



Anleitung



Ziel des Spiels:

Die Spieler versuchen, durch verschiedene Würfelkombinationen so viele Punkte wie möglich zu sammeln.

Swiss Yatzy spielt sich anders, als das bekannte Yatzy. In der unteren Hälfte des Wertungsblatts gilt es **exakt die abgebildeten Symbole zu würfeln**. Nur so kann man die Punkte gewinnen.

Spielvorbereitung:

Tragt als erstes eure Initialen in die oberste Zeile des Wertungsblattes ein. Dann bestimmt ihr einen Startspieler. Anschliessend wird reihum gespielt.

Spielablauf:

Wer an der Reihe ist, **wirft alle 5 Würfel**. In seinem Zug hat der Spieler **bis zu 3 Würfe**. Er entscheidet nach jedem Wurf selber, welche Würfel er erneut würfelt und welche nicht. Würfel, die er nicht erneut würfelt, werden beiseitegelegt, können für einen späteren Wurf aber wieder verwendet werden.

Am **Ende seines Zuges** trägt der Spieler das **Ergebnis** in einem passenden **Feld** seiner Wahl in seiner Spalte des Wertungsblatts ein. Es muss keine bestimmte Reihenfolge eingehalten werden, aber jedes Feld darf nur einmal ausgefüllt werden.

Kann der Spieler **kein Ergebnis** notieren, trägt er in einem seiner Felder „**0 Punkte**“ ein.

Beträgt die **Summe** in der **oberen Hälfte** (Schweizer Fahne bis Sackmesser) **mehr als 18**, erhält der Spieler **10 Bonuspunkte**.

Spielende:

Sobald jeder Spieler **alle Felder in seiner Spalte ausgefüllt** hat, endet die Partie, und jeder zählt seine Punkte zusammen. Es gewinnt der Spieler **mit den meisten Punkten!**

YATZY ORIGINAL:

Vereinfacht kann man Swiss Yatzy aber auch mit beliebigen Symbolen in bekannter Yatzy-Manier spielen.



Règle du Jeu



But du jeu :

Les joueurs tentent de gagner un maximum de points grâce à différentes combinaisons de dés.

« **Swiss Yatzy** » se joue différemment que le célèbre « Yatzy ». Dans la partie inférieure de la feuille de score, il faut **lancer exactement les symboles représentés**. C'est la seule façon de marquer des points.

Préparation du jeu :

Inscrivez d'abord vos initiales dans la première ligne de la feuille de score. Puis décidez qui commence. On joue ensuite à tour de rôle.

Déroulement de la partie :

Celui dont c'est le tour **lance les cinq dés**. Chaque joueur a droit à jusqu'à **trois jets de dés** pendant son tour. Après chaque lancer, il décide lui-même quels dés il relance ou non. Les dés qu'il ne relance pas sont mis de côté, mais peuvent être réutilisés pour un lancer ultérieur.

À la **fin de son tour**, le joueur inscrit le **résultat** sur la feuille de score, dans une **case correspondante** de son choix de sa colonne. Il n'y a pas d'ordre précis à respecter, mais chaque case ne peut être remplie qu'une seule fois.

Si le joueur **n'a aucun résultat** à noter, il inscrit « **0 point** » dans une de ses cases.

Si le **total de la moitié supérieure** (du drapeau suisse au couteau suisse) est **supérieur à 18**, le joueur reçoit **10 points de bonus**.

Fin de la partie :

La partie est terminée dès que chaque joueur a **complété toutes les cases de sa colonne**, chacun additionne ses points. Le joueur **totalisant le plus de points gagne**.

YATZY ORIGINAL :

Mais pour simplifier, on peut aussi jouer à « Swiss Yatzy » avec n'importe quels symboles comme on le connaît pour le « Yatzy ».



Regole del gioco



Scopo del gioco:

I giocatori devono guadagnare più punti possibili, realizzando diverse combinazioni con i dadi.

“**Swiss Yatzy**” si gioca diversamente dal tipico “Yatzy” conosciuto. Nella parte inferiore del segnapunti bisogna **lanciare esattamente i simboli raffigurati**. Solo così si possono guadagnare i punti.

Preparazione del gioco:

Innanzitutto scrivete le vostre iniziali nella prima riga della tabella segnapunti. Poi stabilite il giocatore che apre la partita. Infine giocate a turni.

Svolgimento del gioco:

Al suo turno, il giocatore può lanciare i dadi fino a **3 volte**. Al primo lancio lancia **tutti i dadi**, poi, dopo ogni lancio, decide quale dado vuole rilanciare e quale no. I dadi che non vuole rilanciare vanno trattenuti di lato, ma li può riutilizzare per il prossimo lancio.

Alla **fine del turno** segna il suo risultato nella **casella corrispondente** della propria colonna sul segnapunti. Non c'è un ordine preciso da rispettare, ma ogni casella può essere compilata una sola volta.

Se non ha realizzato **nessun risultato**, segna „**0 punti**“ in una delle sue caselle.

Se la **somma della parte superiore** (dal bandiera svizzera al coltellino svizzero) è **più di 18**, ottiene **10 punti bonus**.

Fine del gioco:

Non appena ogni giocatore avrà **compilato tutte le caselle** della sua colonna, la partita termina e ognuno conta i propri punti. Vince il giocatore col **maggior punteggio!**

YATZY ORIGINAL :

Per renderlo più facile, si può giocare a “Swiss Yatzy” anche con simboli qualunque e nella tipica maniera “Yatzy”.



Instructions



Object of the game:

By rolling various dice combinations, the players try to collect as many points as possible.

„**Swiss Yatzy**“ is played differently to the well-known „Yatzy“. In the lower section of the score sheet, it is compulsory to **roll the exact symbols depicted**. That's the only way to score points.

Setting up a new round:

To begin with, enter your initials into the top line of the score sheet. Then determine a starting player. Take turns playing.

How to play:

When it's your turn, roll **all 5 dice**. You have up to **3 rolls** in your turn. After each roll, you decide which dice you roll again and which you save. Dice, which you do not re-roll, are placed to one side, but may be used again later for another roll.

At the **end of your turn**, enter the **result** in your column on the score sheet, in a **corresponding category of your choice**. You need not keep to any particular order, but each category may only be used once.

If you are **not able to note down** any score, then enter “**0 points**” in one of your boxes.

If the **sum** in the **top section** (Swiss flag to Swiss Army Knife) totals **more than 18**, then you receive **10 bonus points**.

End of game:

As soon as each player has **filled in all the boxes in their column**, the game ends, and each player counts up their points. The player to score the **most points wins!**

YATZY ORIGINAL :

To simplify the game, “Swiss Yatzy” may be played with any symbols in the well-know “Yatzy” manner.

