

Spielregeln zu Yatzy-Deluxe (Variante von Kniffel):

1. Spielvorbereitung und Spielbeschreibung

Für dieses Spiel benötigt man sechs Würfel, einen Würfelbecher und die dazugehörige Punkteliste für jeden Spieler. Das Ziel des Spieles besteht darin, möglichst viele verschiedene Würfelkombinationen zu würfeln (mehr dazu im nächsten Kapitel). Jede Würfelkombination darf jedoch nur einmal benutzt werden. Es kann im oder gegen den Uhrzeigersinn gespielt werden. Wer mit einem Würfel die höchste Zahl würfelt, darf beginnen. Bei Gleichstand gibt es ein Stechen. Jeder Spieler darf drei Mal würfeln, wobei beim ersten Mal mit allen sechs Würfeln gewürfelt wird. Beim zweiten und dritten Wurf kann mit einer beliebigen Anzahl von Würfeln weitergewürfelt werden, während die anderen Würfel auf dem Tisch liegen bleiben.

2. Die Würfelkombinationen

2.1. Einser, Zweier, Dreier, Vierer, Fünfer, Sechser:

Hierbei werden alle 1er, 2er, 3er, 4er, 5er oder 6er der sechs Würfel addiert. Wer zum Beispiel die Zahlen "1, 1, 1, 2, 2, 5" würfelt, kann seine Punkte in eine der folgenden Zeilen eintragen: Zeile "Einser" (drei Punkte); Zeile "Zweier" (vier Punkte); Zeile "Fünfer" (fünf Punkte)

2.2. Drei Paare (2 gleiche Zahlen + 2 gleiche Zahlen + 2 gleiche Zahlen):

Wer "Drei Paare" würfelt (z. B. 2, 2, 5, 5, 6, 6), bekommt 20 Punkte. Die Punkte werden in die Zeile "Drei Paare" auf der Liste eingetragen.

2.3. Zwei Drillinge (3 gleiche Zahlen + 3 gleiche Zahlen):

Wer "Zwei Drillinge" würfelt (z. B. 1, 1, 1, 4, 4, 4), bekommt 30 Punkte. Die Punkte werden in die Zeile "Zwei Drillinge" auf der Liste eingetragen.

2.4. Full House (4 gleiche Zahlen + 2 gleiche Zahlen):

Wer ein Vierling und ein Paar würfelt (z. B. 3, 3, 3, 3, 5, 5), hat ein "Full House" und bekommt 40 Punkte. Die Punkte werden in die Zeile "Full House" auf der Liste eingetragen. Ein "Full House" kann auch als "Drei Paare" gewertet werden.

2.5. Straße (6 aufeinander folgende Zahlen):

Wer eine "Straße" würfelt (1, 2, 3, 4, 5, 6), bekommt 50 Punkte. Die Punkte werden in die Zeile "Straße" auf der Liste eingetragen. Eine "Straße" kann auch als "5er-Straße" gewertet werden.

2.6. Yatzy (6 gleiche Zahlen):

Wer einen "Yatzy" würfelt (z. B. 2, 2, 2, 2, 2, 2), bekommt 60 Punkte. Die Punkte werden in die Zeile "Yatzy" auf der Liste eingetragen. Ein "Yatzy" kann auch als "5er-Yatzy", "Full House", "Zwei Drillinge" und "Drei Paare" gewertet werden.

2.7. Fünfer-Straße (5 aufeinander folgende Zahlen):

Bei einer "5er-Straße" (z. B. 1, 2, 2, 3, 4, 5) werden alle Augen zusammengezählt (in diesem Fall 17 Punkte). Die Punkte werden in die Zeile "5er-Straße" auf der Liste eingetragen.

2.8. Fünfer-Yatzy (5 gleiche Zahlen):

Bei einem "5er-Yatzy" (z. B. 3, 3, 3, 3, 3, 5) werden alle Augen zusammengezählt (in diesem Fall 20 Punkte). Die Punkte werden in die Zeile "5er-Yatzy" auf der Liste eingetragen.

2.9. Chance (keine Kombination erforderlich):

Diese Zeile kann immer verwendet werden. Es werden alle Augen zusammengezählt. Die Punkte werden in die Zeile "Chance" auf der Liste eingetragen.

Keine Kombination darf doppelt verwendet werden! Kann oder möchte man eine bestimmte Kombination nicht belegen, dann muss man ein X in irgendeine freie Zeile schreiben. Dies bedeutet, dass man in diese Zeile keine Punkte mehr eintragen darf. Das Spiel ist beendet, wenn alle Zeilen ausgefüllt sind.

3. Bonuspunkte und Gesamtpunkte

Die Summe der oberen (2.1) und unteren (2.2 bis 2.9) Abteilung, ergibt die Gesamtpunktzahl. Wer in der oberen Abteilung 84 Punkte (diese Punktzahl entspricht einem 4er-Pasch in jeder Zeile) oder mehr erreicht, bekommt zusätzlich einen Bonus von 50 Punkten. Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel.