5 og det gir 15 poeng.

Stor Straight:



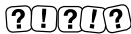
Kast 2-3-4-5-6 og det gir 20 poeng.

Hus:



Kast et par og tre like (for eksempel 2-2-5-5-5). Legg merke til at parett og de tre like må være forskjellige! Legg sammen og fyll inn.

Sjansse:



Du får like mange poeng som summen av samtlige terninger.

YATZY:



Alle terningene må være like når turen er over. Kastet gir 50 poeng.

Innledning: Maxi er et nytt spill, etter samme prinsipper som vanlig Yatzy. Men det finnes 2 avgjørende forskjeller, nemlig:

- A) I Maxi har du flere terninger dvs. flere kombinasjonsmuligheter.
- B) Du har i Maxi mulighet til å stå over ett eller flere omkast, slik at du kan "spare" disse og utnytte dem senere i spillet!

### REGLER FOR MAXI

- 1 Maxi spilles med 6 terninger. Antall spillere er ubegrenset. Velg en spiller til å skrive ned poeng. Den yngste spilleren kan starte.
- 2 Spillet går ut på å oppnå flest mulige terningskombinasjoner som finnes på Maxi poengblokken. Hver kombinasjon gir poeng, like mange poeng som antall "terningsøyer" i kombinasjonen (med visse unntak). Vinneren er den som har oppnådd høyeste poengsum.
- 3 Hver gang det er din tur, har du rett til ett grunnkast pluss 2 omkast. I grunnkastet må du kaste alle 6 terninger. I omkastene kan du selv bestemme hvilke terninger som du vil la ligge igjen, og hvilke som du vil kaste om igjen. Du trenger ikke å benytte deg av dine omkast.

- 4 Hver gang du avstår fra et omkast, får du en plastmarkør av "banken". Avstår du fra begge omkastene, får du 2 plastmarkører av banken. Det finnes ingen grenser for hvor mange plastmarkører du kan samle opp.
- 5 Hvis det er din tur og du benytter deg av både grunnkastet og de 2 omkastene og du ikke er fornøyd uten å ville gjøre flere omkast, kan du det hvis du "betaler" for omkastene med dine plastmarkører. Hvert ekstra omkast koster 1 markør, som du betaler i forvegen til banken. Du kan bruke så mange ekstra omkast du ønsker, forutsatt at du betaler 1 markør hver gang.
- 6 Hver gang det er din tur skal du prøve å oppnå så mange poeng som mulig, der det er ledig rubrikk i Maxi poengblokken. Man kan bare oppnå poeng i en rubrikk av gangen (eller sette en strek hvis du misslykkes – se punkt 7).

### POENG OPPNÅS ETTER FØLGENDE:

Samle på

1'ere – 6'ere:



Kun summen av like terninger legges sammen (for eksempel gir kastet 1-1-1-4-2-5 gir tre poeng som 1'ere).

Sum:

=

Her skriver du ned summen av dine poeng under rubrikkene enere t.o.m. seksere.

Bonus:

+

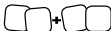
Spillere med 84 poeng eller mer i protokollens øvre del får 100 bonuspoeng!

Ett par:



Her skriver du ned hvis kastet inneholder ett par. Du får poeng for selve paret (eks. Par i 5 gir 10 poeng). Øvrige terninger regnes ikke.

To par:



Som ovenfor, men her skriver du ned hvis kastet inneholder 2 par. Vær oppmerksom på at parene må være ulike. Hvis terningene viser: 4-4-4-4-3-6 regnes ikke dette som to par.

Tre par:



Som ovenfor, men her skriver du ned hvis kastet inneholder 3 par. De tre parene må være ulike.

Tre like:



Her skriver du ned hvis kastet inneholder 3 like terninger, eks. Tre 4ere. Du får bare

poeng for de tre like terningene, da de øvrige terningene ikke regnes med.

Fire like:



Som ovenfor, men her skriver du ned hvis kastet inneholder fire like terninger.

Fem like:



Som ovenfor, men her skriver du ned hvis kastet inneholder fem like terninger.

Liten Straight:



Her skriver du ned hvis kastet inneholder 1-2-3-4-5 (den sjette terningen kan vise hva som helst). Kastet gir 15 poeng.

Stor Straight:



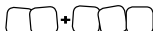
Her skriver du ned hvis kastet inneholder 2-3-4-5-6 (den sjette terningen kan vise hva som helst). Kastet gir 20 poeng.

Full Straight:



Her skriver du ned hvis kastet viser 1-2-3-4-5-6. Kastet gir 21 poeng.

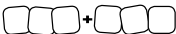
Kåk:



Her skriver du ned hvis kastet viser ett par og tre like, eks. 2-2-5-5-5. Den sjette

terningen kan være hva som helst, men du får kun poeng for paret og de tre like. Vær oppmerksom på at paret og tre like må være ulike eks: 3-3-3-3-3 regnes ikke som Kåk!

Hus:



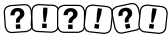
Her skriver du ned hvis kastet viser to tre like, eks. 1-1-1-4-4-4. De to tre like må være ulike.

Tårn:



Her skriver du ned hvis kastet viser ett par og fire like. Eks. 5-5-6-6-6-6. Paret og de fire like må være ulike.

Sjans:



Her skriver du ned et kast når du vil, uansett hva terningene viser. Du får like mange poeng som samtlige terninger viser.

MaxiYatzy:



Her skriver du ned et kast der samtlige seks terninger er like. Et slikt kast gir 100 poeng.

toere (6 poeng), femmere (15 poeng), hus (21 poeng), Kåk (19 poeng) eller sjans (21 poeng) – forutsatt at den rubrikken man velger er ledig. Skulle samtlige mulige rubrikker være brukt, må man stryke en ledig rubrikk, (sette 0 poeng eller strek). Man velger selv hvilken rubrikk man ønsker å stryke.

### HVEM VINNER?

Den spilleren som har oppnådd høyest totalpoengsum (dvs. alle 16 rubrikkene sammenlagt), har vunnet spillet.

- 7 Vær oppmerksom på at man har stor frihet (innenfor ovennevnte regler) til å kunne tolke sine egne terningskast. Eks. hvis kastet viser: 2-2-2-5-5-5 kan dette være et par (10 poeng), 2 par (14 poeng), tre like (15 poeng),

Øk spenningen med TripleYatzy. Spill helt vanlig (bruk vanlig Yatzy spilleregler), men nå skal du bedømme hvor god kombinasjonen av kastet ditt er. Skal summen skrives i x1, x2 eller x3 kolonnen? Det gjelder selvfølgelig å få så mange poeng som mulig i alle rubrikker.

Eksempel: Du har 3 femmere og lurer på 3 like? Er det sannsynlig at du senere vil komme til å få en bedre kombinasjon av 3 like? Hvis ja, så skriv summen 30 i x2 kolonnen. Hvis nei, skriv summen 45 i x3 kolonnen.

Hvert kast og i hvilken kolonne man skriver sine poeng er viktig! Det er vanskeligere enn man skulle tro! Vinneren er den spilleren som får den høyeste totalsummen.

Bonus: 50 poeng i bonus på poengblokkens øverste del inngår ikke i TripleYatzy.

I Yatzy gælder det om at slå så mange som muligt af de terningkombinationer, der er på Yatzy pointblokken. Den spiller, der får flest point, vinder spillet.

**EN SPILLEOMGANG:** Spilleren kaster et grundkast (slår med de 5 terninger) og må derefter foretage 1–2 omkast (kaste et valgfrit antal terninger igen). Tæl pointene sammen og skriv summen på pointblokken.

Vælg et af følgende 3 alternativer før start:

1. Spil i rækkefølge oppefra og ned på pointblokken.
2. Spil først den øverste del i valgfri rækkefølge, og derefter den nederste del i valgfri rækkefølge.
3. Spil hele spillet i valgfri rækkefølge.

Hvis der ikke opnås nogle point, skal spilleren skrive 0 i det pågældende felt (i valgfrit felt hvis der er valgt alternativ 3).

### SPILLETS TERNINGKOMBINATIONER:

Saml på Enere-Seksere:



Kun summen af ens terninger regnes med.

F.eks. giver kastet 1-1-1-4-2 tre point i feltet Enere.

Bonus: Spillere med 63 point eller flere i pointblokkens øverste del får 50 point ekstra!

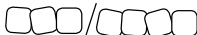
Et par/To par:



Summen af parret/parrene regnes sammen.

Bemærk: Kastet 4-4-4-4-6 regnes ikke som to par. Parrene skal være forskellige.

Tre ens/Fire ens:



Kun summen af ens terninger regnes sammen, f.eks. tre 4'ere (= 12 point) eller fire 2'ere (= 8 point).

Lille straight:



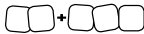
Slå 1-2-3-4-5. Kastet giver 15 point.

Stor straight:



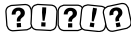
Slå 2-3-4-5-6. Kastet giver 20 point.

Fuldt hus:



Slå et par og tre ens, f.eks. 2-2-5-5-5. Bemærk at parret og de tre ens skal være forskellige. Regn summen sammen og skriv den på blokken.

Chancen



Du får lige så mange point som summen af samtlige terninger.

YATZY:



Alle fem terninger skal vise samme tal. Kastet giver 50 point.

Indledning: MaxiYatzy spilles efter samme principper som det almindelige Yatzy-spil, men der er to afgørende forskelle, nemlig: A) i Maxi har du flere terninger, og altså flere kombinationsmuligheder, og B) du har i Maxi mulighed for at afstå fra et eller flere omkast for i stedet at "gemme" dem og udnytte ekstra omkast senere!

### REGLER FOR MAXI

- 1 Maxi spilles med 6 terninger. Antallet af deltagere er ubegrænset. Vælg en af deltagerne til at føre pointblokken. Turen går i urets retning rundt om bordet.
- 2 Spillet går ud på at få så mange som muligt af de terningkombinationer, der er angivet på Maxi-pointblokken. Hver kombination giver point - lige så mange point som antallet af øjne på terningerne i kombinationen (med visse undtagelser). Vinderen er den deltager, der opnår den største totalsum, når alle rubrikker er fyldt.
- 3 Hver gang det er din tur, har du ret til et grundkast plus to omkast. I grundkastet skal du kaste alle seks terninger. I begge de to omkast afgør du selv, hvilke af terningerne du vil lade blive liggende på bordet, og

hvilke du vil kaste om. Du behøver ikke bruge dine omkast.

- 4 Hver gang du afstår fra et omkast, får du en plastbrik af "banken". Afstår du fra begge omkast, får du to plastbrikker af banken. Der er ingen grænse for, hvor mange plastbrikker du må samle sammen.
- 5 Hvis du har udnyttet både grundkastet og de to omkast, men ikke er tilfreds med resultatet og gerne vil kaste flere omkast, må du gøre dette, hvis du "betaler" omkastene med plastbrikker. Hvert ekstra omkast koster en plastbrik, som du betaler til banken inden omkastet. Du må kaste så mange ekstra omkast i træk, som du vil, forudsat at du betaler en plastbrik for hvert omkast.
- 6 Hver gang det er din tur, skal du forsøge at få så mange point som muligt til en ledig rubrik på pointblokken. I hver tur må du kun notere point ved én rubrik (eller sætte en streg, hvis du ikke opnår point til nogle af de ledige rubrikker – se punkt 7).

## SÅDAN OPNÅS DER POINT

Saml på

Enere-Seksere:



Kun summen af ens terninger regnes med.

F.eks. giver kastet 1-1-1-4-2-5 tre point i feltet

Enere.

Sum:



Her noterer du summen af dine point i rubrikkerne enere til og med seksere.

Bonus:



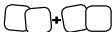
Spillere med 84 point eller flere i point-blokkens øverste del får 100 point ekstra!

Et par:



Her noterer du kast indeholdende et par. Du får kun point for selve parret (f.eks. giver et par i 5'ere 10 point). De øvrige terninger regnes ikke med.

To par:



Som ovenfor, men her noterer du kast indeholdende to par. Bemærk at parrene skal være forskellige. Kastet 4-4-4-4-3-6 regnes ikke som to par.

Tre par:



Her noterer du kast indeholdende tre par. De tre par skal være forskellige.

Tre ens:



Her noterer du kast indeholdende tre ens terninger, f.eks. tre 4'ere. Du får kun point for de tre ens terninger. De øvrige terninger regnes ikke med.

Fire ens:



Som ovenfor, men her noterer du kast indeholdende fire ens terninger.

Fem ens:



Som ovenfor, men her noterer du kast indeholdende fem ens terninger.

Lille straight:



Her noterer du et kast indeholdende 1-2-3-4-5 (den sjette terning må vise hvad som helst). Kastet giver 15 point.

Stor straight:



Her noterer du et kast indeholdende 2-3-4-5-6 (den sjette terning må vise hvad som helst). Kastet giver 20 point.

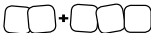


Royal straight:



Her noterer du et kast indeholdende  
1-2-3-4-5-6. Kastet giver 21 point.

Fuldt hus:



Her noterer du et kast indeholdende et par og tre ens, f.eks. 2-2-5-5-5. Den sjette terning må vise hvad som helst, men der gives kun point for parret og de tre ens. Bemærk at parret og de tre ens skal være forskellige. 3-3-3-3-3 regnes ikke som fuldt hus!

2 x tre ens:



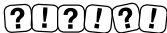
Her noterer du et kast indeholdende 2 x tre ens, f.eks. 1-1-1-4-4-4. De 2 x tre ens skal være forskellige.

Tårn:



Her noterer du et kast indeholdende et par og fire ens, f.eks. 5-5-6-6-6-6. Parret og de fire ens skal være forskellige.

Chancen:



Her noterer du et kast, når som helst du ønsker det, uanset hvad terningerne viser. Du får lige så mange point som summen af samtlige terninger.

MaxiYatzy:



Her noterer du et kast, hvor samtlige seks terninger er ens. Et sådant kast giver altid 100 point.

- 7 Vær opmærksom på at man har stor frihed (inden for ovenstående regler) til at tolke sit terningkast. Eksempel: Kastet 2-2-2-5-5-5 kan enten noteres som et par (10 point), to par (14 point), tre ens (15 point), toere (6 point), femmere (15 point), 2 x tre ens (21 point), fuldt hus (19 point) eller chancen (21 point) – forudsat at den rubrik man vælger er ledig. Skulle samtlige mulige rubrikker for en kombination allerede være brugt, skal man slette en ledig rubrik (skrive 0 point eller strejg). Hvilken rubrik man i så fald sletter, må man selv vælge.

### HVEM VINDER?

Den deltager, der har den højeste totalsum, når pointblokken er fyldt for samtlige deltagere, har vundet spillet.

Forøg spændingen med TripleYatzy. Spil som normalt (brug de almindelige Yatzy regler), men nu skal du bedømme, hvor god den kombination er, som du har slået. Skal summen skrives i x1, x2 eller x3 kolonnen? Det gælder naturligvis om at få så mange point som muligt i alle rubrikker.

Eksempel: Du har 3 femmere og funderer på tre ens. Er det sandsynligt, at du senere får en bedre kombination af tre ens? Hvis ja, så skriv summen 30 i x2 kolonnen. Hvis nej, så skriv summen 45 i x3 kolonnen.

Hvert kast og i hvilken kolonne man skriver sine point er vigtigt! Det er mere sindrigt, end man umiddelbart tror! Vinderen er den deltager, der får den højeste totalsum.

Bonus: De 50 point i bonus, som man i almindelig Yatzy kan få efter øverste halvdel på pointblokken, indgår ikke i TripleYatzy.

Yatzyssa on tarkoitus heittää mahdollisimman monta Yatzy-pistetaulukon arpakuutioidistelmistä. Pelin voittaa se, joka kerää eniten pisteitä.

**PELIVUORO** Pelaaja heittää perusheiton viidellä arpakuutiolla. Tämän jälkeen hän voi heittää 1–2 uusintaheittoa heittämällä haluamansa määrän arpakuutioita. Pelaaja laskee yhteen saamansa pisteet ja kirjoittaa summan pistetaulukkuun.

Valitse yksi kolmesta vaihtoehdosta ennen pelin aloittamista:

1. Pelaa pistevihkoa järjestyksessä ylhäältä alaspäin.
2. Pelaa ensin yläosa vapaavalintaisessa järjestyksessä ja sen jälkeen alaosa vapaavalintaisessa järjestyksessä.
3. Pelaa kokonaan vapaavalintaisessa järjestyksessä.

Jos pelaaja ei saa yhtään pistettä, hän kirjoittaa nollan pelattavaan ruutuun (vapaavalintaiseen ruutuun, kun pelataan pelivaihtoehtoa 3).

### PELIN ARPAKUUTIOYHDISTELMÄT:

Ykköset –  
kuutokset:



Saman luvun antaneiden arpakuutioiden silmäluvut lasketaan yhteen. Esim. heitolla 1-1-1-4-2 saa kolme pistettä.

**Bonus:** Jos pelaaja saa yläosasta 63 pistettä tai enemmän, hän saa 50 bonuspistettä!

Yksi pari/

Kaksi paria:



Pari tai parit lasketaan yhteen. HUOM! Heittoa 4-4-4-4-6 ei lasketa kahdeksi pariksi. Parien tulee olla erilaiset.

Kolme samaa/

Neljä samaa:



Saman luvun antaneiden arpakuutioiden silmäluvut lasketaan yhteen. Esim. kolme nelosta (=12 pistettä) tai neljä kakkosta (=8 pistettä).

Pieni suora:



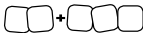
Heitä 1-2-3-4-5. Heitosta saa 15 pistettä.

Iso suora:



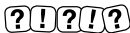
Heitä 2-3-4-5-6. Heitosta saa 20 pistettä.

Täyskäsi:



Heitä pari ja kolme samaa lukua, esim. 2-2-5-5-5.

Huom! Parin ja lukujen tulee olla erilaiset! Laske summa yhteen ja lisää taulukkuun.



Sattuma:

Laske arpakuutioiden silmäluvut yhteen. Saat yhtä monta pistettä.

YATZY:



Heitä kaikilla viidellä arpakuutiolla sama luku.

Heitosta saa 50 pistettä.

Johdanto: Maxi on uusi peli, jonka periaatteet ovat samat kuin tavallisen Yatzy-pelin kahta eroavaisuutta lukuunottamatta, nimittäin

A) Maxissa on enemmän arpakuutioita ja siis enemmän yhdistelmämahdollisuuksia ja B) Maxissa voit jättää yhden tai useamman heiton väliin, siis säästää heiton ja käyttää sen myöhemmin.

### MAXIN PELISÄÄNNÖT

- 1 Maxia pelataan 6 arpakuutiolla. Osallistujien määrä on rajoittamaton. Yksi pelaajista täyttää pistevihkoa. Pelivuoro kiertää myötäpäivään.
- 2 Pelin tarkoitus on kerätä mahdollistelmistä. Jokaisesta yhdistelmästä saa pisteitä yhtä paljon kuin arpakuution silmälukujen summa on yhteensä (joitakin poikkeuksia lukuunottamatta). Pelin voittaa se pelaaja, jonka pistemäärä on suurin pistevihkon täyttämisen ja pisteiden yhteenlaskun jälkeen.
- 3 Jokaisen pelivuoron aikana saat heittää yhden perusheiton ja kaksi uusintaheittoa. Perusheitossa heität kaikki kuusi arpakuutiota. Uusintaheittojen kohdalla päätät itse kuinka monta arpakuutiota heität ja kuinka monta jätät odottamaan. Uusintaheittoja ei ole pakko käyttää.
- 4 Kun jätät uusintaheiton käyttämättä, saat "pankilta" yhden pelimerkin. Jos jätät vuorosi

käyttämättä saat "pankilta" kaksi pelimerkkiä. Saat kerätä niin monta pelimerkkiä kuin haluat.

- 5 Jos olet käyttänyt vuorollasi perusheiton ja molemmat uusintaheitot etkä ole tyytyväinen lopputulokseen, saat lisäheiton maksamalla sen yhdellä keräämistäsi pelimerkeistä. Jokainen lisäheitto maksaa yhden pelimerkin, joka sinun on maksettava "pankille" etukäteen. Saat heittää niin monta lisäheittoa kuin haluat, kunhan maksat jokaisesta heitosta yhden pelimerkin.
- 6 Pelivuorosii aikana sinun on yritettävä saada mahdollisimman monta pistettä tyhjänä olevalle pistevihkon riville. Saat merkitä pisteitä ainoastaan yhdelle riville (tai merkitä viivan, jos epäonnistut, katso kohta 7).

**SAAT PISTEITÄ SEURAAVASTI:**

Ykköset –  
kuutoset:



Saman luvun antaneiden arpakuutioiden  
silmäluvut lasketaan yhteen. Esim. heitolla  
1-1-1-4-2-5 saa kolme pistettä.

Summa:



Tälle riville merkitään ykkösistä – kuutosista  
saatujen pisteiden summa.

Bonus:



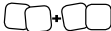
Jos pelaaja saa yläosasta 83 pistettä tai  
enemmän, hän saa 100 bonuspistettä!

Pari:



Tälle riville merkitään heitto, joka sisältää yhden  
parin. Saat pisteitä ainoastaan paris-  
ta, muita arpakuutioita ei lasketa. Esim.  
viitosparista 5-5 saat 10 pistettä.

Kaksi paria:



Kuten yllä, mutta tälle riville merkitään heitto,  
joka sisältää kaksi paria. Huomaa, että parien  
pitää olla erilaiset. Heittoa 4-4-4-4-3-6 ei lasketa  
kahdeksi pariksi.

Kolme paria:



Kuten yllä, mutta tälle riville merkitään heitto,  
joka sisältää kolme paria. Huomaa, että parien  
pitää olla erilaiset.

Kolme samaa:



Tälle riville merkitään heitto, joka sisältää kolme  
samaa silmälukua, esimerkiksi kolme nelosta.  
Saat pisteitä ainoastaan kolmesta samasta  
silmäluvusta, muita arpakuutioita ei lasketa.

Neljä samaa:



Kuten yllä, mutta tälle riville merkitään heitto,  
joka sisältää neljä samaa silmälukua.

Viisi samaa:



Kuten yllä, mutta tälle riville merkitään heitto,  
joka sisältää viisi samaa silmälukua.

Pieni suora:



Tälle riville merkitään heitto, joka sisältää  
silmäluvut 1-2-3-4-5 (kuudes silmäluku voi olla  
mikä tahansa). Saat heitosta 15 pistettä.

Iso suora:



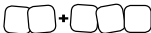
Tälle riville merkitään heitto, joka sisältää  
silmäluvut 2-3-4-5-6 (kuudes silmäluku voi olla  
mikä tahansa). Saat heitosta 20 pistettä.

Täyssuora:



Tälle riville merkitään heitto 1-2-3-4-5-6. Saat heitosta 21 pistettä.

Täyskäsi:



Tälle riville merkitään heitto, joka sisältää yhden parin ja kolmiluvun, esim. 2-2-5-5-5. Kuudes silmäluku voi olla mikä tahansa, mutta pisteet lasketaan ainoastaan parista ja kolmiluvusta. Huomaa, että parin ja kolmiluvun pitää olla erilaiset, 3-3-3-3-3 ei ole täyskäsi.

Talo:



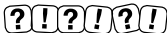
Tälle riville merkitään heitto, joka sisältää kaksi kolmilukua, esim. 1-1-1-4-4-4. Kolmilukujen pitää olla erilaiset.

Torni:



Tälle riville merkitään heitto, joka sisältää yhden parin ja ja neliluvun, esim. 5-5-6-6-6-6. Parin ja neliluvun pitää olla erilaiset.

Sattuma:



Tälle riville merkitään vapaavalintainen heitto riippumatta siitä mitä arpakuutiot näyttävät. Saat pisteitä arpakuutioiden silmälukujen summan verran.

MaxiYatzy:



Tälle riville merkitään heitto, jossa on kuusi samaa silmälukua. Tällaisesta heitosta saat aina 100 pistettä.

- 7 Huomaa, että arpakuutioiden heittoja voidaan tulkita vapaasti yllä mainittujen sääntöjen puitteissa. Esim. heitto 2-2-2-5-5-5 voidaan tulkita yhdeksi pariiksi (10 pist.), kahdeksi pariiksi (14 pist.), kolmiluvuksi (15 pist.), kakkosiksi (6 pist.), viitosiksi (15 pist.), taloksi (21 pist.), täyskädeksi (19 pist.) tai sattumaksi (21 pist.) edellyttäen, että valittu rivi on tyhjä. Jos kaikki mahdolliset rivit on jo käytetty, pitää pelaajan vetää yli tyhjänä oleva rivi (kirjoittaa riville 0 pistettä tai viiva). Pelaaja saa itse valita ylivedettävän rivin.

### KUKA VOITTAA?

Kun pistevihko on täytetty jokaisen pelaajan osalta, pisteet lasketaan yhteen ja pelin voittaa se pelaaja, joka on kerännyt eniten pisteitä. Loppusumma saadaan laskemalla yhteen summarivi ja sen alla olevat rivit sekä MaxiYatzy.

Lisää jännitystä pelaamalla TripleYatzya. Pelaa kuten tavallisesti (noudata Yatzyn sääntöjä), mutta arvioi itse kuinka hyvän summan heitit? Kirjoitatko summan x1, x2 vai x3 –sarakkeeseen?

Esim. Heitit kolme viitosta ja mietit kolmilukua. Heitätkö todennäköisesti paremman kolmiluvun myöhemmin? Jos uskot heittäväsi paremmin, kirjoita 30 sarakkeeseen x2. Jos et, kirjoita 45 sarakkeeseen x3.

Jokainen heitto ja oikean sarakkeen valitseminen on tärkeää. Ja myös hankalampaa kuin uskot! Pelin voittaa pelaaja, joka kerää eniten pisteitä.

Bonus: 50 pisteen bonus pelin yläosasta ei kuulu TripleYatzyyn.

The aim of Yatzy is to roll as many of the dice combinations on the Yatzy scorecard as possible. The winner is the player who scores the most points.

### PLAYING A TURN:

The player makes an initial throw (by throwing 5 dice), and can then make 1 or 2 rethrows (by throwing any number of dice). Add up the number of points scored, and enter the total on the scorecard.

Choose one of the three following options before starting.

1. Play in order, from top to bottom.
2. First play the upper section in any order, and then play the lower section in any order.
3. Play in any order.

If no points are scored, the player must place a zero in the appropriate box (or in any box if option 3 has been chosen).

### DICE COMBINATIONS:

Collect ones-sixes:



Only the total of all the dice which are the same is counted. (E.g. throwing 1-1-1-4-2 gives three points.)

Bonus:

A player who scores 63 points or more in the upper section of the scorecard gets 50 bonus points!

One pair/Two pairs:



The total of the pair(s) is counted. N.B. Throwing 4-4-4-4-6 does not count as two pairs. Both pairs must be different.

Three-of-a-kind/

Four-of-a-kind:



Only the total of all the dice which are the same is counted, e.g. three 4s (= 12 points) or four 2s (= 8 points).

Small Straight:



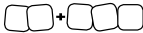
Throw 1-2-3-4-5. This throw scores 15 points.

Large straight:



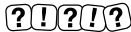
Throw 2-3-4-5-6. This throw scores 20 points.

Full house:



Throw any pair and any three-of-a-kind, e.g. 2-2-5-5-5. Note that the pair and the three-of-a-kind must be different! Count up the total and enter it on the scorecard.

Chance:



Score the total number of points shown on all the dice.

YATZY:



Throw all five dice the same. This throw scores 50 points.




Introduction: Maxi is a new game, with the same principles as the normal Yatzy but there are two key differences. A) In Maxi you have more dice, thus more combination possibilities, and B) you have in Maxi the possibility to refrain from one or more rolls of the dice, in order to "save" them and make use of additional rethrow later!

### RULES FOR MAXI


- 1 Maxi is played with 6 dice. The number of players is unlimited. Choose a player responsible for the scorecard. The game is played clockwise.
- 2 The aim is to reach as many as possible of the dice combinations on the Maxi scorecard. Every combination gives as many points as the numbers on the dice (with some exceptions). The winner is the player who achieves the highest total on the scorecard.
- 3 Each time it is your turn, you are entitled to one initial throw plus two rethrows. First you throw all six dice. In each of the two rethrows you determine which of the dice you want to throw again. You must not use your rethrows.


- 4 Each time you refrain from a rethrow, you receive a plastic chip from the "Bank". If you refrain from both rethrows, you get two plastic chips from the bank. There is no limit to the number of plastic chips you may collect.
- 5 If it is your turn and you used both the initial throw and the two rethrows, but is not satisfied, you may make another throw by "paying" with a chip. Each additional throw costs one chip, which you pay in advance to the bank. You may make as many throws as you wish in a row at any time, provided that you pay one chip each time.
- 6 Each time you must try to get as many points as possible at any vacant place on the scorecard (or a slash if you fail - see point 7).


### POINTS ARE OBTAINED AS FOLLOWS:

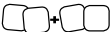
Collect ones-sixes: 


Only the total of all the dice which are the same is counted. (E.g. throwing 1-1-1-4-2-5 gives three points.)


**Sum:**  **=**  
Here you note the sum of your points under ones through sixes.

**Bonus:**  **+**  
A player who scores 84 points or more in the upper section of the scorecard gets 100 bonus points!


**One pair:**   
Here you note a throw containing a couple. You only receive points for the pair (eg a pair of 5's give 10 points). The other dice are not counted.


**Two pairs:**   
As above, but here you note a throw containing two of a kind. Note that the pairs must be different. The throw 4-4-4-4-3-6 does not count as two pairs.


**Three pairs:**   
As above, but here you note a throw containing three pairs. The three pairs must be different.


**Three-of-a-kind:**   
Here you note a throw containing three dice alike, eg three 4s. You only receive points for

the three dice with the same number, the other dice do not count.

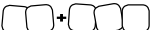
**Four-of-a-kind:**   
As above, but here you note a throw containing four dice alike.

**Five-a-like:**   
As above, but here you note a throw containing five dice alike.

**Little Straight:**   
Here you note a throw containing 1-2-3-4-5 (the sixth dice may show any number). This throw scores 15 points.

**Large Straight:**   
Here you note a throw containing 2-3-4-5-6 (the sixth dice may show any number). This throw scores 20 points.

**Full Straight:**   
Here you note a throw containing 1-2-3-4-5-6. This throw scores 21 points.

**House:**   
Here you note a throw containing a pair and a three-of-a-kind, e.g. 2-2-5-5-5 (the sixth dice may show any number) but the points


only count the pair and the three-of-a-kind. Notice that the pair and the three-of-a-kind must be different; 3-3-3-3-3 does not count as a house!

Full house: 

Here you note a throw containing two three-of-a-kind, e.g. 1-1-1-4-4-4. The three-of-a-kind must be different.

Tower: 

Here you note a throw containing one pair and a four-of-a-kind, e.g. 5-5-6-6-6-6. The pair and the four-of-a-kind must be different.

Chans: 

Here you note a throw whenever you want, regardless of what the dice shows. You receive as many points as the sum of all the dice.

MaxiYatzy: 

Here you note a throw where all six dice show the same. This throw always gives you 100 points.

- 7 Note that you have much freedom (within the above rules) to "interpret" your dice throw. Example: the throw 2-2-2-5-5-5 can either count as a couple (10 points), two pairs (14 points), triple (15 points), twos (6 points), fives (15 points), house (21 points), full house (19 points) or chance (21 points) – provided that the title you chose is available. If all possible titles for a combination are taken, you have to delete a vacant title (put a zero mark or dash). What title you delete is up to you.

### WHO WINS?

The player with the highest total score when the scorecard is completed has won the game. The total sum is the sum of the titles from "Total" to "MaxiYatzy" (16 titles).

Increase the excitement with TripleYatzy. Play as usual (use the usual yatzy rules) but now you should consider how much the sum is worth that you hit? Should you place the sum in the x1, x2, or x3 column?

For example: You have 3 fives and are thinking about a triple? Is it likely that you will receive a better triple? If yes then write 30 in column x2, if not write 45 in column x3.

Each throw and in which column you put the score is important! It is trickier than you might think! The winner is the one who receives the highest total sum.

Bonus: 50 points in the game's upper part is not included in TripleYatzy.