

YAHTZEE BONUS

Als je een Yahtzee gooit, scoor je 50 punten. Maar voor elke Yahtzee die je daarna gooit verdien je een bonus van maar liefst 100 punten. Daar is echter één voorwaarde aan verbonden; en dat is dat er al een Yahtzee gescoord is in het Yahtzee-vakje (dus geen 0). Zonder eerste Yahtzee heb je namelijk geen recht op Yahtzee Bonuspunten! Aan het eind van het spel wordt het totaal aantal punten aan bonussen (100 punten per extra Yahtzee) genoteerd in het Yahtzee Bonusvakje.

YAHTZEE JOKERS

Als je het scorevakje voor Yahtzee al hebt ingevuld (met 50 of een 0), dan levert een Yahtzee die je later in het spel gooit je toch nog voordeel op. Als het betreffende vakje in de bovenste helft tenminste al is ingevuld*. Bijvoorbeeld: als de Yahtzee die je hebt gegooit bestaat uit vijf vieren en je hebt het vakje voor de vieren al ingevuld, dan kun je deze Yahtzee als joker gebruiken voor een van de volgende vakjes:

3 dezelfde, Carré, of Chance:	tel het totaal van alle vijf dobbelstenen
Full House:	25 punten
Kleine straat:	30 punten
Grote straat:	40 punten

Als alle vakjes in de onderste helft zijn ingevuld, moet je een 0 invullen in een willekeurig open vakje in de bovenste helft. Je kunt (als je daar recht op hebt) wél de Yahtzee Bonus noteren.

*Als het bijbehorende vakje in de bovenste helft niet is ingevuld, dan mag je de Yahtzee niet als joker gebruiken, maar moet je hem invullen als een gewone worp. Je kunt (als je daar recht op hebt) wél de Yahtzee Bonus noteren.

AL JE PUNTEN BIJ ELKAAR OPTELLEN

Het algemeen totaal voor elk spel wordt als volgt bij elkaar geteld:

1. Tel het totaal van de zes scorevakjes in de bovenste helft bij elkaar, *plus*
2. 35 bonuspunten als het totaal van de bovenste helft 63 punten is of meer, *plus*
3. alle eventueel verdiende Yahtzee Bonuspunten, *plus*
4. het totaal van de zeven scorevakjes in de onderste helft.

DE WINNAAR

Als alle spelers hun 13 vakjes hebben ingevuld, worden alle scores en bonuspunten opgeteld. De speler met de meeste punten wint het spel. Je kunt natuurlijk ook een wedstrijd van vijf ronden spelen, waarbij de speler met het hoogste puntentotaal na vijf ronden wordt uitgeroepen tot algehele winnaar.

STRATEGIE

Hier volgen een paar nuttige strategische tips:

Bovenste helft

- Probeer de 35 bonuspunten voor de bovenste helft van het blaadje zo snel mogelijk te bemachtigen door 63 punten (of meer) te scoren. Als je te lang wacht, wordt je wellicht gedwongen ergens een 0 te noteren.
- Vul als je niet anders kan een 0 in op het vakje van de enen. Dit verlies kun je namelijk al goedmaken met een extra drie, vier, vijf of zes in de bovenste helft om toch de 63 punten te bereiken voor je 35 felbegeerde bonuspunten.

Onderste helft

- Probeer je Chance-vakje zo lang mogelijk open te houden. Tegen het eind van het spel heb je nu eenmaal steeds minder mogelijkheden.
- Als het spel bijna voorbij is, kun je een 0 noteren in het Yahtzee-vakje, of in een van de andere lastige vakjes. Maar als je tegenstander(s) deze vakjes op hun blaadje wél hebben ingevuld, moet je misschien alles op alles zetten en gokken op een fantastische worp!

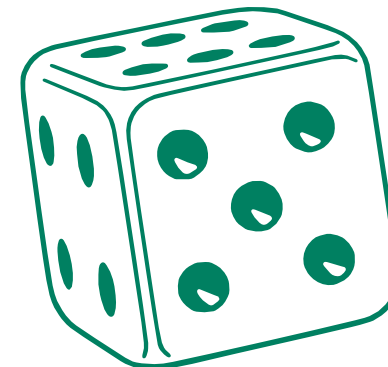
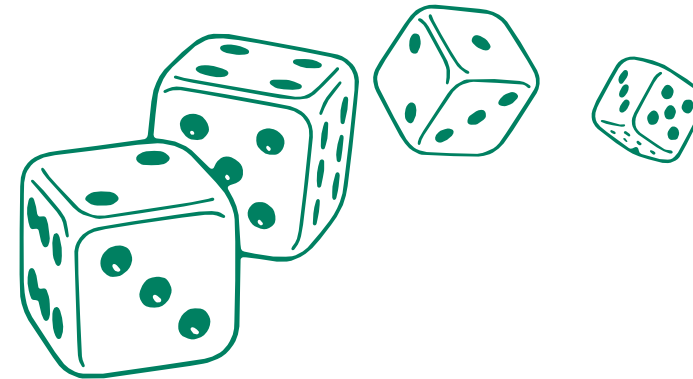
Nieuwe Yahtzee scoreblocnotes zijn verkrijgbaar bij de MB spellenleverancier.

MB
SPELLEN



© 2001 Hasbro International Inc. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht. Hasbro consumentenservice:
Antwoordnummer 2605 9500 XJ TER APEL. E-mail: consumentenservice@hasbro.co.uk
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
070119619104

MB
SPELLEN



INHOUD

5 dobbelstenen, 1 dobbelbak, 1 Yahtzee blocnote met scoreblaadjes, 1 dobbelbeker, 2 potloden.

DOEL VAN HET SPEL

Gooi verschillende dobbelsteencombinaties om alle 13 categorieën van het scoreblaadje te vullen.

HET SPEL IN HET KORT

Als je aan de beurt bent, gooi je de dobbelstenen maximaal drie keer in een poging een van de mogelijke scorecombinaties te verkrijgen. Noteer je score in een van de 13 scorevakjes: er staan zes van die vakjes op de bovenste helft van je scoreblaadje en zeven op de onderste helft.

Je mag de vakjes in willekeurige volgorde invullen, *maar je moet na elke beurt één vakje invullen*. Als je alle vakjes hebt ingevuld, tel je de punten bij elkaar – inclusief de eventuele bonuspunten die je tijdens het spel verdiend hebt – tot een Algemeen totaal.

De speler met het hoogste Algemeen totaal is de winnaar.

Let op: je kunt Yahtzee spelen met zoveel spelers als je maar wilt; het aantal spelers is onbeperkt. Maar je kunt natuurlijk ook in je eentje spelen en steeds proberen je eigen record te verbeteren.

DOBBELSTENEN GOOIEN

1. Elke speler krijgt een scoreblaadje van de blocnote en een potlood om zijn/haar eigen score bij te houden. Alle spelers gooien om de beurt één dobbelsteen. Wie het hoogst gooit mag beginnen.
2. Als je aan de beurt bent, mag je de dobbelstenen maximaal drie keer gooien. Je mag echter ook na je eerste of tweede worp stoppen.
3. Voor je eerste worp gooi je ALLE DOBBELSTENEN in de dobbelbak
4. Voor je tweede en derde worp mag je EEN AANTAL of ALLE dobbelstenen weer oppakken en nog eens gooien. Leg de dobbelstenen die je wilt houden in de uitsparingen van de dobbelbak
5. Je derde worp bepaalt je score.

PUNTEN SCOREN

Het scoreblaadje bestaat uit twee helften. Je kunt de volgende scores in de bijbehorende vakjes van de bovenste helft noteren.

Van enen tot zessen

Als je één of meer enen gooit, tel je ze op en je noteert de score in het vakje van de enen; gooi je één of meer tweeën, dan tel je ze op en je noteert de score in het vakje van de tweeën, enz. enz.

Bijvoorbeeld:

Je hebt twee drieën gegooid. Tel alleen de drieën bij elkaar en negeer je andere dobbelstenen. Je noteert je score van 6 punten in het vakje voor de drieën.

Op de onderste helft van het scoreblaadje staan een aantal speciale scorecombinaties:

3 dezelfde Gooi drie dezelfde dobbelstenen en twee willekeurige andere.

**Bijvoorbeeld:**

Je hebt drie drieën gegooid. Tel alle dobbelstenen bij elkaar. In dit voorbeeld scoor je 19 punten.

Carré Gooi vier dezelfde dobbelstenen en één andere.

**Bijvoorbeeld:**

Je hebt vier vijven gegooid. Tel alle dobbelstenen bij elkaar. In dit voorbeeld scoor je 21 punten.

Full House Gooi drie dezelfde en twee dezelfde.

**Bijvoorbeeld:**

Je hebt drie vijven en twee vieren gegooid. De score voor Full House is altijd 25.

Kleine straat

Gooi vier opvolgende getallen.

**Bijvoorbeeld:**

Je gooit een ononderbroken reeks van vier getallen (2, 3, 4, 5). Andere mogelijkheden zijn 1, 2, 3, 4 en 3, 4, 5, 6. De score voor een kleine straat is altijd 30.

Grote straat

Gooi vijf opvolgende getallen.

**Bijvoorbeeld:**

Je gooit een ononderbroken reeks van vijf getallen (1, 2, 3, 4, 5). De andere mogelijkheid is 2, 3, 4, 5, 6. De score voor een grote straat is altijd 40.

Let op: je kunt een grote straat ook altijd nog scoren als een kleine straat met 30 punten.

Yahtzee

Gooi vijf dezelfde.

**Bijvoorbeeld:**

Je hebt vijf drieën gegooid. Je hebt een Yahtzee! De score voor een Yahtzee is altijd 50.

Let op: op het scoreblaadje staat ook aangegeven hoeveel punten je voor elke combinatie krijgt.

DE VERSCHILLENDE SCOREMOGELIJKHEDEN

Hier komen vaardigheid en strategie te pas! Als je Yahtzee speelt, beslis JIJ in welk vakje je een bepaalde score noteert. Dat is afhankelijk van jouw persoonlijke strategie. Als je maar niet vergeet dat je in elk vakje maar één score kunt invullen. Je doel is en blijft de hoogst mogelijke score te noteren in alle 13 de scorevakjes. Na je derde worp met de dobbelstenen kies je in welk vakje je de punten noteert.

Bijvoorbeeld:

Stel dat je na je derde worp dit in de dobbelbak hebt liggen:



Nu kun je kiezen uit de volgende scoremogelijkheden:

Score

A	Drieën	Tel alleen de drieën	9
B	Vijven	Tel alleen de vijven	10
C	3 dezelfde	Totaal van alle stenen	19
D	Full House	Vaste score	25
E	Chance	Totaal van alle stenen	19

CHANCE

Gebruik het vakje van Chance als je een combinatie gooit waarvoor je al gescoord hebt, of wanneer je niet KUNT scoren in een van de nog beschikbare vakjes.

NUL NOTEREN

Als het spel vordert, zul je soms ondervinden dat alle mogelijke scorevakjes al zijn ingevuld. In dat geval zul je een 0 (nul) moeten noteren in een van de overgebleven vakjes. Denk eraan dat je aan het eind van elke beurt één vakje moet invullen.

Als de vakjes voor mogelijkheid A t/m E in het voorbeeld hierboven al zijn ingevuld, dan MOET je een 0 noteren in een van je andere nog lege vakjes.

35 BONUSPUNTEN

Als je in de bovenste helft van het blaadje een totaalscore van 63 of meer behaalt, dan verdien je een bonus van 35 punten die genoteerd worden in het Bonusvak op het scoreblaadje. **Tip:** als je minimaal drie dezelfde in elk van de zes vakjes van de bovenste helft scoort, dan bereik je het vereiste aantal van 63 punten precies.