

Yatzy

für beliebig viele Spieler ab 8 Jahren

Spielmaterial: 5 Würfel, Yatzy-Block

Yatzy ist eine Art Super-Poker über 15 Runden, bei dem es nicht nur aufs Würfelglück ankommt, sondern es gilt, die Augenzahlen möglichst günstig zu platzieren. Jeder Mitspieler schreibt auf der Yatzy-Karte eine Kolonne an und versucht, die 15 Felder mit möglichst hohen Augenzahlen zu füllen. Anfänger spielen zunächst ihre Kolonne von oben herunter. Profis (und das sind Sie im Handumdrehen!) suchen sich das für ihren Wurf günstigste Feld zum Eintrag aus.

Wichtig: in jeder Runde muss eine Eintragung gemacht werden, schlimmstenfalls auch eine Null! Es darf jeweils mit allen oder einzelnen Würfeln bis zu dreimal gewürfelt werden, dies ist aber nicht zwingend.

Die Anfänger-Runde

Wir spielen «von oben herunter», d. h. in der 1. Runde zählen nur die Augenzahlen aller Einer, in der 2. die Zweier, in der 3. die Dreier.

Nach der 6. Runde addieren Sie Ihre Punktzahl. Wer über 63 Punkte erzielt, bekommt einen Bonus von 25 Punkten. Und nun gilt es, die eigentlichen Poker-Positionen zu erwürfeln.

1 Paar = 2 Gleiche, z.B. 3+3 (6 Punkte)
d.h. Augenzahlen addieren

2 Paare = zweimal 2 Gleiche,
z.B. 4+4 und 5+5 (18 Punkte)

3 Gleiche = z.B. 5+5+5 (15 Punkte)

4 Gleiche = z.B. 1+1+1+1 (4 Punkte)

Kleine Strasse = 1+2+3+4+5 (15 Punkte)

| | |
|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Grosse Strasse | = 2+3+4+5+6 (20 Punkte) |
| Volles Haus | 1 Paar und 3 Gleiche, z.B. 3+3, 5+5+5 (21 Punkte) |
| Chance | = darf mit der Punktezahl eines beliebigen Wurfes ausgefüllt werden, günstig bei hoher Augenzahl oder nicht anders nutzbarem Wurf |
| Yatzy | = 5 gleiche Augenzahlen = 50 Punkte |

Profi-Mitdenkbeispiel

Trotz dreimaligen Versuchs sind Ihnen nur zwei Einer gelungen. Wo werden Sie sie eintragen, oben bei den Augenzahlen oder unten bei «1 Paar»? Natürlich bei den Augenzahlen, denn bei Einern ist ohnehin mit Punktesammeln nicht viel zu machen, aber vielleicht haben Sie ein andermal mehr Glück und können 1 Paar mit 6+6, also 12 Punkten, belegen. Dass die höchste Endsumme Ihnen den Sieg eintragen wird, liegt auf der Hand. Viel Glück! ... Aber eben: Glück genügt nicht. Taktik und Köpfchen muss man haben.

Chicago

für beliebig viele Spieler ab 8 Jahren

Spielmaterial: 3 Würfel, 3 Chips

Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt die 1. Runde. Die folgenden Runden eröffnet jeweils der Verlierer der vorhergehenden Runde. Das ist darum sehr interessant, weil bei CHICAGO das Spielziel in jeder Runde neu festgelegt wird, und zwar eben durch den eröffnenden Spieler nach seinem Wurf. Er entscheidet, ob die Mitspieler seine gewürfelte Augenzahl zu über- oder zu unterbieten haben.

Der Anwürfler darf, falls sein erster Wurf nicht viel hergibt, mit allen oder einzelnen Würfeln ein zweites und drittes Mal werfen. Den übrigen Spielern steht dann maximal die Anzahl Würfe des Anwürflers zu.

Angenommen, es spielen 3 Spieler

In die Spielkasse kommen 3 Chips.

(Bei dieser Anzahl Chips bleibt es auch bei 4 und mehr Spielern).

Ein Spieler darf als Anspieler würfeln. Er würfelt $1-4-3 = 8$ Punkte. Er ist der Ansicht, damit einen niedrigen Wurf zu haben, und ruft aus: «Dieser Wurf ist zu unterbieten». Nacheinander würfeln die Mitspieler; einer würfelt 10 Punkte, der andere 4 Punkte. Der Spieler mit 10 Punkten muss einen Chip aus der Kasse nehmen. Der Anspieler hat Glück gehabt, dass ihn nur ein Spieler unterbot; wäre er von allen Mitspielern unterboten worden, hätte er den Chip bekommen.

Bei 3 Spielern gewinnt der Spieler, der nach Ablauf von mindestens drei Spielrunden keinen Chip besitzt. Die verbliebenen Spieler müssen um den 2. und 3. Platz würfeln: Nach jedem Spiel erhält der Verlierer einen Chip von seinem Partner. Die Chips wechseln also so lange den Besitzer, bis ein Spieler alle 3 Chips erhalten hat und damit das Spiel verliert.

Bei Chicago geht es also um die Ermittlung des Verlierers.

Bei 4 Spielern scheidet der Sieger bereits nach der ersten Runde aus. Die verbleibenden Teilnehmer spielen gemäss obiger Regel.

Bei 5 Spielern scheidet der Sieger wiederum nach der ersten Runde aus; als zweiter scheidet aus dem Spiel der Gewinner der zweiten Runde usw., wie oben beschrieben.

Achtung! «CHICAGO» = 3x1

Dreimal die Eins ist weder zu unter- noch zu überbieten. Wer «Chicago» würfelt, gibt seine Chips (sofern er solche besitzt) in die Kasse und scheidet aus. Die verbleibenden Teilnehmer spielen dann weiter.

Yatzy

Pour un nombre illimité de participants dès 8 ans

Matériel de jeu : 5 dés, bloc Yatzy

Yatzy est un super poker d'un genre particulier qui se dispute en 15 tours au cours desquels il ne s'agit pas seulement de compter sur le facteur chance mais également d'utiliser les points rapportés par les dés aussi judicieusement que possible. Chaque joueur reporte ses points dans une colonne de la carte, en essayant de compléter les cases avec les valeurs les plus élevées possibles. Les joueurs débutants se contenteront d'abord de remplir la colonne de haut en bas. Quant aux «profis» (vous le devenez en un tour de main), ils notent leurs points en choisissant la case qui paraît la plus favorable en tenant compte du résultat obtenu en jetant les dés.

Important : une annotation doit être faite à chaque ronde; dans le pire des cas, un zéro. Par tour, il est permis de lancer les dés ensemble ou isolément jusqu'à un maximum de 3 jets, mais ceci n'est toutefois pas une obligation.

Partie de débutants

On joue de haut en bas, c'est-à-dire que dans le premier tour seuls les uns sont pris en considération, dans le second les deux, dans le troisième les trois.

Après le sixième tour, vous additionnez vos points. Le joueur en ayant obtenu plus de 63 reçoit 25 points de bonification. Après ce préambule, il s'agit maintenant de lancer les dés en positions de poker proprement dites, dont détail ci-dessous :

- | | |
|----------|----------------------------------------------------------------|
| 1 paire | 2 points semblables, par exemple 3+3 (= 6 points au total) |
| 2 paires | 2x2 points semblables, par exemple 4+4 et 5+5 (= 18 points) |

| | |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| brelan | 3 points semblables, par exemple 5+5+5 (= 15 points) |
| carré | 4 points semblables, par exemple 1+1+1+1 (= 4 points) |
| petite quinte | 1+2+3+4+5 (= 15 points) |
| grande quinte | 2+3+4+5+6 (= 20 points) |
| Full | un brelan + 1 paire, par exemple 5+5+5 et 3+3(= 21 points) |
| Chance | a la valeur qu'il plaît au joueur de lui attribuer, ce qui est très favorable avec des points élevés ou lors-d'un jet malchanceux |
| Yatzy | 5 points semblables = 50 points |

Exemple de réflexion tactique

Malgré trois essais, vous n'avez réussi à amener qu'une paire de uns (1+1). Où allez-vous reporter vos points? En haut, dans la case réservée aux points ou en bas sous «1 paire»? Naturellement dans la case prévue pour les points, car avec les uns il n'est de toute façon pas possible d'accumuler beaucoup de points. Lors d'un prochain tour, vous aurez plus de chance et vous réussirez peut-être à obtenir 1 paire composée de 6+6, soit 12 points. Il est évident que le vainqueur de la partie est le joueur qui a obtenu le plus de points au total. Bonne chance! ... mais justement la chance seule ne suffit pas. Il faut faire aussi preuve de pensée tactique.

Chicago

Pour un nombre illimité de participants dès 8 ans

Matériel de jeu : 3 dés, 3 jetons

Celui qui, ou lancer de dé, obtient le chiffre le plus élevé commence le premier tour. Les tours suivants sont ouverts chaque fois par le perdant du tour précédent. Cette façon de faire maintient l'intérêt de la partie à son plus haut niveau, car, dans le CHICAGO,

L'objectif a atteindre est fixé à nouveau à chaque tour

en fonction justement des points obtenus par le joueur qui commence. C'est à lui qu'il revient de décider si ses partenaires doivent ou non le battre.

Le joueur ouvrant le tour a le droit de lancer les dés ensemble ou isolément une deuxième et une troisième fois s'il estime que le premier jet n'a rien donné. Les autres participants ne peuvent dépasser le nombre de jets de dés du premier joueur.

Prenons comme exemple 3 joueurs

On pose 3 jetons sur la table. (Le nombre de jetons reste identique).

Le joueur ouvrant le tour lance les dés. Il lance 1-4-3; il a donc 8 points. Il estime avoir jeté un minimum et crie alors: «Essayez de faire moins». A leur tour, les participants jettent les dés. Un joueur arrive à 10 points, l'autre à 4 points. Le joueur qui a 10 points doit prendre un jeton de la caisse. Le joueur ouvrant le tour a eu de la chance, car un joueur seulement a réussi un total inférieur. S'il avait été battu par tous les joueurs, il aurait reçu le jeton.

Avec 3 joueurs le vainqueur est celui qui, après au moins 3 tours, ne possède aucun jeton. Les autres participants doivent jouer pour la 2e et 3e place. Après chaque jeu le perdant reçoit un jeton de son partenaire. Ainsi, les jetons changent aussi longtemps de partenaire jusqu'à ce qu'un joueur ait reçu les 3 jetons et ait ainsi perdu le jeu. Il faut donc trouver le perdant!

Quatre joueurs : le gagnant sort du jeu après le premier tour. Les participants restants jouent alors selon les règles pour 3 joueurs.

Cinq joueurs : le gagnant sort de nouveau après le premier tour. Le 2e sort du jeu au 2e tour. Puis, la suite se joue comme ci-dessus.

Yatzy

Numero di giocatori a piacere da 8 anni in su

Materiale di gioco: 5 dadi, blocchetto Yatzy

Lo Yatzy è una specie di super-poker di oltre 15 turni, nel quale non si tratta soltanto di aver fortuna nel lancio dei dadi, ma di disporre i numeri di punti ottenuti nel modo più conveniente possibile. Ogni giocatore segna sulla cartolina Yatzy la propria colonna e cerca di riempire le 15 caselle con il numero di punti più alto possibile. I principianti giocano in un primo momento riempiendo la loro colonna dall'alto in basso. Gli esperti (e lo si diventa in un batter d'occhio) scelgono per la registrazione la casella più conveniente per il loro lancio.

Importante: in ogni turno dev'essere fatta una registrazione, nel peggiore dei casi anche con uno zero! Si può ogni volta giocare con tutti o con singoli dadi fino ad un massimo di tre volte: ma questo non è obbligatorio.

I turni dei principianti

Questi giocano «dall'alto in basso», contano cioè nel primo turno soltanto i numeri di punti di tutti gli 1, nel secondo dei 2 e nel terzo dei 3.

Dopo il sesto turno sommano i punti. Chi ne ha ottenuto più di 63 riceve un buono di 25 punti. Ed ora si tratta di ottenere con i dadi delle vere e proprie combinazioni del poker.

- 1 coppia = 2 numeri eguali,
per es. 3+3 (6 punti), si sommano
cioè i numeri di punti
- 2 coppie = due volte 2 numeri eguali,
per es. 4+4 e 5+5 (18 punti)
- 3 numeri eguali = per es. 5+5+5 (15 punti)

- 4 numeri eguali = per es. 1+1+1+1 (4 punti)
- piccola sequenza = 1+2+3+4+5 (15 punti)
- grande sequenza = 2+3+4+5+6 (20 punti)
- casa piena = 1 coppia e 3 numeri eguali,
per es. 3+3, 5+5+5 (21 punti)
- chance = può essere riempita coi numero di
punti di un lancio a piacere: vantaggiosa
quando si ottiene un elevato numero di
punti o quando si fa un lancio non
diversamente utilizzabile
- Yatzy = 5 numeri di punti eguali = 50 punti

Esempio indicativo per i provetti

Nonostante il triplice tentativo, siete riusciti ad ottenere soltanto due numeri 1. Dove li registrerete, sopra nella casella dei numeri di punti o sotto in quella di «1 coppia»? Naturalmente in quella dei numeri di punti, perchè tanto con gli 1 non c'è molto da fare sommando i punti, ma forse al prossimo lancio avrete più fortuna e potrete registrare 1 coppia con 6+6, cioè 12 punti. E' evidente che la più elevata somma finale vi frutterà la vittoria.

Buona fortuna! ... ma la fortuna non basta. Bisogna possedere una tattica di gioco e molta scaltrezza.

Chicago

Numero di giocatori a piacere da 8 anni in su

Materiale di gioco: 3 dadi, 3 gettoni

Chi ottiene col lancio dei dadi il numero più alto di punti inizia il primo turno. I turni successivi vengono di volta in volta aperti dal giocatore che ha perduto il turno precedente. Ciò è molto interessante perché nel CHICAGO **l'obbiettivo del gioco viene stabilito sempre in ogni turno**, vale a dire **secondo** il lancio del giocatore che lo apre, il quale decide anche se i giocatori devono

superare o abbassare il numero di punti da lui ottenuto.

Chi apre il turno può, nel caso che il suo lancio non gli frutta molto, giocare una seconda ed una terza volta con tutti o con singoli dadi. Agli altri giocatori spetta al massimo lo stesso numero di lanci di chi ha aperto il turno.

Ammettiamo che siano in 3 a giocare

I 3 gettoni vanno a formare la cassa di gioco (tale numero di gettoni rimane lo stesso anche con 4 e più giocatori).

Chi è di mano comincia a lanciare i dadi. Ottiene $1-4-3 = 8$ punti. Pensa di aver ottenuto un lancio basso e dice: «Questo lancio va abbassato». Gli altri giocatori lanciano i dadi a turno: uno ottiene 10 punti, l'altro 4 punti. Il giocatore con 10 punti riceve un gettone dalla cassa. Il giocatore che ha iniziato il turno ha avuto la fortuna che soltanto uno dei suoi compagni è andato sotto il numero di punti da lui ottenuto; se ci fossero andati tutt'e due, il gettone sarebbe toccato a lui.

Se i partecipanti al gioco sono 3, vince il giocatore che al termine di almeno tre turni non è in possesso di alcun gettone. Gli altri due devono continuare a giocare per il secondo e il terzo posto. Dopo ogni lancio chi perde riceve un gettone dal suo compagno. I gettoni quindi cambiano di mano finché un giocatore viene in possesso di tutt'e tre i gettoni e perde così il gioco.

Nel Chicago dunque si tratta di trovare chi perde.

A 4 giocatori il vincitore esce dal gioco già dopo il primo turno. Gli altri continuano a giocare secondo la regola suddetta.

Anche a 5 giocatori il vincitore esce dal gioco dopo il primo turno; per secondo esce dal gioco chi vince il secondo turno e via di seguito, come sopra descritto.

Attenzione! «CHICAGO» = 3x1

Tre volte uno non si può né superare né abbassare. Chi ottiene in un lancio «Chicago» restituisce i suoi gettoni (se ne ha) alla cassa ed esce dal gioco. Gli altri partecipanti continuano a giocare.