

# Garden Yatzy

Art.no 31-5335

## Package contents

5 large solid wooden dice and scoresheet.

## Rules

The number of players is unlimited. One player is appointed to keep score. Play goes clockwise.

Each player is to try and fill in as many of the dice combinations on the scoresheet as possible.

The combinations may be entered in any order.

Each player takes it in turn to roll the dice.

After each roll the player chooses which dice to keep and which to re-roll. A player may re-roll some or all of the dice up to two times a turn in an attempt to roll one of the combinations he/she has not yet filled on the scoresheet.

The player with the highest total score after the scoresheet is full is the winner.

### 1. 1-6

Players should try to roll as many ones, twos, threes, fours, fives or sixes as possible per turn. E.g. 2-2-2-3-3 scores 6 points if counted as twos or 6 points if counted as threes.

### 2. Bonus

If a player's total score for the ones, twos, threes, fours, fives and sixes section (the upper half of the scoresheet) is 63 or higher, the player is awarded an extra 50 points.

### 3. One Pair

The aim is to have two dice showing the same number. E.g. 6-6-X-X scores 12 points.

### 4. Two Pairs

The aim is to have two pairs of dice showing the same number. E.g. 3-3-4-4-X scores 14 points. Normally four of a kind is not considered as two pairs, but in some variations of the game it is permitted.

### 5. Three of a Kind

The aim is to have three dice showing the same number. E.g. 3-3-3-X-X scores 9 points.

### 6. Four of a Kind

The aim is to have four dice showing the same number. E.g. 4-4-4-4-X scores 16 points.

### 7. Small Straight

The aim is to roll the combination 1-2-3-4-5. A small straight scores 15 points.

### 8. Large Straight

The aim is to roll the combination 2-3-4-5-6. A large straight scores 20 points.

### 9. House

Any pair combined with any three of a kind. E.g. 3-3-4-4-4 scores 18 points. Normally five of a kind is not considered as a house, but in some variations of the game it is permitted.

### 10. Chance

Any combination of dice, no matter what they show. E.g. 6-5-4-4-3 scores 22 points.

### 11. Yatzy

The aim is to have all five dice showing the same number. E.g. 5-5-5-5-5 or 3-3-3-3-3 this scores 50 points no matter the sum shown on the dice.

	Max				
1	5				
2	10				
3	15				
4	20				
5	25				
6	30				
<b>Sum/summa</b>	105				
<b>Bonus</b>	50				
③	12				
④	22				
⑤	18				
⑥	24				
⑦	15				
⑧	20				
⑨	28				
⑩	30				
⑪	50				
<b>Total</b>	374				

# Trädgårdsyatzy

Art.nr 31-5335

## Förpackningen innehåller

5 tärningar i massivt trä och poängblad.

## Spelregler

Antalet deltagare är obegränsat. En spelare utses att sköta protokollet. Turen går medsols.

Varje spelare ska försöka fylla in så många som möjligt av de tärningskombinationer som finns på protokollet. Kombinationerna får tas i valfri ordning.

Varje gång en spelare står i tur, får man högst tre kast med valfritt antal tärningar. Spelaren får själv bestämma vilka tärningar som ska kastas om för att försöka få ihop en ej ifylld kombination.

Vinnaren är den som har den högsta poängsumman när protokollet har fyllts in för samtliga spelare.

### 1. 1-6

Här gäller det att få så många ettor, tvåor, treor, fyror, femmor resp. sexor som möjligt. T.ex. 2-2-2-3-3 ger 6 poäng på tvåor eller 6 poäng på treor.

### 2. Bonus

Om din sammanlagda poäng på ettor, tvåor, treor, fyror, femmor och sexor (den övre halvan av poängbladet) är 63 eller mer, får du 50 bonuspoäng.

### 3. Par

Här gäller det att få två likadana tärningar. T.ex. 6-6-X-X-X ger 12 poäng.

### 4. Två par

Här gäller det att få två par, t.ex. 3-3-4-4-X vilket ger 14 poäng. Fyra lika tärningar godkänns normalt inte som två par, men i vissa spelversioner gör man det.

### 5. Tretal (triss)

Här gäller det att få tre likadana tärningar. T.ex. 3-3-3-X-X ger 9 poäng.

### 6. Fyrtal

Här gäller det att få fyra likadana tärningar. T.ex. 4-4-4-4-X ger 16 poäng.

### 7. Liten stege

Här ska tärningarna visa 1-2-3-4-5. Liten stege ger 15 poäng.

### 8. Stor stege

Här ska tärningarna visa 2-3-4-5-6. Stor stege ger 20 poäng.

### 9. Kåk

Kåk utgörs av ett par och ett tretal, t.ex. 3-3-4-4-4 vilket ger 18 poäng. Fem lika tärningar godkänns normalt inte som kåk, men i vissa spelversioner gör man det.

### 10. Chans

Räkna samman summan av alla tärningar, oavsett vad de visar. T.ex. 6-5-4-4-3 ger 22 poäng.

### 11. Yatzy

Här gäller det att få fem likadana tärningar, t.ex. 5-5-5-5-5 eller 3-3-3-3-3 vilket ger 50 poäng.

	Max				
1	5				
2	10				
3	15				
4	20				
5	25				
6	30				
<b>Sum/summa</b>	105				
<b>Bonus</b>	50				
③	12				
④	22				
⑤	18				
⑥	24				
⑦	15				
⑧	20				
⑨	28				
⑩	30				
⑪	50				
<b>Total</b>	374				

# Hageyatzy

Art. nr. 31-5335

## Forpakningen inneholder

5 terninger i massivt tre og poengark.

## Spilleregler

Antall deltakere – ubegrenset. Velg en spiller til å føre poeng. Spilleomgangen går medsols.

Hver spiller skal forsøke å få så mange av de terningskombinasjonene som mulig av kombinasjonene som er beskrevet på poengarket. Kombinasjonene kan utføres i valgfri rekkefølge.

Hver gang en spiller står for tur, får hun/han maksimum tre kast med valgfritt antall terninger. Spilleren kan selv bestemme hvilke terninger som skal kastes for å oppnå ønsket kombinasjon.

Vinneren er den som har samlet flest poeng når hele raden på poengarket er fylt ut for samtlige spillere.

### 1. 1-6

Her gjelder det å få så mange av de respektive tallene som mulig. Hvis man f.eks. slår 2-2-2-3-3 med terningene, kan man velge å notere 6 poeng på toere eller 6 poeng på treere.

### 2. Bonus

Hvis den sammenlagte poengsummen på enere, toere, treere, firere, femere og seksere er 63 eller mer, får man 50 poeng i bonus.

### 3. Par

Her gjelder det å få ett par, dvs. 2 like. F.eks. 6-6-X-X gir 12 poeng.

### 4. To par

Her gjelder det å få to par, f.eks. 3-3-4-4-X noe som gir 14 poeng. Vanligvis blir ikke 4 like terninger godttatt som to par, men i enkelte spillversjoner gjør det det.

### 5. Tre like

Her gjelder det å få tre like. F.eks. 3-3-3-X-X som gir 9 poeng.

### 6. Fire like

Her gjelder det å få fire like. F.eks. 4-4-4-4-X som gir 16 poeng.

### 7. Liten straight

Her må man få en av hver av følgende tall: 1-2-3-4-5. Liten straight gir 15 poeng.

### 8. Stor straight

Her må man få en av hver av følgende tall: 2-3-4-5-6. Stor straight gir 20 poeng.

### 9. Hus

Hus «bygges» av ett par og tre like, f.eks. 3-3-4-4-4 som gir 18 poeng. Vanligvis blir ikke 5 like terninger godttatt som hus, men i enkelte spillversjoner gjør det det.

### 10. Sjanse

Her er det om å gjøre å få så store tall som mulig, men alle terninger teller. F.eks. 6-5-4-4-3 som gir 22 poeng.

### 11. Yatzy

Her gjelder det å få fem like terninger f.eks. 5-5-5-5-5 eller 3-3-3-3-3. Uansett tallkombinasjon får man 50 poeng når alle terningene er like.

	Max				
1	5				
2	10				
3	15				
4	20				
5	25				
6	30				
<b>Sum/summa</b>	105				
<b>2 Bonus</b>	50				
3	12				
4	22				
5	18				
6	24				
7	15				
8	20				
9	28				
10	30				
11	50				
<b>Total</b>	374				

# Yatzy-pihapeli

Tuotenro 31-5335

## Pakkaus sisältää

5 massiivipuista noppaa ja pistelomakkeen.

## Pelin säännöt

Pelaaja voi olla rajaton määrä. Yksi pelaajista toimii kirjurina. Vuoro kulkee myötöpäivään.

Jokainen pelaaja yrittää saada täyettä mahdollisimman monta lomakkeessa olevaa noppayhdistelmää. Yhdistelmät voi heittää valinnaisessa järjestyksessä.

Jokaisen vuoron yhteydessä pelaajalla on korkeintaan kolme heittoa haluamallaan noppamäärällä. Pelaaja saa itse päättää, mitkä nopat hän haluaa heittää uudestaan saadakseen heitettyä puuttuvan noppayhdistelmän.

Voittaja on se, jolla on eniten pisteitä kaikkien heitettyä kaikki lomakkeessa olevat yhdistelmät.

### 1. 1-6

Tarkoituksena on saada niin monta ykköstä, kakkosta, kolmosta, nelosta, viitosta tai kuutosta kuin mahdollista. Esim. yhdistelmästä 2-2-2-3-3 saa 6 pistettä kakkosista ja 6 pistettä kolmosista.

### 2. Bonus

Jos yhteenlaskettu pistemääräsi ykkösistä, kakkosista, kolmosista, nelosista, viitosista ja kuutosista (pistelomakkeen yläosa) on 63 tai enemmän, saat 50 bonuspistettä.

### 3. Pari

Tarkoituksena on saada kaksi samaa silmälukua. Esim. yhdistelmästä 6-6-X-X-X saa 12 pistettä.

### 4. Kaksi paria

Tarkoituksena on saada kaksi eri paria, esim. yhdistelmästä 3-3-4-4-X saa 14 pistettä. Neljää samaa silmälukua ei yleensä ole hyväksyty kahdeksi pariiksi, mutta tämä saattaa olla mahdollista joissakin peliversioissa.

### 5. Kolmoisluuku

Tarkoituksena on saada kolme samaa silmälukua. Esim. yhdistelmästä 3-3-3-X-X saa 9 pistettä.

### 6. Neloisluuku

Tarkoituksena on saada neljä samaa silmälukua. Esim. yhdistelmästä 4-4-4-4-X saa 16 pistettä.

### 7. Pieni suora

Tarkoituksena on saada silmäluvut 1-2-3-4-5. Pienestä suorasta saa 15 pistettä.

### 8. Suuri suora

Tarkoituksena on saada silmäluvut 2-3-4-5-6. Suuresta suorasta saa 20 pistettä.

### 9. Täyskäsi eli mökki

Mökin muodostaa pari ja kolmoisluuku. Esim. yhdistelmä 3-3-4-4-4, josta saa 18 pistettä. Viittä samaa silmälukua ei yleensä ole hyväksyty mökiksi, mutta tämä saattaa olla mahdollista joissakin peliversioissa.

### 10. Sattuma

Laske yhteen kaikkien silmälukujen summa näyttivätpä ne mitä tahansa. Esim. yhdistelmästä 6-5-4-4-3 saa 22 pistettä.

### 11. Yatzy

Tarkoituksena on saada viisi samaa silmälukua, esim. 5-5-5-5-5 tai 3-3-3-3-3. Yatzyista saa 50 pistettä.

	Max				
1	5				
2	10				
3	15				
4	20				
5	25				
6	30				
<b>Sum/summa</b>		105			
<b>Bonus</b>		50			
③	12				
④	22				
⑤	18				
⑥	24				
⑦	15				
⑧	20				
⑨	28				
⑩	30				
⑪	50				
<b>Total</b>		374			

# Gartenyatzy

Art.Nr. 31-5335

## Verpackungsinhalt

5 Würfel aus massivem Holz und Spielzettel.

## Spielregeln

Die Anzahl der Mitspieler ist unbegrenzt. Ein Spieler wird ausgewählt um den Spielzettel auszufüllen. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Jeder Spieler versucht so viele der Würfelkombinationen auf dem Spielzettel wie möglich zu erspielen. Die Kombinationen dürfen in beliebiger Reihenfolge erspielt werden.

Jeder Spieler hat jedes Mal bis zu drei Würfe mit einer beliebigen Anzahl Würfel. Der Spieler darf selbst entscheiden welche seiner Würfel er neu würfelt um eine bestimmte Würfelkombination zu erreichen.

Der Gewinner ist die Person mit der höchsten Punktezahl wenn der Spielzettel für sämtliche Spieler ausgefüllt ist.

### 1. 1-6

Hier geht es darum so viele gleiche Ziffern wie möglich zu erreichen. 2-2-2-3 ergibt z. B. 6 Punkte für die 2er oder 6 Punkte für die 3er.

### 2. Bonus

Wenn die gesammelten Punkte für die 1er, 2er, 3er, 4er, 5er und 6er (die obere Hälfte des Spielzettels) 63 oder mehr beträgt erhält der Spieler 50 Bonuspunkte.

### 3. Pasch

Hier geht es darum zwei gleiche Würfel zu erspielen. 6-6-X-X-X ergibt z. B. 12 Punkte.

### 4. Zwei Pasche

Hier geht es darum zwei Pasche zu bekommen, z. B. 3-3-4-4-X, was 14 Punkte ergibt. Auch vier gleiche Würfel (Viererpasch) können als zwei Pasche gewertet werden.

### 5. Dreierpasch

Hier geht es darum drei gleiche Würfel zu erspielen. 3-3-3-X-X ergibt z. B. 9 Punkte.

### 6. Viererpasch

Hier geht es darum vier gleiche Würfel zu erspielen. 4-4-4-4-X ergibt z. B. 16 Punkte.

### 7. Kleine Straße

Folgende Kombinationen sind möglich: 1-2-3-4-X, 2-3-4-5-X, 3-4-5-6-X. Die kleine Straße gibt 15 Punkte.

### 8. Große Straße

Folgende Kombinationen sind möglich: 1-2-3-4-5 oder 2-3-4-5-6. Die große Straße gibt 20 Punkte.

### 9. Full House

Ein Full House besteht aus einem Zweierpasch und einem Dreierpasch. 3-3-4-4-4 ergibt z. B. 18 Punkte. Auch fünf gleiche Würfel (Fünferpasch) können als ein Full House gewertet werden.

### 10. Chance

Alle Würfel werden zusammengezählt. 6-5-4-4-X ergibt z. B. 22 Punkte.

### 11. Yatzy

Hier geht es darum fünf gleiche Würfel zu bekommen, z. B. 5-5-5-5-5 oder 3-3-3-3-3, was immer 50 Punkte ergibt.

	Max				
1	5				
2	10				
3	15				
4	20				
5	25				
6	30				
<b>Sum/summa</b>	105				
<b>Bonus</b>	50				
③	12				
④	22				
⑤	18				
⑥	24				
⑦	15				
⑧	20				
⑨	28				
⑩	30				
⑪	50				
<b>Total</b>	374				