

Tier-Yatzi

Ein klassisches Würfelspiel
für 2 - 4 Tierliebhaber von 5 - 99 Jahren.

Illustration: Ulrike Fischer

Spielinhalt:

1 Würfelbecher (= Dose), 5 Tierwürfel, 4 Stifte,
1 Block, 1 Spielanleitung

Spielziel:

Wer die wertvollsten Tier-Kombinationen erwürfelt, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler bekommt einen Stift und ein Blatt vom Block. Notiert euren Namen und später die erwürfelten Punkte auf dem Blatt. Bei jüngeren Kindern, die noch nicht so gut schreiben und rechnen können, hilft ein Mitspieler. Ein Blatt reicht für vier Spiele. Gebt alle Würfel in den Würfelbecher.

Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt, nimmt sich den Würfelbecher und würfelt mit allen Würfeln.

Wichtige Tier-Yatzi-Regeln:

- Du darfst in deinem Spielzug bis zu dreimal würfeln.
- Im ersten Würfelwurf würfelst du immer mit allen fünf Würfeln.
- Im zweiten und dritten Würfelwurf darfst du beliebig viele Würfel neu würfeln.
- Lege alle Würfel zur Seite, die du nach einem Wurf sammeln möchtest.
- Wenn du bereits nach dem ersten oder zweiten Wurf eine wertvolle Tier-Kombination erwürfelt hast, kannst du natürlich auf weitere Würfe verzichten und sofort aufhören.

**Folgende Würfelkombinationen sind möglich:
Nur Tiere einer Art zählen (Anzahl = Punkte)**

Wenn du z.B. viele Affen erwürfeln, kannst du die Anzahl in das entsprechende Feld eintragen.

Beispiel:



Im Beispiel darfst du dir drei Punkte bei der Spalte „Affe“ auf deinem Blatt eintragen.

Wichtig: Das Gleiche gilt bei den Elefanten, Schlangen, Kamelen, Kakadus und Tigern!

◆ ◆ ◆ Ein Drilling (2 Punkte)

Hast du drei beliebig gleiche Tiere erwürfelt, darfst du dir zwei Punkte auf deinem Blatt gutschreiben.

Beispiel:



◆ ◆ ◆ ◆ Ein Vierling (3 Punkte)

Wenn du vier beliebig gleiche Tiere erwürfelst, darfst du dir drei Punkte auf deinem Blatt eintragen.

Beispiel:



◆ ◆ + + Zwei Paare (3 Punkte)

Hast du zwei beliebige Tierpaare erwürfelt, darfst du dir drei Punkte auf deinem Blatt notieren.

Beispiel:



◆ ◆ ◆ + + Ein Drilling und ein Paar (4 Punkte)

Wenn du drei beliebig gleiche Tiere und dazu zwei beliebig gleiche Tiere erwürfelst, darfst du dir vier Punkte auf deinem Blatt gutschreiben.

Beispiel:



◆ + ● ◆ ▲ Fünf verschiedene Tiere (5 Punkte)

Hast du fünf verschiedene Tiere erwürfelt, darfst du dir fünf Punkte auf deinem Blatt eintragen.

Beispiel:



◆ ◆ ◆ ◆ ◆ **Tier-Yatzi (10 Punkte)**

Der Tier-Yatzi ist der seltenste und wertvollste Wurf. Wenn du fünf beliebig gleiche Tiere erwürfelst, darfst du dir zehn Punkte auf deinem Blatt notieren.

Beispiel:



Nach deinem Spielzug:

- Wähle ein entsprechendes Feld deines Blattes aus und trage dort die erzielten Punkte ein.
- Du darfst in jedes Feld nur einmal etwas eintragen.
- Kannst du eine erwürfelte Tier-Kombination in kein Feld eintragen, so musst du in einem beliebigen Feld null Punkte notieren.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald jeder Spieler alle 12 Felder einer Reihe ausgefüllt hat. Jeder rechnet seine erspielten Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte erwürfelt hat, gewinnt das Spiel.

Animal Yahtzee

A classic dice game
for 2 - 4 animal lovers ages 5 - 99.

Illustrations: Ulrike Fischer

Contents:

1 shaker (=tin), 5 animal dice, 4 pencils, 1 pad,
1 set of game instructions

Aim of the Game:

Whoever rolls the most valuable animal combinations wins the game.

Preparation of the Game:

Each player gets a pencil and a sheet from the pad. Write down your name and later the points you score. If there are younger players not yet able to write and calculate, one of the other players helps them. A sheet can be used for four games. Put all the dice in the shaker.

How to Play:

Play in a clockwise direction. The youngest player starts, takes the shaker and throws all the dice.

Important animal Yahtzee rules:

- You can roll the dice up to three times.
- Use all five dice for the first throw.
- For the second and third throw you can use any number of dice.
- Put aside all dice which you want to collect after a throw.
- If you roll a valuable animal combination after the first and second throw you may, of course, renounce on further throws and stop immediately.

The following combinations are possible:

Count only animals of one kind (number = points)

If for example you roll a lot of monkeys, you can write down the number in the corresponding square. **Example:**



In this example you can fill in three points in the column "monkey" of your sheet.

Important: the same applies for elephants, snakes, camels, cockatoos and tigers!

◆ ◆ ◆ A triple (2 points)

If you roll three animals of any kind you credit 2 points on your sheet.

Example:



◆ ◆ ◆ ◆ A quadruple (3 points)

If you roll four animals of any kind, you credit three points on your sheet.

Example:



◆ ◆ + + 2 pairs (3 points)

If you roll two pairs of animals you credit three points on your sheet.

Example:



◆ ◆ ◆ + + A triple and a pair (4 points)

If you roll three animals of one kind and one pair of any kind, you can credit four points on your sheet.

Example:



◆ + ● ◆ ▲ A flush (5 points)

If you roll five different animals you can credit five points on your sheet.

Example:



◆ ◆ ◆ ◆ ◆ Animal Yahtzee (10 points)

The animal Yahtzee is the least common and most valuable throw. If you roll five animals of one and the same kind, you can credit ten points on your sheet.

Example:



After Your Throw

- Choose a suitable square on your sheet and note the points scored.
- The squares may be filled in only once.
- If you can't fill in any animal combination in a square, you have to credit Zero in any square.

End of the Game:

The game ends as soon as all players have filled in the 12 squares of a row. Each one sums up their scored points. Whoever has the most points, wins the game.

Le yatzee des animaux

Un classique jeu de dés
pour 2 à 4 amis des animaux de 5 à 99 ans.

Illustration : Ulrike Fischer

Contenu :

1 gobelet pour dés (= boîte), 5 dés représentant des animaux, 4 crayons, 1 bloc de feuilles, 1 règle de jeu

But du jeu :

Le joueur dont les dés tomberont sur les suites d'animaux rapportant le plus de points gagnera la partie.

Préparatifs :

Chaque joueur prend une feuille du bloc et un crayon.

Sur la feuille, inscrivez votre nom et plus tard le nombre de points obtenus.

Pour les très jeunes joueurs qui ont encore des difficultés à écrire et à compter, les points seront inscrits sur la feuille et additionnés par un autre joueur. Une feuille suffira pour quatre parties.

Mettre tous les dés dans le gobelet.

Déroulement de la partie :

Jouer chacun son tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence. Il prend le gobelet et lance tous les dés.

Voici les règles du yatzee des animaux :

- Tu as le droit de lancer les dés jusqu'à trois fois pendant ton tour.
- Au premier lancer, tu prends toujours les cinq dés.
- Au deuxième et au troisième lancers, tu lances autant de dés que tu veux.
- Après avoir lancé les dés, mets de côté tous ceux que tu veux garder.

- Si, après le premier ou le deuxième lancer, tu as déjà une suite qui rapporte beaucoup de points, tu peux bien sûr t'arrêter là et ne plus lancer les dés.

Les suites de dés suivantes sont possibles :

Compter seulement les animaux d'une espèce
(nombre = points)

Si tu as par ex. beaucoup de singes sur les dés, tu peux inscrire leur nombre dans la colonne correspondante. **Exemple :**



28

D'après cet exemple, tu as le droit d'inscrire trois points dans la colonne « singe » de ta feuille.

N.B. : ceci est valable pour les éléphants, les serpents, les chameaux, les cacatoès et les tigres.

◆ ◆ ◆ Une suite de trois (2 points)

Si tu as trois animaux identiques sur les dés, tu as le droit d'inscrire deux points sur ta feuille. **Exemple :**



29

◆ ◆ ◆ ◆ Une suite de quatre (3 points)

Si les dés sont tombés sur quatre animaux identiques, tu as le droit d'inscrire trois points sur ta feuille.

Exemple :



◆ ◆ + + Deux paires (3 points)

Si les faces des dés indiquent deux paires d'animaux, tu as le droit d'inscrire trois points sur ta feuille.

Exemple :



◆ ◆ ◆ + + Une suite de trois et une paire (4 points)

Si les dés sont tombés sur trois animaux identiques et, en plus, sur deux autres animaux identiques, tu as le droit d'inscrire quatre points sur ta feuille.

Exemple :



◆ + ● ◆ ▲ Cinq animaux différents (5 points)

Si les dés sont tombés sur cinq animaux différents, tu as le droit d'inscrire cinq points sur ta feuille.

Exemple :



◆ ◆ ◆ ◆ ◆ Yatzee des animaux (10 points)

Le yatzee des animaux est le lancer qui réussit le moins souvent et qui rapporte donc le plus de points. Si les dés sont tombés sur cinq animaux identiques, tu as le droit d'inscrire dix points sur ta feuille.

Exemple :



Une fois que ton tour est fini :

- Choisis la case correspondante sur ta feuille et inscris-y les points remportés.
- Tu n'inscris des points qu'une seule fois dans une case.
- Si, après avoir lancé les dés, tu ne peux inscrire aucun point dans aucune case, tu devras inscrire le chiffre zéro dans n'importe quelle case.

Fin de la partie :

La partie est finie dès que chaque joueur a rempli les 12 cases d'une rangée. Chacun additionne ses points. Celui qui a le plus de points gagne la partie.

Dierenyathzee

Een klassiek dobbelspel
voor 2 - 4 dierenliefhebbers van 5 - 99 jaar.

Illustraties: Ulrike Fischer

Spelinhoud:

1 dobbelbeker (= doos), 5 dierendobbelstenen, 4 stiften
1 schrijfblok, spelregels

Doel van het spel:

Degene die de waardevolste dierencombinaties gooit, wint het spel.

Spelvoorbereiding:

Iedere speler krijgt een stift en een vel van het blok.
Schrijf je naam en later de gegooide punten op het vel.
Kleinere kinderen, die nog niet zo goed kunnen schrijven en rekenen, worden door een medespeler geholpen. Met één vel kunnen vier spellen worden gespeeld. Doe alle dobbelstenen in de dobbelbeker.

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. De jongste speler mag beginnen, pakt de dobbelbeker en gooit met alle dobbelstenen.

Belangrijke dierenyathzee regels:

- Je mag tijdens je speelbeurt maximaal drie keer gooien.
- Bij de eerste worp gooi je altijd met de vijf dobbelstenen.
- Bij de tweede en derde worp mag je zelf bepalen hoeveel dobbelstenen je opnieuw wilt gooien.
- Leg na een worp alle dobbelstenen die je zou willen bewaren aan de kant.
- Als je al na de eerste of tweede worp een waardevolle dierencombinatie hebt gegooid, kan je er natuurlijk van afzien om nog verder te gooien en direct ophouden.

De volgende combinaties van dobbelstenen zijn mogelijk:

Alleen dieren van een bepaalde soort tellen (aantal = punten)

Als je bv. een heleboel apen gooit, kan je het aantal in het overeenkomstige vak opschrijven. **Voorbeeld:**



In het voorbeeld mag je drie punten in de kolom „apen” op je vel noteren.

Belangrijk: hetzelfde geldt voor de olifanten, slangen, kame-len, kaketoes en tijgers!

◆ ◆ ◆ Een drieling (2 punten)

Als je drie dezelfde dieren van een bepaalde soort hebt gegooid, mag je twee punten op je vel papier bijschrijven.

Voorbeeld:



◆ ◆ ◆ ◆ Een vierling (3 punten)

Als je vier dezelfde dieren van een bepaalde soort hebt gegooid, mag je drie punten op je vel optekenen.

Voorbeeld:



◆ ◆ + + Twee paren (3 punten)

Als je twee paren van twee willekeurige dieren dobbelt, mag je drie punten op je vel noteren.

Voorbeeld:



◆ ◆ ◆ + + Een drieling en een paar (4 punten)

Als je drie dezelfde dieren van een bepaalde soort en twee dezelfde dieren van een andere soort hebt gegooid, mag je vier punten op je vel erbij boeken.

Voorbeeld:



◆ + ● ◆ ▲ Vijf verschillende dieren (5 punten)

Als je vijf verschillende dieren hebt gedobbeld , mag je vijf punten op je vel bijschrijven.

Voorbeeld:



◆ ◆ ◆ ◆ ◆ Dierenartsen (10 punten)

De dieren-Yathzee is de zeldzaamste en meest waardevolle worp. Als je vijf dezelfde dieren van een bepaalde soort gooit, mag je tien punten op je vel noteren.

Voorbeeld:



Nadat je beurt voorbij is:

- Kies een van de bijbehorende vakken op je vel uit en vul hier de behaalde punten in.
- Je mag in ieder vak maar één keer iets opschrijven.
- Als je een gegooide dierencombinatie in geen enkel vak kunt invullen, dan moet je in een vak naar keuze nul punten opschrijven.

Einde van het spel:

Het spel is voorbij wanneer iedere speler alle 12 vakken van een rij allemaal heeft ingevuld. Iedereen telt zijn behaalde punten bij elkaar op. Degene die de meeste punten bij elkaar gegooit heeft, heeft het spel gewonnen.



©Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28-38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

TL 68668 3/07



Tief-Yatzi

Nº48

ab 5

HABA®