

YAHITZEE-BONUS!

Als je meer dan één YAHITZEE gooit, kun je pas écht een superscore verzamelen.

Eén extra YAHITZEE = 100 bonuspunten!

Zet een (X) in de YAHITZEE bonus EN vul een van je lege vakjes op het scoreblaadje als volgt in:

1. Scoor het totaal van de 5 dobbelstenen in het bijbehorende vakje van de bovenkant.
2. Als dat vakje al vol is, zet je het totaal van de 5 dobbelstenen in het vakje voor 3 dezelfde of 4 dezelfde in de onderkant van het blaadje.
3. Als die ook al vol zijn, gebruik je je KANS of je 'steelt' een van je open combi's met je 5 dezelfde dobbelstenen. Scoor het normale aantal punten, bv. Volle bak is 25 punten.
4. Als je al NUL in je YAHITZEE-vakje hebt gezet, kun je geen YAHITZEE bonus van 100 punten meer krijgen. (Sorry! Probeer je YAHITZEE-vakje dus niet te snel met NUL te vullen!) Maar je kunt nog wel zoals hierboven in stap 1-3 omschreven punten scoren.

DE WINNAAR

De speler met het HOOGSTE puntentotaal na afloop van alle 13 rondes is de winnaar. Vergeet je 35 bonuspunten niet als je meer dan 63 punten in de bovenkant hebt gescoord.

TOP TIPS & TACTIEKEN

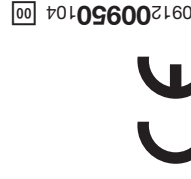
Winnen heeft alles te maken met de juiste strategie om de hoogste score te halen. Dat gaat bijvoorbeeld zo:

- In het begin van elk spel zul je zien dat je je worp in verschillende vakjes kunt noteren. Je moet kiezen welk vakje je deze beurt invult.
- Onthoud dat je sommige combi's makkelijker gooit dan andere en er komt in bijna elk spel een moment dat je ergens een NUL zult moeten invullen.
- Bewaar het evenwicht tussen scoren in de boven- en de onderkant om een zo hoog mogelijke score te halen.
- Lat je KANS zo lang mogelijk open. Later in het spel krijg je steeds minder keuze om een score te noteren.
- De échte kunst van het spel is niet alleen hoog gooien, maar ook weten welk vakje je wanneer vullen moet.

Als je scoreblaadjes op zijn vind je nieuwe bij de speelgoedwinkel of kijk op www.hasbro.nl of www.hasbro.be

© 2012 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.
Vervaardigd door: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Vertegenwoordigd door: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.
Consumentenservice: Hasbro BV, Antwoordnummer 2806, 3500 VL Utrecht NL.
Tel.: 030 2809600. E-mail: consumentenservice@hasbro.nl.
Service consommateurs / Consumentenservice: Hasbro S.A. Belgique, Industrialaan 1 B 1,
1702 Groot-Bijgaarden. Tel.: 02 467 3360. E-mail: info@hasbro.be.

www.hasbro.nl
www.hasbro.be



091200950104

LEEFTIJD
8+



Yahtzee

ORIGINAL

SPELREGELS

INHOUD

1 YAHITZEE Shaker, 5 dobbelstenen en 80 scoreblaadjes.

ZÓ WIN JE

Gooi de dobbelstenen en zorg dat jij na alle 13 rondes de hoogste score hebt.

BASISREGELS

1. Gooi je dobbelstenen en verzamel de best mogelijke score.
2. Kies voor welke dobbelstenencombi je gaat.
3. Noteer na elke beurt je score in één leeg vakje op het scoreblaadje.

ZÓ SPEEL JE

Gooi een dobbelsteen om te zien wie mag beginnen. Het spel gaat met de klok mee verder. Noteer alle spelersnamen in speelvolgorde op het scoreblaadje (pen niet inbegrepen). Gooi elke beurt maximaal 3 keer.

Vul na elke beurt één leeg vakje in de kolom onder jouw naam in.

JE 1^E WOP

- Gooi alle 5 de dobbelstenen.
- Als je precies de combi krijgt die je nodig hebt, vul je direct je scoreblaadje in.
- Zo niet, ga door voor je 2e worp.

JE 2^E WOP

- Leg 'blijvertjes' (dobbelstenen die je wil houden) opzij en gooi de rest opnieuw.
- Is het helemaal niks? Gooi ze allemaal opnieuw!
- Als je precies de combi krijgt die je nodig hebt, vul je het scoreblaadje in.
- Zo niet, ga door voor je 3e worp.

JE 3^E EN LAATSTE WOP

Als je nog steeds niet de juiste combi hebt, of als je gewoon een nóg betere score wil:


- Gooi enkele of al je dobbelstenen opnieuw (net als hierboven), eventueel ook 'blijvertjes' die je al opzij had gelegd.
- Je moet na deze worp een score invullen, of je nu goede dobbelstenen hebt of niet!
- Als je worp niet in een van je lege vakjes past, moet je ergens een NUL invullen.
- **MAAR** zelfs één enkele dobbelsteen scoren levert je meer op dan NUL! Binnenin lees je meer over PUNTEN TELLEN en op de achterkant vind je een paar supergoede tips.


PUNTEN TELLEN VOOR JE 13 WORPEN

BELANGRIJK! Je mag elk vakje in elk gedeelte in elke volgorde invullen, maar je MOET elke beurt één vakje invullen.

BOVENKANT

In de bovenkant scoor je alleen dezelfde dobbelstenen, van 1 t/m 6. Tel het totaal van je dobbelstenen met dezelfde waarde bij elkaar – dat is je score. (Je mag ook één dobbelsteen tellen – alles is beter dan NUL.)


 bv. 3 drieën = 9 punten in het vakje van de drieën


 bv. 4 enen = 4 punten in het vakje van de enen


BONUS: als je in de bovenkant meer dan 63 punten scoort, krijg je een bonus van 35 punten!
 Om de bonus te halen, hoef je alleen maar 3 van elke dobbelsteenwaarde te gooien.

ONDERKANT

Op de onderkant van het blaadje scoor je de verschillende dobbelstenencombi's:

3 dezelfde
3 dezelfde dobbelstenen
 TOTAAL van de dobbelstenen

Je score is de totale waarde van alle 5 de dobbelstenen.



 bv. 3 dezelfde = 17 punten

deze tellen ook mee voor je score

4 dezelfde
4 dezelfde dobbelstenen







TOTAAL van de dobbelstenen

Je score is de totale waarde van alle 5 de dobbelstenen.


 bv. 4 dezelfde = 22 punten

teft ook mee voor je score

Bekijk een scoreblaadje. Je ziet dat het verdeeld is in twee helften: de bovenkant voor de getalwaarde van de dobbelstenen en de onderkant voor de dobbelstenencombi's.

BOVENKANT	DIT TEL JE	T	W	C
Een 	Tel alle enen			
Tweeën 	Tel alle tweeën bij elkaar			
Drieën 	Tel alle drieën bij elkaar			
Vieren 	Tel alle viereën bij elkaar			
Vijven 	Tel alle vijven bij elkaar			
Zeszen 	Tel alle zeszen bij elkaar			
TOTAAL				
BONUS	bij 63 punten of meer + 35 BONUSPUNTEN			
TOTAAL				

ONDERKANT	T	W	C
3 dezelfde			
4 dezelfde			
Volle bak			
Kleine straat			
Grote straat			
YAHITZEE			
Kans			
YAHITZEE BONUS			
TOTAAL			
TOTAAL			
ENDTOTAAL			





Dit is T's eerste worp. Hij gaat voor een Volle bak. Hij denkt dat hij er in 2 worpen nog wel een of een bij kan gooien.

Met deze dobbelstenen zou T ook voor de vieren of de zeszen in de bovenkant kunnen kiezen – of voor 3 dezelfde of 4 dezelfde in de onderkant. Wie weet gooit hij zelfs een YAHITZEE! En hij kan ook nog voor een Kleine of Grote straat kiezen. Zie je het?

- Als je geen score hebt die je aan het eind van je beurt in kunt vullen, moet je NUL invullen in een van je lege vakjes.
- Als een vakje eenmaal gevuld is, kan het **niet meer** gebruikt worden.
- Op elk scoreblaadje staat in **DIT TEL JE** in het kort hoe je scoort.

Volle bak
3 dezelfde & 2 dezelfde
COMBI scoort 25 punten


Een volle bak is 25 punten waard, ongeacht de waarde van de afzonderlijke dobbelstenen.


 +
 
 = 25 punten

bv. 3 dezelfde + 2 dezelfde

Kleine straat
4 (willekeurige) opvolgende dobbelstenen
COMBI scoort 30 punten


Waarde 30 punten, ongeacht de waarde van de afzonderlijke dobbelstenen.


 Kleine straat = 30 punten

bv. Kleine straat

Grote straat
5 opvolgende dobbelstenen
COMBI scoort 40 punten

Waarde 40 punten, ongeacht de waarde van de afzonderlijke dobbelstenen.


 Grote straat = 40 punten

bv. Grote straat

(als je al een grote straat gescoord hebt, kun je deze worp natuurlijk ook als kleine straat gebruiken)

Kans
Tel de totale waarde van een worp naar keuze
TOTAAL van de dobbelstenen


Je hoeft geen combi te hebben. KANS is een eenmalige veiligheidsklep voor als je nergens kan scoren en geen NUL wil invullen.


 = 23 punten

bv.

YAHITZEE!
5 dezelfde
COMBI scoort 50 punten

De TOPSCORE! 50 punten, ongeacht de waarde van de dobbelstenen.


 = 50 punten

bv.