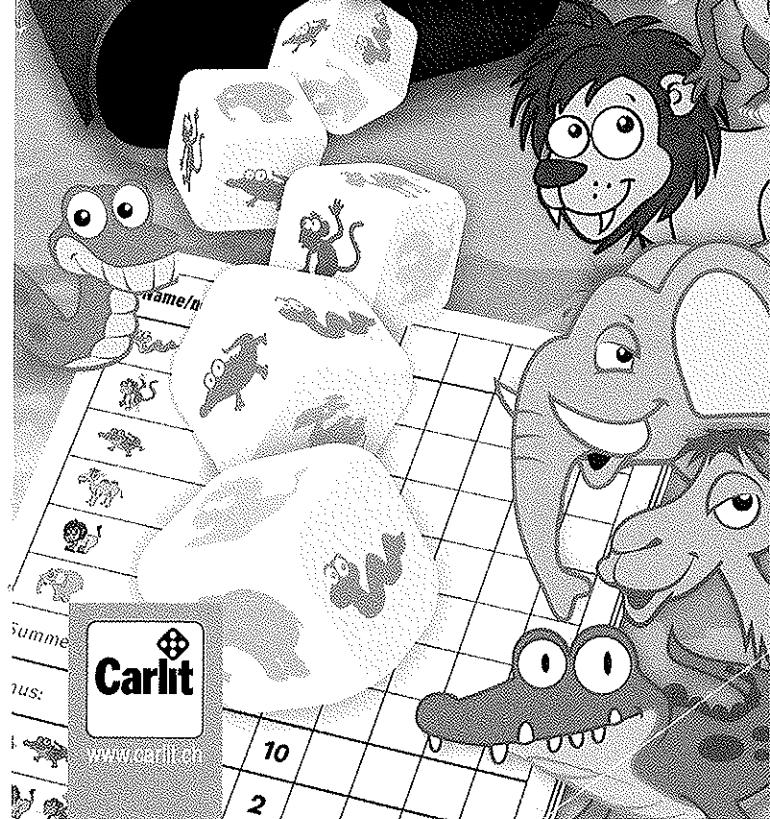




# WILD LIFE YATZY



Achtung! Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet. Erstickengefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.

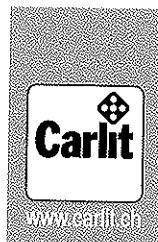
Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces.

Avvertenze! Non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. Pericolo di soffocamento.

 Der Schweizer Spieleverlag  
L'éditeur suisse de jeux   
L'editore svizzero di giochi

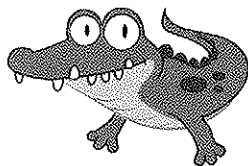
© 2014 by Edition Carlit, Würenlos 58.401.156

# WILD LIFE YATZY



Ein tierischer Würfelspass für beliebig viele Kinder ab 5 Jahren.

- Inhalt**
- 5 Holzwürfel
  - 1 Würfelbecher Kunststoff
  - 1 Yatzy-Block
  - 1 Spielanleitung



## Ziel des Spiels

Wer die wertvollsten Tier-Kombinationen würfelt, gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält ein Blatt von dem Yatzy-Block. Schreibt euren Namen und später die gewürfelten Punkte auf. Bei jüngeren Kindern, die noch nicht so gut schreiben und rechnen können, hilft ein Mitspieler. Legt alle Würfel in den Würfelbecher.

## Spielregel

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt, nimmt sich den Würfelbecher und würfelt mit allen Würfeln.

In einem Spielzug darfst du bis zu dreimal würfeln. Im ersten Würfelwurf wird mit allen fünf Würfeln gespielt. Im zweiten und dritten Wurf darfst du beliebig viele Würfel neu würfeln. Lege alle Würfel zur Seite, die du nach einem Wurf

sammeln möchtest. Einmal „rausgelegte“ Würfel dürfen im selben Spielzug nicht mehr neu gewürfelt werden. Wenn du bereits nach dem ersten oder zweiten Wurf eine wertvolle Tier-Kombination gewürfelt hast, kannst du auf weitere Würfe verzichten und sofort aufhören.

Nach deinem Spielzug wählst du ein entsprechendes Feld deines Blattes aus und trägst die erzielten Punkte ein. Die Reihenfolge auf dem Blatt muss nicht eingehalten werden. Du darfst in jedes Feld nur einmal eine Eintragung machen. Kannst du eine gewürfelte Tier-Kombination in kein Feld eintragen, so musst du in einem beliebigen Feld null Punkte notieren. Es muss nach jeder Runde eine Eintragung gemacht werden.

### Bonus

Beträgt die Gesamtsumme der Punkte in der oberen Hälfte des Blocks mindestens 18 Punkte (1 Punkt pro gleichem Tier), erhältst du 10 Bonuspunkte.

### Würfelkombinationen



In diesem Beispiel darfst du dir drei Punkte bei der Spalte „Schlange“ auf deinem Blatt eintragen.

	Punkte	Beispiel	
<b>Paar</b>	2	Zwei Krokodile	Hast du ein beliebiges Tierpaar gewürfelt, erhältst du zwei Punkte.

	Punkte	Beispiel	
<b>Zwei Paare</b>	4	Zwei Löwen und zwei Affen	Kannst du zwei beliebige Tierpaare sammeln, darfst du dir vier Punkte aufschreiben.
<b>Drilling</b>	3	Drei Schlangen	Hast du drei beliebig gleiche Tiere gewürfelt, kannst du dir drei Punkte notieren.
<b>Vierling</b>	4	Vier Elefanten	Bei vier beliebig gleichen Tieren bekommst du vier Punkte.
<b>Paar und Drilling</b>	5	Zwei Elefanten und drei Affen	Hast du zwei beliebig gleiche Tiere und drei beliebig gleiche Tiere gewürfelt, darfst du dir fünf Punkte notieren.
<b>Vier verschiedene Tiere</b>	4	Elefant, Kamel, Schlange und Krokodil	Würfelst du vier verschiedene Tiere, erhältst du vier Punkte.
<b>Fünf verschiedene Tiere</b>	8	Elefant, Kamel, Schlange, Krokodil und Löwe	Hast du fünf verschiedene Tiere gewürfelt, kannst du dir acht Punkte aufschreiben.
<b>Yatzy</b>	10	Fünf Elefanten	Kannst du fünf gleiche Tiere sammeln, erhältst du 10 Punkte.

### Spielende

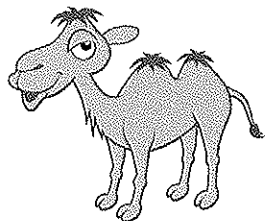
Das Spiel endet, sobald jeder Spieler alle 15 Felder einer Reihe ausgefüllt hat. Jeder rechnet seine erspielten Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel.

# WILD LIFE YATZY



Un jeu de dés avec des animaux pour un nombre illimité d'enfants dès 5 ans.

- Contenu**
- 5 dés en bois
  - 1 gobelet en plastique
  - 1 bloc Yatzy
  - 1 règle du jeu



## But du jeu

Le joueur avec les combinaisons d'animaux les plus intéressantes, remporte la partie.

## Préparation

Chaque joueur reçoit une feuille du bloc de Yatzy. Inscrivez-y votre nom et les points obtenus au cours de la partie. Un joueur plus âgé aide les plus jeunes qui ne savent peut-être pas encore écrire et additionner les points. Placez tous les dés dans le gobelet.

## Règle du jeu

On joue dans le sens horaire. Le joueur le plus jeune commence. Il prend le gobelet et lance tous les dés.

Lorsque c'est ton tour, tu peux lancer les dés jusqu'à trois fois. Pour le premier jet, tu lances tous les dés. Pour le deuxième et le troisième jet, tu peux lancer le nombre de dés que tu veux. Après chaque jet, tu mets de côté les dés que tu

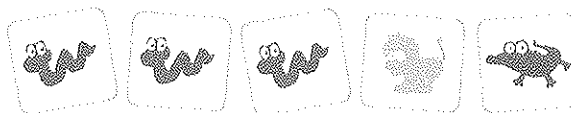
souhaites garder. Les dés « mis de côté » ne peuvent pas être remis en jeu au cours du même tour. Si tu as déjà obtenu une combinaison d'animaux intéressante après le premier ou le deuxième jet, tu peux renoncer à continuer de lancer les dés, arrêter ton tour et noter ton score.

Après ton tour de jeu, tu choisis la case de la feuille de score qui correspond à ta combinaison obtenue et tu y notes tes points. L'ordre des combinaisons du bloc ne doit pas être respecté. Tu ne peux inscrire qu'un seul score par case. Si tu ne peux noter ta combinaison d'animaux dans aucune case, tu dois noter 0 dans une case de ton choix. Un score doit obligatoirement être noté après chaque tour.

## Bonus

Si la somme totale des points inscrits dans la partie supérieure du bloc est de 18 points au moins (1 point par animal identique), tu obtiens 10 points de bonus.

## Combinaisons de dés



Dans cet exemple, tu peux noter trois points dans la colonne «serpent» sur ta feuille de score.

	Points	Exemple	
<b>Paire</b>	2	deux crocodiles	Si tu as obtenu deux animaux identiques, tu marques 2 points.
<b>Deux paires</b>	4	deux lions et deux singes	Si tu as obtenu deux paires d'animaux, tu marques 4 points.

	Points	Exemple	
<b>Brelan</b>	3	trois serpents	Si tu as obtenu trois animaux identiques, tu marques 3 points.
<b>Carré</b>	4	quatre éléphants	Si tu as obtenu quatre animaux identiques, tu marques 4 points.
<b>Paire et brelan</b>	5	deux éléphants et trois singes	Si tu as obtenu deux animaux identiques et encore trois autres animaux identiques, tu marques 5 points.
<b>Quatre animaux différents</b>	4	éléphant, chameau, serpent et crocodile	Si tu as obtenu quatre animaux différents, tu marques 4 points.
<b>Cinq animaux différents</b>	8	éléphant, chameau, serpent, crocodile et lion	Si tu as obtenu cinq animaux différents, tu marques 8 points.
<b>Yatzy</b>	10	cinq éléphants	Si tu as obtenu cinq animaux identiques, tu marques 10 points.

### Fin de la partie

La partie prend fin dès que tous les joueurs ont rempli les 15 cases d'une colonne. Tous les joueurs additionnent les points qu'ils ont obtenus. Le joueur comptabilisant le plus de points, remporte la partie.

# WILD LIFE YATZY

Carlit

www.carlit.ch

Un divertente gioco con animali per un numero illimitato di bambini da 5 anni in poi.

**Contenuto** 5 dadi di legno  
1 bicchiere in plastica per i dadi  
1 block-notes Yatzy  
1 regole del gioco



### Scopo del gioco

Conseguire coi dadi le combinazioni di animali con più punti e vincere così la partita.

### Preparativi

Ogni giocatore riceve un foglio del block-notes Yatzy. Vi scriverà il suo nome e successivamente i punti conseguiti. I giocatori più piccoli che non sanno ancora scrivere e contare bene verranno aiutati da quelli più grandicelli. Tutti i dadi vanno messi nel bicchiere.

### Regole del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Inizia il giocatore più giovane e lancia tutti i dadi col bicchiere.

Ogni volta il giocatore di turno può lanciare i dadi tre volte. Il primo lancio viene effettuato con tutti e cinque i dadi. La seconda e terza volta si possono lanciare

i dadi meno indicati per il punteggio. Dopo ogni lancio i dadi più adatti vengono messi da parte e non si possono più usare per i rimanenti lanci. Se dopo il primo o secondo lancio si consegue una combinazione di animali contraddistinta da un punteggio alto è possibile rinunciare agli altri lanci e passare i dadi al giocatore successivo.

Dopo aver effettuato i lanci il giocatore sceglie la casellina corrispondente sul proprio foglio e segna il punteggio conseguito. Per riportare il punteggio non occorre attenersi alla sequenza delle diverse posizioni. È consentito segnare il punteggio una sola volta nelle singole caselline. Se non è possibile riportare in nessuna casellina il punteggio conseguito con la combinazione di animali, si dovrà scrivere uno zero in una casellina scelta a piacere. Dopo aver effettuato i lanci è obbligatorio riportare un punteggio.

### Bonus

Se la somma complessiva dei punti nella parte superiore del foglio è di almeno 18 punti (1 punto per ogni animale uguale), il giocatore riceve in premio 10 punti.

### Combinazioni coi dadi



In base all'esempio il giocatore può segnare sul foglio tre punti nella casellina del „serpente“.

	Punti	Esempio	
<b>Coppia</b>	2	due coccodrilli	Se consegui coi dadi una coppia di qualsiasi animale vinci due punti.

	Punti	Esempio	
<b>Doppia coppia</b>	4	due leoni e due scimmie	Se consegui coi dadi due coppie di qualsiasi animale vinci quattro punti.
<b>Terno</b>	3	tre serpenti	Se coi dadi consegui tre animali uguali qualsiasi, vinci tre punti.
<b>Quaterna</b>	4	quattro elefanti	Se consegui quattro animali uguali qualsiasi vinci quattro punti.
<b>Cinquina</b>	5	due elefanti e tre scimmie	Se consegui una coppia di qualsiasi animale e tre altri animali uguali vinci cinque punti.
<b>Quaterna di animali diversi</b>	4	elefante, cammello, serpente e coccodrillo	Se consegui quattro animali diversi vinci quattro punti.
<b>Cinquina di animali diversi</b>	8	elefante, cammello, serpente, coccodrillo e leone	Se consegui cinque animali diversi vinci otto punti.
<b>Yatzy</b>	10	cinque elefanti	Se consegui cinque animali uguali vinci 10 punti.

### Fine della partita

La partita termina appena ogni giocatore ha completato coi punteggi tutte le 15 caselline di una colonna. Successivamente tutti i giocatori sommano il punteggio conseguito e vince chi ha totalizzato il maggior numero di punti.