

GAME RULES

UK

OBJECT OF THE GAME

The goal is to score the most points by rolling different dice combinations.

SETUP

Write your initials on the top line of the score sheet and decide who will start the game. Play in turns.

HOW TO PLAY

On your turn, roll all 5 dice. You have up to 3 rolls in your turn. After each roll, you decide which dice to re-roll again and which you save. Dice, which you do not re-roll, are put aside, but may be used again later for another roll.

After your final roll, choose a category on the score and write down your score in your column on the score sheet.

The score sheet has two sections: a top and lower section:

- In the top section, you score points by rolling as many of the same symbols of a certain category as possible. You score 1 point per symbol of the category you choose. (A nice extra, if the sum of the points in the top section is 18 or more, you get a bonus of 10 points).
- In the lower section you score points by rolling a specific combination of symbols. Rolling five identical symbols in this section is called Yatzy and will earn you 10 points.

During the game you don't have to follow a specific order, but each category can only be used once. If you are not able to note down any score, then write "0 points" in one of your remaining categories.

END OF THE GAME

The game ends when all players have completed their score sheets. Add up your points, and the player with the highest score wins!

RÈGLES DU JEU

FR

BUT DU JEU

Le but du jeu est de marquer le plus de points possible en combinant les dés, après les avoir lancés.

MISE EN PLACE

Écrivez les initiales des joueurs sur la première ligne de la feuille de résultat. Déclidez qui jouera en premier. Jouez ensuite à tour de rôle.

RÈGLES DU JEU

À votre tour, lancez les cinq dés. Vous pouvez effectuer jusqu'à trois lancers lors de votre tour. Après chaque lancer, décidez quels dés conserver et quels dés relancer. Ceux que vous conservez sont mis de côté mais pourront être remis en jeu lors d'un prochain lancer, si vous le désirez.

Après votre dernier lancer de dés, choisissez une ligne de la feuille de résultat à remplir avec les résultats de ce lancer, correspondant aux symboles sur les faces des dés. Écrivez le résultat dans la case de votre colonne.

La feuille de résultats présente deux sections : une haute et une basse.

- Dans la section haute, vous marquez des points en comptabilisant les symboles identiques de la ligne choisie. Vous marquez donc un point par symbole de cette ligne présent sur chaque dé. Si la somme des points marqués des six lignes est de 18 points ou plus, vous bénéficiez d'un bonus de 10 points, à reporter dans la case de votre colonne.
- Dans la section basse, vous marquez des points uniquement en obtenant des combinaisons de symboles spécifiques. Si vous obtenez cinq symboles identiques de n'importe quel type, alors vous réalisez un YATZY et marquez 10 points !

Durant la partie, vous n'avez pas besoin de suivre un ordre spécifique pour remplir vos cases, mais chaque ligne ne peut être utilisée qu'une seule fois. Si vous n'obtenez aucun résultat dans la case vierge d'une ligne, écrivez juste « 0 point » dans l'une de vos cases vierges restantes, de votre choix.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève lorsque tous les joueurs ont rempli leur feuille de résultats. Additionnez vos totaux pour déterminer votre résultat final. Le joueur au résultat le plus élevé remporte la partie.

SPELREGELS

NL

DOEL VAN HET SPEL

Verzamel zo veel mogelijk punten door verschillende combinaties met dobbelstenen te werpen.

VOORBEREIDING

Schrijf je initialen in de bovenste vakjes op het scoreblad en bepaal wie begint. Speel om de beurt.

HOE TE SPELEN

Werp alle 5 de dobbelstenen wanneer je beurt start. Je mag tijdens je beurt 3 keer werpen. Beslis na elke worp welke dobbelstenen je bewaart en welke je opnieuw gooit. De bewaarde dobbelstenen worden aan de kant gelegd, maar kunnen later opnieuw gebruikt worden.

Kies na je laatste worp een categorie op het scoreblad en noteer de score in je kolom.

Het scoreblad heeft 2 delen: een bovenste en een onderste deel:

- Je scoort punten in het bovenste deel door zoveel mogelijk dobbelstenen met éénzelfde symbool te werpen in een gekozen categorie. Je scoort 1 punt per geworpen symbool van die categorie. (Leuk extraatje: is de som in het bovenste deel 18 of meer, dan krijg je 10 bonuspunten).
- In het onderste deel scoor je punten door een specifieke symbolencombinatie te gooien. "Yatzy" in dit onderste deel is 10 punten waard en krijg je wanneer je 5 identieke symbolen werpt.

Je hoeft tijdens het spel geen bepaalde volgorde volgen. Je mag elke categorie slechts 1 keer gebruiken. Als je geen score kan noteren, vul dan "0" in, in een van je overgebleven vakjes.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer alle spelers elk vakje in hun kolom hebben gevuld, eindigt het spel. Tel je punten op. De speler met de meeste punten wint!

SPIELREGELN

DE

ZIEL DES SPIELS

Ziel ist es, durch das Würfeln verschiedener Kombinationen die meisten Punkte zu erzielen.

VORBEREITUNG

Schreiben deine Initialen in die oberste Zeile des Punktezettels und entscheide, wer das Spiel beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

SO WIRD GESPIELT

Wenn du am Zug bist, würfelst du mit allen 5 Würfeln. Du hast pro Zug insgesamt 3 Würfe. Nach jedem Wurf entscheidest du, welche Würfel du noch einmal wirfst und welche du aufhebst. Würfel, die du nicht neu würfelst, werden zur Seite gelegt, können aber später für einen weiteren Wurf verwendet werden.

Nach deinem letzten Wurf wählst du auf dem Punktezettel eine Kategorie aus und schreibst dein Ergebnis in die entsprechende Spalte auf dem Punktezettel.

Der Punktezettel hat zwei Abschnitte: Einen oberen und einen unteren Abschnitt.

- Im oberen Abschnitt erhältst du Punkte, wenn du möglichst viele gleiche Symbole einer bestimmten Kategorie würfelst. Pro Symbol der gewählten Kategorie erhält man 1 Punkt. (Hinweis: Wenn die Summe der Punkte im oberen Teil 18 oder mehr beträgt, erhält man einen Bonus von 10 Punkten).
- Im unteren Abschnitt erhältst du Punkte, wenn du eine bestimmte Kombination von Symbolen würfelst. Wenn du in diesem Bereich fünf gleiche Symbole würfelst, nennt man das Yatzy – und bringt dir 10 Punkte ein.

Während des Spiels musst du dich nicht an eine bestimmte Reihenfolge halten, aber jede Kategorie kann nur einmal gespielt werden. Wenn du keine Punkte notieren kannst, dann schreibe "0 Punkte" in eine deiner verbleibenden Kategorien.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spieler ihre Punkteauswertung ausgefüllt haben. Zählt eure Punkte zusammen, der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt!

REGLAS DE JUEGO

ES

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo consiste en conseguir el mayor número de puntos lanzando distintas combinaciones de dados.

PREPARACIÓN

Escribe tus iniciales en la línea superior de la hoja de puntuación y decide quién empieza la partida. Juega por turnos.

CÓMO JUGAR

En tu turno, tira los 5 dados. Tienes hasta 3 tiradas en tu turno. Después de cada tirada, decides qué dados vuelves a tirar y cuáles guardas. Los dados que no tires se guardan, pero pueden volver a usarse más tarde en otra tirada.

Después de la última tirada, elige la categoría de la hoja de puntuación y anota la puntuación en la columna correspondiente de la hoja.

La hoja de puntuación tiene dos secciones: la superior y la inferior:

- En la sección superior, obtienes puntos consiguiendo el mayor número posible de símbolos iguales de una categoría determinada. Ganas 1 punto por cada símbolo de la categoría que elijas. (Como extra, si la suma de los puntos de la sección superior es igual o mayor de 18, obtienes 10 puntos adicionales de bonificación).
- En la sección inferior, los puntos se obtienen sacando una combinación específica de símbolos. Cuando se sacan cinco símbolos idénticos en esta sección se dice que has conseguido un Yatzy y ganas 10 puntos.

Durante el juego no hay que seguir un orden específico, pero cada categoría solo se puede utilizar una vez. Si no consigues anotar ningún punto, escribe "0 puntos" en una de las categorías restantes.

FINAL DE LA PARTIDA

El juego termina cuando todos los jugadores han rellenado la hoja de puntuación. Suma los puntos, gana el jugador con la puntuación más alta.

REGRAS DO JOGO

PT

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo é marcar o maior número de pontos através do lançamento de diferentes combinações de dados.

PREPARAÇÃO

Coloquem as vossas iniciais na linha do topo da folha de resultados e decidam quem vai iniciar o jogo. Joguem à vez.

COMO JOGAR

Quando chegar a tua vez, lança os 5 dados. Podes lançar os dados até 3 vezes durante a tua vez. Após cada lançamento, decides quais os dados que irás voltar a lançar e quais os que vais manter. Os dados que não voltares a lançar, são colocados de lado, mas podem ser utilizados novamente para outro lançamento.

Após o último lançamento, escolhe uma categoria na folha de resultados e escreve o teu resultado na coluna com o teu nome.

A folha de resultados tem duas secções: uma secção superior e uma inferior:

- Na secção superior, pontuas fazendo o maior número possível dos mesmos símbolos de uma determinada categoria. Pontuas 1 ponto por símbolo da categoria que escolheste. (Um bom extra, se a soma dos pontos na secção de cima totalizar 18 ou mais, então recibes 10 pontos de bónus).
- Na secção inferior, pontuas fazendo uma combinação específica de símbolos. Se obtiveres cinco símbolos idênticos nesta secção chama-se Yatzy e irás ganhar 10 pontos.

Durante o jogo, não é obrigatório seguires uma determinada ordem, mas cada categoria apenas pode ser utilizada uma única vez. Se não tiveres quaisquer pontos, coloca "0 pontos" numa das categorias restantes.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando todos os jogadores tiverem preenchido as suas folhas de resultados. Somem os vossos pontos e o jogador com a pontuação mais alta vence o jogo!

REGOLE DEL GIOCO

IT

OBBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo è ottenere il maggior numero di punti lanciando diverse combinazioni di dadi.

IMPOSTAZIONE

Scrivere le iniziali di ciascun giocatore sulla riga superiore della scheda punti e decidere chi inizierà il gioco. Giocare a turni.

COME GIOCARE

Al proprio turno, lanciare tutti e 5 i dadi. Sono disponibili fino a 3 tiri nel turno di ciascun giocatore. Dopo ogni tiro, decidere quali dadi lanciare di nuovo e quali salvare. I dadi che non vengono tirati nuovamente sono messi da parte, ma possono essere riutilizzati in seguito per un altro tiro.

Dopo il tiro fi nale, scegliere una categoria sulla scheda punti e annotare il punteggio nella rispettiva colonna della scheda punti.

La scheda punti contiene due sezioni: una sezione superiore e una inferiore.

- Nella sezione superiore, si ottengono punti tirando il maggior numero possibile degli stessi simboli di una determinata categoria. Si guadagna 1 punto per ogni simbolo della categoria scelta. (Per di più, se la somma dei punti nella sezione superiore è uguale o maggiore di 18, si ottiene un bonus di 10 punti).
- Nella sezione inferiore si ottengono punti tirando una specifica combinazione di simboli. Tirando cinque simboli identici in questa sezione si chiama Yatzy e si guadagnano 10 punti.

Durante il gioco non è necessario seguire un ordine specifico, ma ogni categoria può essere utilizzata solo una volta. Se non si riesce a registrare alcun punteggio, scrivere "0 punti" in una delle categorie rimanenti.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando tutti i giocatori hanno completato le rispettive schede punti. Sommare i punti; vince il giocatore con il punteggio più alto.

KANONEN ΣΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

GR

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο στόχος είναι να κερδίσετε τους περισσότερους πόντους ρίχνοντας διαφορετικούς συνδυασμούς ζαριών.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Γράψτε τα αρχικά των ονομάτων σας στην επάνω γραμμή του φύλλου βαθμολογίας και αποφασίστε ποιος/α από τους παίκτες θα ξεκινήσει το παιχνίδι, παίζοντας στη συνέχεια εναλλάξ.

ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Όταν έρθει η σειρά σας, ρίξτε 5 ζάρια. Έχετε το δικαίωμα να ρίξετε μέχρι 3 φορές. Μετά από κάθε ρίψη, θα πρέπει να αποφασίσετε ποια ζάρια επιθυμείτε να ζαναρίζετε και ποια να κρατήσετε. Τα ζάρια που κρατήσατε, τοποθετούνται στην άκρη, αλλά μπορούν να χρησιμοποιηθούν ξανά, αργότερα για μια άλλη ζαριά.

Μετά την τελική σας ζαριά, επιλέξτε μια κατηγορία στο φύλλο βαθμολογίας ζαριάς σας και σημειώστε τη βαθμολογία σας στην αντίστοιχη στήλη.

Το φύλλο βαθμολογίας χωρίζεται σε δύο ενότητες, την πάνω και την κάτω:

- Στην πάνω ενότητα, κερδίζετε πόντους φέρνοντας στα ζάρια όσο το δυνατόν περισσότερα από τα ίδια σύμβολα μιας συγκεκριμένης κατηγορίας. Κερδίζετε 1 βαθμό ανά σύμβολο της κατηγορίας που επιλέγете. (Εάν το άθροισμα των πόντων στην πάνω ενότητα είναι 18 ή περισσότεροι, λαμβάνετε επιπλέον 10 πόντους).
- Στην κάτω ενότητα, κερδίζετε πόντους φέρνοντας στα ζάρια έναν συγκεκριμένο συνδυασμό συμβόλων. Εάν καταφέρετε σε αυτή την ενότητα να φέρετε στα ζάρια πέντε πανομοιότυπα σύμβολα, αυτό ονομάζεται Yatzy και κερδίζετε 10 πόντους!

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δεν χρειάζεται να ακολουθήσετε μια συγκεκριμένη σειρά στις κατηγορίες που θα επιλέξετε για να κερδίσετε πόντους. Κάθε κατηγορία μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο μία φορά. Εάν δεν μπορούσατε να φέρετε έναν από τους παραπάνω συνδυασμούς, τότε δεν λαμβάνετε πόντους και πρέπει να γράψετε "0 βαθμούς" σε μία από τις υπόλοιπες κατηγορίες σας.

ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι τελειώνει όταν όλοι οι παίκτες έχουν συμπληρώσει το φύλλο με τη βαθμολογία τους. Οι πόντοι προστίθενται και ο παίκτης με την υψηλότερη βαθμολογία είναι ο νικητής!

SPILLEREGLER

DK

SPILETS FORMÅL

Målet er at score flest point ved at kaste forskellige terningkombinationer.

OPSTILLING

Skriv jeres initialer på pointkortets øverste linje, og vælg, hvem der skal slå som den første. Slå efter tur.

SÅDAN SPILLES SPILLET

Når det bliver din tur, slår du med alle 5 terninger. Du må slå op til 3 gange pr. tur. Hver gang terningerne er slået, skal du vælge, hvilke terninger du vil slå med igen, og hvilke du vil gemme. Terninger, du ikke vil slå med igen, lægger du til side, men du må gerne tage dem med igen senere i samme tur, når du slår igen.

Når du har slået for sidste gang, vælger du en kategori fra pointkortet. Skriv dine point i din kolonne på pointkortet.

Der er to dele på pointkortet: en øvre og en nedre:

- I den øverste del scorer du point ved at kaste så mange ens symboler inden for en bestemt kategori som muligt. Du scorer 1 point pr. symbol i din valgte kategori. (En lille sidegevinst: Hvis summen af pointene i den øverste del er 18 eller mere, får du 10 point i bonus).
- I den nederste del scorer du point ved at kaste en specifik kombination af symboler. Hvis du kaster fem ens symboler i denne del, har du fået Yatzy og får 10 point.

Du behøver ikke at overholde en bestemt rækkefølge i løbet af spillet, men hver kategori kan kun bruges én gang. Hvis du ikke har opnået point, skriver du "0 point" ud for en af de tilbageværende kategorier.

SPILETS AFSLUTNING

Spillet afsluttes, når alle spillere har en score i alle kategorierne på deres pointkort. Pointene tælles sammen, og spilleren med flest point vinder spillet!

SPELREGLER

SE

SPELETS MÅL

Målet er at få flest poäng genom att kasta olika tärningskombinationer.

FÖRBEREDELSE

Skriv dina initialer på den översta raden av resultatlistan och bestäm vem som ska starta spelet. Spela i tur och ordning.

HUR DU SPELAR

När det är din tur kastar du alla fem tärningarna. Du kan kasta dem högst tre gånger per omgång. Efter varje kast bestämmer du dig för vilken/vilka tärningar som du vill kasta igen och vilken/vilka du vill spara. Tärning/tärningar som du inte kastar igen läggs åt sidan, men kan användas igen senare.

Efter ditt sista kast väljer du den kategori i resultatlistan, och skriver ner dina poäng i din kolumn i resultatlistan.

Resultatlistan har två sektioner: en övre och nedre sektion:

- I den översta sektionen får du poäng genom att kasta så många med samma symbol i en viss kategori som möjligt. Du får 1 poäng per symbol för den kategori du väljer. (En trevlig bonus är att du får 10 extra poäng om summan av poängen i den översta sektionen är 18 eller mer).
- I den nedre sektionen får du poäng genom att kasta en specifik kombination av symboler. Att kasta fem identiska symboler i det här avsnittet kallas Yatzy och ger dig 10 poäng.

Under spelets gång behöver du inte följa någon specifik ordning, med varje kategori kan bara användas en gång. Om du inte får några poäng skriver du bara "0 poäng" i en av de återstående kategorierna.

SPELETS SLUT

Spillet avslutas när alla spelare har fyllt i sin resultatlista. Räkna ihop era poäng. Spelaren med flest poäng vinner!

SPILLEREGLER

NO

MÅLET MED SPILLET

Målet er å få flest poeng ved å kaste terninger og få ulike tærningkombinasjoner.

OPPSETT

Skriv initialene dine på den øverste linjen av poengarket og bestem hvem som skal starte spillet. Bytt på å spille.

SPILLEREGLET

Når det er din tur, kast alle 5 terningene. Du kan kaste terningene 3 ganger når det er din tur. Etter hvert kast bestemmer du hvilke terninger du vil kaste om igjen og hvilke du beholder. Terninger du ikke kaster på nytt settes til siden, men kan brukes igjen senere i et nytt kast.

Etter det siste kastet velger du en kategori på poengarket skriver skåren din i din kolonne i poengarket.

Poengarket har to deler – en øvre og en nedre del:

- I den øverste delen får du poeng ved å kaste så mange av det samme symbolet i en bestemt kategori som mulig. Du får 1 poeng for hvert symbol i kategorien du velger. (I tillegg får du en bonus på 10 poeng hvis summen av poengene i den øverste delen er 18 eller mer).
- I den nederste delen får du poeng ved å kaste en bestemt kombinasjon av symboler. Hvis du får fem like symboler i denne delen kalles dette en Yatzy, og du får 10 poeng.

Du trenger ikke bruke kategoriene i en bestemt rekkefølge under spillet, men hver kategori kan bare brukes én gang. Hvis du ikke får noen poeng som kan anføres, skriv «0 poeng» i én av dine gjenværende kategorier.

SPILETS SLUTT

Spillet er over når alle spillerne har fyllt ut hele sine poengark. Legg poengene sammen, og spilleren med mest poeng vinner!

PELISÄÄNNÖT

FI

PELIN TAVOITE

Tavoitteena on kerätä eniten pisteitä heittämällä erilaisia noppayhdistelmiä.

PELIVALMISTELUT

Kirjoittakaa pelaajien nimikirjaimet pöytäkirjaan ja päättäkää kuka aloittaa pelin.

PELIOHJEET

Pelaaja heittää vuorollaan kaikki viisi noppaa. Heittokertoja on enintään kolme. Jokaisen heittokerran jälkeen pelaaja päättää, mitkä nopat hän heittää uudelleen ja mitkä lukee. Lukitut nopat voi halutessaan heittää uudelleen seuraavalla heittokerralla.

Pelaaja valitsee viimeisen heittokerran jälkeen pöytäkirjasta tyhjän rivin. Tulos merkitään kyseiselle riville pöytäkirjassa.

Pöytäkirja on jaettu ylä- ja alaosaan:

- Ylaosassa pisteitä kerätään heittämällä samanlaisia kuvia. Jokaisesta valitun rivin kuvasta saa yhden pisteen. (Huom! Jos ylaosan yhteenlasketut pisteet on 18 tai enemmän, pelaaja saa 10 lisäpistettä!)
- Alaosassa pisteitä kerätään erilaisilla yhdistelmillä. Heittämällä viisi samanlaista kuvaa saa 10 pistettä. Sitä kutsutaan Yatzyksi!

Pisteitä voi kerätä missä tahansa järjestyksessä, mutta yhden rivin voi käyttää vain kerran. Jos pelaaja ei saa lainkaan pisteitä, merkitsee hän 0 pistettä jollekin tyhjälle riville.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli päättyy, kun kaikkien pelaajien rivit ovat täynnä. Laskekaa pisteet. Eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa pelin!