

Yatzy

Yatzy spilles med 5 terninger, og et ubegrænset antal spillere kan deltage.

Den, som opnår flest point på regnskabskemaet, har vundet.

Hver spiller har tre kast, men må gerne øjes med færre. Terningerne kan tages op igen efter hvert kast, indtil spilleren har astet tre gange. Den pointsum man får, øteres i et af skemaets rubrikker. Man behøver ikke at begynde øverst på skemaet - man kan starte hvor man vil.

ks.: Der slås 6-6-3-2-1 i første kast. Spilleren kan lade sekserne ligge på bordet og aste de tre terninger om. Resultatet bliver måske 6-4-1. Sekseren lægges til de to sekere fra første kast. De to sidste terninger astes om. Hvis resultatet af kastet bliver 4-4 har spilleren fået »hus«. Hvis det sidste ast kun giver 2-3, bliver det samlede resultat 18 point (3 sekere), som spilleren kan øtere på »sekere« over stregen, eller på 3 ens« under stregen.

Kan en pointsum ikke noteres, fordi de pågældende rubrikker er opbrugte, noteres 0 point i en af de andre rubrikker, eller det samlede pointtal sættes på chance.

ks.: Hvis resultatet af et kast er 6-6-6-1-3, og både »sekere«, »treere« og »enere« er blevet noteret i forvejen, noteres 0 i en af de øvrige rubrikker, eller pointtallet 22 sættes på chance. Man må kun notere point en gang i samme rubrik. Højest opnåelige pointtal i de forskellige rubrikker er:

Enere	5	point
Toere	10	point
Treere	15	point
Firere	20	point
Femmere	25	point
Seksere	30	point
Sum	105	point
Bonus	50	point
1 par	12	point
2 par	22	point
3 ens	18	point
4 ens	24	point
Lille straight	15	point
Stor straight	20	point
Hus	28	point
Chance	30	point
Yatzy	50	point
Maximalt ialt	374	point

Hvis pointsummen over stregen bliver 63 eller derover, får spilleren en bonus på 50 point. Er pointsummen over stregen mindre end 63, er bonus 0.

1 par:

To terninger viser ens.
F.eks. 5-5-1-4-6 (10 point)

2 par:

To gange to terninger viser ens, (dog ikke 4 ens). F.eks. 5-5-4-4-3 (18point)

3 ens:

Tre terninger viser ens.
F.eks. 5-5-5-4-2 (15 point)

Fire ens:

Fire terninger viser ens.
F.eks. 4-4-4-4-5 (16 point)

Lille straight:

Terningerne viser 1-2-3-4-5 (15 point)

Stor straight:

Terningerne viser 2-3-4-5-6 (20 point)

Hus:

Tre og to terninger viser ens.
F.eks. 6-6-6-4-4 (26 point)

Chance:

Denne rubrik benyttes, når resultatet af et kast ikke kan noteres i nogle af de øvrige rubrikker. Pointsummen er det antal øjne, terningerne viser.

Yatzy:

Når alle fem terninger viser ens, f.eks. 4-4-4-4-4 (altid 50 point)

Den endeløse landevej

Der spilles med tre terninger. Hver spiller skriver følgende talrække op: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,11,10,9,8,7,6,5,4,3,2,1. Tallene markerer den endeløse landevej. Når man derefter kaster de tre terninger, skal spilleren i rækkefølge strege tallene fra 1 og tilbage til 1. Viser et kast 1-5-3, kan således 1 streges. 3 og 5 kan derimod ikke streges, da 2 mangler. Den spiller der først har streget alle tallene, har vundet. Det er også tilladt at opsummere terningerne og således strege flere tal ad gangen. Det bedste åbningskast er således 1-2-4. Der kan man strege alle tal fra 1 til og med 7 (1,2,1+2,4,4+1,4+2,1+2+4).

Jorden rundt

4 spil, der  ovrigt ogs a er yndede enkelt-pil: Store, sm , syv re og triumf. Der spilles med 6 terninger og en pind for vert spil. Spillet kan udvides til 2 halvlege.

 rste spil: STORE

Der skal tages mindst een terning fra efter hver bægervending, og processen forts tter,   l nge der er terninger i b geret. Maximumpoints er 36 - 6 seks re. Spilleren pt ller det fremkomne antal  jne og lader b geret g  videre til n ste spiller. Laveste pointtal f r en pind.

Andet spil: SM 

fter samme regler g lder det nu om at f    lavt et pointtal som muligt - 6 enere.

redie spil: SYV  RE

Hver spiller har ret til tre slag, og der m  ages terninger fra eller tilbage i b geret gen, som man lyster. De 6 tre terninger an udg re 3 syv re: 6+1,5+2 og 4+3. Dette slag sl s af 2 syv re + 2 enere - der gen sl s af »knivskarp« en syv r + 4 enere.

jerde spil: TRUMF

neren er trumf og kan alts  till gges den  rdi, man  nsker. Det g lder om at sl    mange af en slags som muligt. Højeste lag er 6 enere, n sthøjeste er 6 seks re, af hvilken en eller flere kan v re enere. fter dem f lger 5 af en slags o.s.v. Der kal tages mindst en terning fra i hvert kast, g man bliver ved, til b geret er tomt.

Man kan tage enere fra og vente med at »d be« dem, men n r de f rst er d bt, kan deres v rdi ikke  ndres.

Poker

Terningv rdier: Eneren rangerer h jst, derp  f lger 6, 5, 4, 3, 2. Højeste slag er fem af en slags - enerne er h jere end sekserne o.s.v. Derp  f lger: fire af en slags, fuldt hus(3 af en slags + et par) tre af en slags, to par, og et par. Spillet g r ud p  at have den bedst mulige pokerh nd. Hver spiller har tre slag, og han m  i de to f rste tage fra, som det passer ham.

GOD FORN JELSE!



Yatzy

& ANDRE TERNINGSPIL

