

**OBJECT OF THE GAME**

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

**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 do not have to keep to a certain order, but each category may only be used once. In the lower section of the score sheet, it is compulsory to roll the exact symbols depicted.

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 totals more than 18, then you receive 10 bonus points. 5 identical dices give you Yatzy.

**END OF GAME**

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

**BUT DU JEU**

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

**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. 5 dés identiques vous donnent Yatzy.

**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.

**DOEL VAN HET SPEL**

Door het gooien van verschillende dobbelsteencombinaties proberen de spelers zo veel mogelijk punten te verzamelen.

**EEN NIEUWE RONDE BEGINNEN**

Om te beginnen vul je je initialen in op de bovenste regel van het scoreblad. Bepaal vervolgens een startspeler. Speel om de beurt.

**HOE TE SPELEN**

Als je aan de beurt bent, gooi je alle 5 de dobbelstenen. Je mag in je beurt maximaal 3 keer gooien. Na elke worp beslis je welke dobbelstenen je opnieuw gooit en welke je bewaart. Dobbelstenen die je niet opnieuw gooit, worden aan de kant gelegd, maar kunnen later opnieuw gebruikt worden voor een andere worp. Aan het eind van je beurt zet je het resultaat in je kolom op het scoreformulier, in een categorie naar keuze. Je hoeft je niet aan een bepaalde volgorde te houden, maar elke categorie mag maar één keer gebruikt worden. In het onderste deel van het scoreformulier is het verplicht om de afgebeelde symbolen exact te gooien. Als je geen score kunt noteren, vul dan "0 punten" in in een van je vakjes. Is de som in het bovenste vak meer dan 18, dan krijg je 10 bonuspunten. 5 identieke dobbelstenen geven je Yatzy.

**EINDE VAN HET SPEL**

Zodra elke speler alle vakjes in zijn kolom heeft ingevuld, eindigt het spel en telt elke speler zijn punten. De speler met de meeste punten wint!

**ZIEL DES SPIELS**

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

**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. 5 gleiche Würfel ergeben Yatzy.

**SPILENDE**

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!

**OBJETIVO DEL JUEGO**

Sacando diferentes combinaciones con los dados, los jugadores intentan conseguir el mayor número de puntos posible.

**PREPARAR UNA NUEVA RONDA**

Para empezar, pon tus iniciales en la línea superior de la hoja de puntuación. A continuación, determinad el jugador que empieza. Jugad por turnos.

**CÓMO JUGAR**

Cuando sea tu turno, lanza los 5 dados. Puedes lanzar hasta 3 veces en tu turno. Después de cada tirada, decides qué dados vuelves a tirar y cuáles conservas. Los dados que no vuelvas a lanzar se colocan a un lado, pero pueden volver a utilizarse más tarde para otra tirada. Al final de tu turno, anota el resultado en tu columna de la hoja de puntuación, en la categoría correspondiente que elijas. No es necesario seguir un orden determinado, pero cada categoría solo puede utilizarse una vez.

En la parte inferior de la hoja de puntuación, es obligatorio sacar los símbolos exactos representados. Si no consigues sumar ninguna puntuación, anota «0 puntos» en una de las casillas. Si la suma de la sección superior es superior a 18, recibirás 10 puntos bonus. 5 dados idénticos te dan Yatzy.

**FINAL DEL JUEGO**

Cuando todos los jugadores hayan rellenado todas las casillas de su columna, el juego termina y cada jugador cuenta sus puntos. El jugador que consiga más puntos gana.

**OBJETIVO DO JOGO**

Fazendo várias combinações com o lançamento dos dados, os jogadores tentam obter o máximo de pontos possível.

**PREPARAR UMA NOVA RONDA**

Para começar, coloca as tuas iniciais na linha do topo da folha de classificações. A seguir, define um jogador que irá iniciar a partida. 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. No final da tua vez, escreve o resultado na tua coluna da folha de resultados, na categoria que escolheres. Não é obrigatório seguir uma determinada ordem, mas cada categoria apenas pode ser utilizada uma única vez. Na secção inferior da folha de resultados, é obrigatório obter exatamente os símbolos apresentados. Se não tiveres quaisquer pontos, coloca "0 pontos" numa das caixas. Se a soma das secções de cima totalizar mais de 18, então recebes 10 pontos de bónus. 5 idênticos dados dão Yatzy.

**FIM DO JOGO**

Assim que cada um dos jogadores tenha preenchido todas as caixas da respetiva coluna, o jogo termina e cada jogador conta os respetivos pontos. Vence o jogador com mais pontos!

**ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**

Ριχνοντας διάφορους συνδυασμούς στα ζάρια, οι παίκτες προσπαθούν να συλλέξουν όσο περισσότερους πόντους γίνεται.

**ΣΤΗΣΙΜΟ ΝΕΟΥ ΓΥΡΟΥ**

Πριν ξεκινήσεις το παιχνίδι, σημείωσε τα αρχικά σου στην πρώτη γραμμή του φύλλου βαθμολογίας. Έπειτα καθόρισε τον παίκτη που θα ξεκινήσει πρώτος. Παιζέτε με τη σειρά, ο ένας παίκτης μετά τον άλλο.

**ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΙΣ**

Όταν έρθει η σειρά σου, ρίξε και τα 5 ζάρια. Μπορείς να τα ρίξεις έως τρεις φορές στη σειρά σου. Μετά από κάθε ζαριά, αποφασίζεις ποιο ζάρι θα ξαναρίξεις και ποιο θα κρατήσεις. Τα ζάρια που δεν ξαναρίχνεις τοποθετούνται στη μια πλευρά, αλλά μπορούν να χρησιμοποιηθούν ξανά αργότερα σε άλλη ζαριά. Στο τέλος της σειράς σου, σημείωσε το αποτέλεσμα στη στήλη σου στο φύλλο βαθμολογίας, στην αντίστοιχη κατηγορία της επιλογής σου. Δεν χρειάζεται να κρατήσεις συγκεκριμένη σειρά, ωστόσο κάθε κατηγορία μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο μία φορά.

Στο κατώτερο τμήμα του φύλλου βαθμολογίας είναι υποχρεωτικό να ρίξεις ακριβώς τα σύμβολα που απεικονίζονται.

Αν δεν μπορέσει να σημειώσει καμία βαθμολογία, τότε γράψε «0 πόντοι» σε ένα από τα κουτάκια.

Αν το άθροισμα στο επάνω τμήμα είναι πάνω από 18, τότε λαμβάνεις 10 πόντους ως μπόνους. 5 πανομοιότυπα ζάρια σας δίνουν το Yatzy.

**ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**

Μόλις όλοι οι παίκτες συμπληρώσουν όλα τα κουτάκια στη στήλη τους, το παιχνίδι τελειώνει και κάθε παίκτης μετράει τους πόντους του. Ο παίκτης που έχει συγκεντρώσει τους περισσότερους πόντους κερδίζει!

**SPILLETS FORMÅL**

Ved at slå forskellige terningkombinationer skal hver spiller forsøge at opnå så mange point som muligt.

**START PÅ ET NYT SPIL**

Skriv først jeres initialer i den øverste linje på pointarket. Vælg dernæst, hvem der skal starte. Derefter skiftes I til at slå.

**SÅDAN GØR I**

Den, hvis tur det er, slår med alle 5 terninger. Spilleren må slå op til 3 gange pr. tur. Hver gang terningerne er slået, skal spilleren vælge, hvilke terninger der skal slås med igen, og hvilke der ikke skal. Terninger, der ikke skal slås med igen, lægges til side, men de må gerne tages med igen senere i samme tur, når der slås igen.

Når spilleren har brugt alle sine slag, skal han/hun skrive resultatet i sin kolonne på pointarket ud for den ønskede terningkombination, som er opnået. Pointarket skal ikke udfyldes i en bestemt rækkefølge, men de forskellige terningkombinationer må kun udfyldes én gang. I den nederste del af pointarket opnås der kun point ved at slå de viste symboler nøjagtigt som afbilledet. Hvis du ikke har opnået point, skriver du "0 point" i et af felterne. Hvis summen i den øverste del på pointarket er over 18, får du 10 bonuspoint. Man har Yatzy når man har 5 ens terninger.

**SÅDAN SLUTTER SPILLET**

Når alle spillere har udfyldt alle felter i deres kolonne, er spillet slut, og hver spiller tæller sin point sammen. Spilleren med flest point har vundet!

**SPELETS MÅL**

Spelarna kastar olika tärningskombinationer för att försöka samla så många poäng som möjligt.

**FÖRBEREDelser FÖR EN NY OMGÅNG**

Börja med att skriva dina initialer på poängbladets översta rad. Bestäm sedan vilken spelare som börjar. Turas om att spela.

**HUR DU SPELAR**

När det är din tur kastar du samtliga fem tärningar. Du kan kasta dem högst tre gånger per omgång. Efter varje kast bestämmer du dig för vilken tärning du vill kasta om och vilken du vill spara. Tärningen som du inte kastar om placeras åt sidan, men kan användas igen senare. När du gjort dina kast anger du resultatet i din kolumn och den motsvarande kategorin på poängbladet. Du behöver inte hålla dig till en viss ordning, men varje kategori kan bara användas en gång. Du måste kasta exakt de symboler som visas i den nedre delen av poängbladet. Om du inte får någon poäng skriver du bara "0 poäng" i en av rutorna. Om summan i den övre delen är mer än 18 får du 10 bonuspoäng. Du får Yatzy när du har 5 likadana tärningar.

**SPELETS SLUT**

Spellet avslutas när varje spelare har fyllt i samtliga rutor i sin kolumn. Spelarna räknar sedan sina poäng. Spelaren med flest poäng vinner!

**MÅLET MED SPILLET**

Spillerne kaster forskjellige kombinasjoner med terningene og prøver å samle så mange poeng som mulig.

**FØR HVER NY RUNDE**

Begynn med å skrive initialene dine i øverste linje på poengarket. Velg deretter den spilleren som skal begynne runden. Dere spiller etter tur.

**SPILLEREGLER**

Du kaster alle 5 terningene når det er din tur. Du har opptil 3 kast. Etter hvert kast legger du til side de terningene du vil ta vare på, og kaster bare de resterende. De terningene du har lagt til side, kan du kaste på nytt senere om du ønsker det. Når du er ferdig med din tur, skriver du inn resultatet i din kolonne på poengarket. Du velger en av kategoriene som kombinasjonen passer til. Du behøver ikke å fylle ut kategoriene i en bestemt rekkefølge, men du kan bare bruke hver kategori én gang. I den nederste halvdel av arket må du slå nøyaktig de symbolene som er avbildet. Hvis du ikke kan notere noen poengsum, skriver du 0 i en av de ledige feltene. Hvis summen i den øverste halvdel er 18 eller mer, får du 10 bonuspoeng. Man har Yatzy, når man har 5 like terninger.

**AVSLUTNING**

Når alle spillerne har fyllt ut alle feltene i sin kolonne, er spillet ferdig, og hver spiller teller sammen poengene sine. Spilleren som får høyest poengsum, vinner!

**PELIN IDEA**

Erinumeroyhdistelmiä heittämillä pelaajat yrittävät kerätä mahdollisimman monta pistettä.

**UUDEN KIERROKSEN ALOITTAMINEN**

Kirjoita aluksi nimikirjaimiesi pistetaulukon ylimmälle riville. Sitten määritetään, kuka aloittaa. Heittäkää noppaa vuorotellen.

**PELIN KULKU**

Heitä vuorollasi kaikkia viittä noppaa. Sinulla on enintään kolme heittoa vuorollasi. Jokaisen heiton jälkeen päätät, mitä noppaa heittää uudelleen ja minkä lukitset. Aseta toiselle puolelle nopat, joita et heitä uudelleen, mutta voit käyttää niitä myöhemmin uuteen heittoon. Vuoroksi lopuksi kirjoita tuloksesi pistetaulukoon omaan sarakkeeseesi ja valitsemaasi luokkaan. Sinun ei tarvitse noudattaa tiettyä järjestystä, mutta kutakin luokkaa voidaan käyttää vain kerran. Pistetaulukon alaosassa pitää heittää juuri siinä kuvatut symbolit. Jos et voi kirjoittaa mitään pistemäärää, kirjoita "0 pistettä" johonkin laatikkoon. Jos yläosan pistemäärä on yli 18, saat 10 bonuspistettä. 5 samanlaisella noppaa saa Yatzy.

**PELIN PÄÄTTYMINEN**

Kun kukin pelaaja on täyttänyt kaikki laatikot sarakkeessaan, peli päättyy ja pelaajat laskevat pisteensä. Eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa!