

YAMS

Age : A partir de 6 ans
Nombre de joueurs : 2 à 6
Durée : 10-20 minutes

Contenu du jeu :

1 piste de jeu dans le couvercle de la boîte, 5 dés, 1 bloc de feuilles, 4 crayons, 1 taille-crayons

But du jeu :

Faire des « combinaisons » imposées avec les 5 dés et obtenir le plus de points possible.


Préparation du jeu :

Pour les experts : On joue avec une feuille par joueur. Chaque joueur doit remplir les 4 colonnes de sa feuille. A chaque tour, le joueur décide de remplir la case de son choix parmi les

- 4 colonnes, tout en respectant les consignes suivantes :
 - La colonne descendante (flèche vers le bas) ne peut se remplir que de haut en bas et sans sauter de case (on remplit d'abord la case des « as », puis celle des « 2 », etc....).
 - La colonne montante (flèche vers le haut): se remplit de la même façon mais du yams vers les « as »
 - La colonne A : pour inscrire un score dans cette colonne, il faut l'avoir obtenu en un seul lancer de dés au lieu de 3.
 - La colonne B : pas d'ordre requis pour remplir cette colonne dite « libre » : le joueur peut inscrire un score dans la case de son choix.
- Pour une partie plus courte : on joue uniquement de façon libre en ne remplissant que la colonne B.

Déroulement du jeu :

A chaque coup, un joueur a le droit à 3 lancers de dés et peut à l'issue du premier, laisser sur la table le ou les dés de son choix et ne relancer que les autres. Les dés mis sur le côté à l'issue du 1er lancer, peuvent si



nécessaire être rejoués pour le 3^{ème} lancer de dés. A l'issue des 3 lancers, seuls les dés présents sur le tapis servent à compter les points.

Comment remplir le tableau :

- Les 6 premières lignes numérotées : les cases de ces lignes prennent en compte la répétition d'un nombre de points lors d'un même coup.

La ligne 1 correspond aux « as », la ligne 2 aux « 2 », etc.

Si le joueur à l'issue de ses 3 lancers de dés obtient par exemple 3 fois le dé « 5 », il marque alors 15 points sur la ligne des « 5 ».

- Total 1 : on fait la somme des points obtenus dans les 6 lignes du dessus.

- Bonus : Si le total 1 fait plus de 60 points, alors le joueur gagne un bonus de 30 points.

- Les cases mini/maxi : dans ces cases, on additionne les valeurs des 5 dés. La seule contrainte : le nombre inscrit à la ligne « mini » doit être inférieur à celui inscrit à la ligne « maxi ».

- Total 2 : on additionne le bonus + le mini et le maxi.

Les lignes de figures imposées :

- Le brelan : 3 dés de même valeur : 25 points
- Le full : 3 dés identiques et les 2 autres dés identiques : 30 points
- La petite suite : 4 dés dont les valeurs se suivent (ex : 1,2,3,4) : 25 points
- La grande suite : 5 dés dont les valeurs se suivent (ex : 1,2,3,4,5) : 35 points
- Le carré : 4 dés identiques : 40 points
- Le yams : 5 dés identiques : 50 points

- Total 3 : on fait la somme des 6 lignes précédentes

- Total 1 + 2 + 3 : la somme des 3 totaux.

Inscription des scores :

Avant de passer les dés au joueur suivant, le joueur inscrit ses points sur la feuille de marques dans la case de son choix.

Si son lancer ne lui permet pas de remplir une case laissée libre, alors il inscrit un score de « zéro » dans une case de son choix.

Fin de la partie :

La partie est achevée lorsque toutes les cases sont remplies.

Il reste alors à calculer le total général de chacun.

Le vainqueur est celui qui a le plus de points.

AUTRES JEUX DE DÉS

Progression : 2 joueurs et plus - 1 dé.

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé une seule fois. Le but est d'obtenir d'abord des tirages établissant une progression allant de 1 à 6 (il doit d'abord tirer le 1 puis le 2 puis le 3, etc...) et ensuite une régression de 6 à 1. Chaque fois qu'un joueur obtient le nombre qu'il désire, il le note.

Le gagnant est le joueur qui, le premier, revient au chiffre 1.

Le 21^{ème} : 2 joueurs et plus - 1 dé.

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé. Il note lorsque le dé s'immobilise sur le « 1 ». Le gagnant est celui qui obtient le premier son 21^{ème} « 1 ».

Le moineau : 2 joueurs et plus - 1 dé.

A tour de rôle, les joueurs lancent le dé. Chacun joue pour son voisin de droite : à chaque lancer de dé on note le résultat des dés sur la feuille de son voisin. Une exception à la règle : lorsqu'un joueur tire le « 1 » (le moineau), il ne l'additionne pas sur le compte de son voisin mais le soustrait de son propre total. Le gagnant est le joueur qui au bout de 6 lancés de dés, obtient le total le plus élevé.

Le jeu du cochon : 2 joueurs et plus - 2 dés.

Le but du jeu est de parvenir le premier à dessiner un cochon. Chaque partie du cochon correspond à un nombre de points tiré avec les 2 dés.

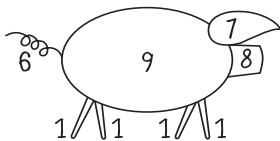
Corps : 9


Tête : 8

Une oreille : 7

Une patte : 1

La queue : 6 (mais avec 1 seul dé)





Chaque partie du corps doit être dessinée dans l'ordre établi ci-dessus. Quand un joueur a dessiné une partie du cochon, il rejoue. S'il ne réussit pas à suivre l'ordre fixé c'est alors au joueur suivant de lancer les dés. Le premier à avoir dessiné un cochon gagne.

Zanzi : 2 joueurs et plus - 3 dés.

Le but du jeu est de réaliser des brelans (3 dés identiques), baptisés ici « zanzi ».


Chacun dispose de 3 lancers au cours desquels il peut jeter tout ou une partie des dés. S'il réalise une combinaison satisfaisante, par exemple en deux lancers, il annonce « en deux ». Ses adversaires devront le battre sans dépasser ce nombre de jets.

Seul le gagnant du coup marque des points selon le barème suivant : Zanzi d'As : 100 points, Zanzi de 6 : 60 points.

Pour Zanzi de 5 : 5 points, Zanzi de 4 : 4 points, etc...

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs a franchi le seuil de points convenu au départ : 200, 500 ou 1000.

La belote aux dés : 3 joueurs et plus - 3 dés.



Le plus jeune commence ; on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le but du jeu est de conserver la main pour réaliser le plus grand nombre de points possible.

Les joueurs gardent les dés tant qu'ils marquent des points.

- un 6 vaut 20 points
- une paire de 6 = 40 points
- un brelan de 6 (3 x 6) = 200 points
- un brelan de 5 (3 x 5) = 150 points
- tous les autres brelans = 100 points
- les suites : 1 / 2 / 3 - 2 / 3 / 4 - 3 / 4 / 5 = 20 points
- la suite 4 / 5 / 6 = 40 points (20 points pour la séquence + 20 points pour le 6)

Le premier joueur qui obtient 1000 points a gagné.



YAHTZEE

Age : 6 years and up
Number of players : 2 to 6
Playing time : 10-20 mins

Game contents:

1 game board in the box lid, 5 dice, 1 score pad, 4 pencils, 1 pencil sharpener

Object of the game:

To make imposed "combinations" with the 5 dice and get as many points as possible.

Preparation of the game:

For advanced players: Play with one sheet per player. Each player must fill in the 4 columns of their sheet.

At each turn, the player decides to fill in the box of their choice from among the 4 columns, while respecting the following instructions:

- The descending column (arrow pointing down) can only be filled in from top bottom without skipping a box (the "ace" box is filled in first, then the "2" box, etc....).
- The ascending column (arrow pointing up): is filled in the same way but from the yahtzee to the "ace".
- Column A: to enter a score in this column, you have to get it in a single throw of the dice instead of 3.
- Column B: no order required to fill in this "free" column: the player can write a score in the box of their choice.

For a shorter game: play in a free way by only filling in column B.

Progress of the game:

At each turn, a player has 3 throws of the dice and after the first can leave it or their choice of dice on the table and only throw the others. The dice put aside after the first throw may be thrown again if necessary for the 3rd throw. After the 3 throws, only the dice on the table are used to count the points.



How to fill in the board:

- The first 6 numbered lines: the boxes of these lines take into consideration the repetition of a number of points during a same turn.

Line 1 corresponds to the "aces", line 2 to the "2's", etc.

If after 3 throws the player gets the "5" die, 3 times, for example, they mark 15 points on the "5" line.

- Total 1: the points obtained in the 6 lines above are added up.

- Bonus: If total 1 is more than 60 points, then the player gets a bonus of 30 points.

- The mini/maxi boxes: in these boxes, the values of the 5 dice are added up. The only restriction: the number written on the "mini" line should be less than the one written on the "maxi" line.

- Total 2: the bonus + the mini and the maxi are added up.

- The imposed figures:

- Three-of-a-kind: 3 dice of the same value: 25 points

- Full house: 3 identical dice and 2 more identical dice: 30 points

- Small straight: 4 dice of consecutive value (ex: 1,2,3,4): 25 points

- Long straight: 5 dice of consecutive value (ex: 1,2,3,4,5): 35 points

- Four-of-a-kind: 4 identical dice: 40 point

- Yahtzee: 5 identical dice: 50 points


- Total 3: the 6 preceding lines are added up

- Total 1 + 2 + 3: the sum of the 3 totals.

Entering the scores:

The player writes their points down on the score sheet in the box of their choice before passing the dice to the next player.

If their throw does not allow them to fill in a box that is left free, they then write a score of "zero" in the box of their choice.



End of the game:

The game is completed when all the boxes are filled in.

Each player's points are calculated and the one with the most points is the winner.

OTHER DICE GAMES

Progression: 2 or more players - 1 die.

At their turn, players throw the die once. The object is to first get a run from 1 to 6 (they must first throw a 1 then a 2 then a 3, etc.) and then a descending run from a 6 to 1. Each time a player gets the desired number, they write it down.

The first player to come back to the number 1 is the winner.

The 21st: 2 or more players - 1 die.

At their turn, players throw the die. They note when they roll a "1". The winner is the first that gets their 21st "1".

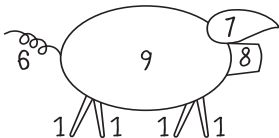
The sparrow: 2 or more players - 1 die.


At their turn, players throw the die. Everyone plays for their neighbour on the right: with each throw of the die, the result is noted on their neighbour's sheet. One exception to the rule: when a player throws a "1" (the sparrow), they do not add it to their neighbour's count but subtract it from their own total. The player with the highest total after 6 throws of the dice is the winner.

The pig game: 2 or more players - 2 dice.

The object of the game is to be the first to make a pig. Each part of the pig corresponds to a number of points won with the 2 dice..

- Body: 9
- Head: 8
- An ear: 7
- A foot: 1
- The tail: 6 (but with only 1 die)





Each part of the body should be made in the above order. When a player has made a part of the pig, they play again. If they are not able to follow the set order, it is then the next player's turn to throw the dice.

The first to make a pig wins.

Zanzi: 2 or more players - 3 dice.

The object of the game is to make three-of-a-kinds, known here as "zanzi".

Each player has 3 throws during which they can throw all or some of the dice. If they make a satisfactory combination, for example in two throws, they say "in two". Their opponents must beat it without going over this number of throws.

Only the winner of the turn scores points according to the following scale:

Zanzi of aces: 100 points, Zanzi of 6: 60 points.

Zanzi of 5: 5 points, Zanzi of 4: 4 points, etc.

The game ends when one of the players has exceeded the points limit agreed on at the start: 200, 500 or 1000.

Dice belote: 3 or more players - 3 dice.




The youngest player starts; play is in a clockwise direction.

The object of the game is to keep the hand in order to make as many points possible.

Players keep the dice as long as they score points.

- a 6 is worth 20 points
- a pair of 6 = 40 points
- three 6's (3×6) = 200 points
- three 5's (3×5) = 150 points
- all other three-of-a-kinds = 100 points
- straights: $1 / 2 / 3 - 2 / 3 / 4 - 3 / 4 / 5 = 20$ points
- the straight $4 / 5 / 6 = 40$ points (20 points for the sequence + 20 points for the 6)

The first player that gets 1000 points wins.



D Die Spielregeln

Yam's & Co

YAMS

Alter : Ab 6 Jahren

Anzahl der Spieler : 2 bis 6

Dauer : 10-20 Min.

Inhalt des Spieles:

1 Spielfeld im Deckel der Box, 5 Würfel, 1 Schreibblock, 4 Stifte, 1 Spitzer

Ziel des Spieles:

Die vorgegebenen Kombinationen mit den 5 Würfeln bilden und möglichst viele Punkte erzielen.

Spielvorbereitung:

Für Experten: Man spielt mit einem Blatt pro Spieler. Jeder Spieler muss die 4 Spalten seines Blatts ausfüllen. Bei jeder Runde entscheidet der Spieler sich, das Feld seiner Wahl der 4 Spalten auszufüllen und dabei folgende Anweisungen zu beachten:

- Die absteigende Spalte (Pfeil nach unten) kann nur von oben nach unten und ohne Überspringen eines Felds ausgefüllt werden (zuerst wird das Feld der "1" ausgefüllt, dann das der "2", etc...).
- Die aufsteigende Spalte (Pfeil nach oben): wird auf dieselbe Art ausgefüllt, aber vom Kniffel bis zur "1".
- Die Spalte A: um Punkte in diese Spalte eintragen zu können, muss man sie bei nur einem Würfeln anstatt bei 3-maligem erzielt haben.
- Die Spalte B: beim Ausfüllen dieser so genannten "freien" Spalte ist keine bestimmte Reihenfolge einzuhalten: der Spieler kann eine Punktezahl in das Kästchen seiner Wahl eintragen. Um das Spiel abzukürzen: spielt man nur frei und füllt die Spalte B nicht aus.

Ablauf des Spiels:

Jedes Mal, wenn er an der Reihe ist, darf der Spieler 3 Mal würfeln und kann nach dem ersten Mal würfeln den oder die Würfel seiner Wahl auf dem Tisch liegen lassen und nur mit den anderen weiterwürfeln. Die nach dem ersten Würfeln beiseite gelegten Würfel können, wenn nötig, beim 3.

Würfeln wieder mitgewürfelt werden. Nur die Augen der Würfel auf dem Spielfeld werden mitgezählt.

Wie die Tabelle ausfüllen:

- Die ersten 6 Zahlenzeilen: die Felder dieser Zeilen berücksichtigen, wie oft dieselbe Zahl bei einer Würfelrunde auftrat.

Die Zeile 1 entspricht den "1", die Zeile 2 den "2", etc.

Wenn der Spieler nach 3-maligem Würfeln zum Beispiel 3 Mal die Augenzahl "5" besitzt, trägt er in der Zeile der "5" 15 Punkte ein.

- Summe 1: man zählt die Punkte der 6 vorstehenden Zeilen zusammen.
- Bonus: Wenn Summe 1 mehr als 60 Punkte beträgt, gewinnt der Spieler einen Bonus von 30 Punkten.
- Die Felder Mini/Maxi: in diesen Felder addiert man die Augen der 5 Würfel. Die einzige Vorgabe: die in der Zeile "Mini" eingetragene Zahl muss niedriger sein als die in der Zeile "Maxi".
- Summe 2: man addiert den Bonus + Mini und Maxi.

- Die Zeilen mit den vorgegebenen Figuren:

- Der 3er Pasch: 3 Würfel mit derselben Augenzahl: 25 Punkte
 - Full House: 3 Würfel mit derselben Augenzahl und 2 Würfel mit einer anderen, aber gleichen Augenzahl: 30 Punkte
 - Die kleine Straße: 4 Würfel mit aufsteigenden, aufeinander folgenden Augenzahlen (Bsp.: 1,2,3,4): 25 Punkte
 - Die große Straße: 5 Würfel mit aufsteigenden, aufeinander folgenden Augenzahlen (Bsp: 1,2,3,4,5): 35 Punkte
 - Der 4er Pasch: 4 Würfel mit derselben Augenzahl: 40 Punkte
 - Kniffel: 5 Würfel mit derselben Augenzahl: 50 Punkte
- Summe 3: man addiert die 6 vorstehenden Zahlen
 - Summe $1 + 2 + 3$: die Summe der 3 Gesamtbeträge.

Eintragen der Punktezahlen:

Bevor er die Würfel an den nächsten Spieler weitergibt, trägt der Spieler seine Punkte auf dem Blatt in das Feld seiner Wahl ein.

Wenn sein Würfelergebnis ihm nicht erlaubt, eines der freien Felder auszufüllen, trägt er in ein Feld seiner Wahl "0" Punkte ein.

Ende des Spiels:

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Felder ausgefüllt sind. Dann muss nur noch die Gesamtpunktezahleines jeden berechnet werden.
Sieger ist, wer die meisten Punkte besitzt.

WEITERE WÜRFELSPIELE

Zahlenreihe: 2 Spieler und mehr - 1 Würfel.

Nacheinander würfelt jeder Spieler ein einziges Mal. Ziel ist es, zuerst eine aufsteigende Zahlenreihe von 1 bis 6 zu erhalten (man muss zuerst die 1 würfeln, dann die 2, dann die 3, etc...) und dann eine Zahlenreihe von 6 bis 1. Jedes Mal, wenn ein Spieler die Zahl würfelt, die er braucht, notiert er sie. Es gewinnt der Spieler, der als erstes wieder bei der 1 ankommt.

Die 21.: 2 Spieler und mehr - 1 Würfel.

Die Spieler würfeln einer nach dem anderen. Sie notieren es, wenn der Würfel eine "1" anzeigt. Gewonnen hat, wer als erstes die 21. "1" würfelt.

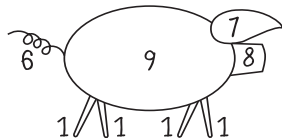
Der Sperling: 2 Spieler und mehr - 1 Würfel.


Die Spieler würfeln einer nach dem anderen. Jeder würfelt für seinen rechten Nachbarn: bei jedem Würfeln wird die Augenzahl der Würfel auf dem Blatt seines Nachbarn vermerkt. Eine Ausnahme von der Regel: wenn ein Spieler die "1" (Sperling) würfeln, zählt er sie nicht bei seinem Nachbarn hinzu, sondern zieht sie von seinen eigenen Punkten ab. Gewonnen hat der Spieler, der nach 6-maligem Würfeln die höchste Punktzahl besitzt.

Das Schweinchen-Spiel: 2 Spieler und mehr - 2 Würfel.

Ziel des Spielers ist es, als erster ein Schweinchen gezeichnet zu haben. Jeder Teil des Schweinchens entspricht einer bestimmten, mit den 2 Würfeln gewürfelten Augenzahl.

- Körper: 9
- Kopf: 8
- Ein Ohr: 7
- Ein Bein: 1
- Das Schwänzchen: 6 (aber mit einem einzigen Würfel)





Die Körperteile müssen in der vorstehenden Reihenfolge gezeichnet werden. Wenn ein Spieler einen Körperteil des Schweinchens gezeichnet hat, ist er nochmals an der Reihe.

Wenn er die festgelegte Reihenfolge nicht einhalten kann, ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe. Der erste Spieler, der ein Schweinchen gezeichnet hat, gewinnt.

Zanzi: 2 Spieler und mehr - 3 Würfel.

Ziel des Spiels ist es, 3er Paschs (3 Mal dieselbe Augenzahl), hier "Zanzi" genannt, zu würfeln.

Jeder darf 3 Mal würfeln; dabei darf er mit allen oder nur mit einem Teil der Würfel würfeln. Wenn er eine zufrieden stellende Kombination erzielt, zum Beispiel bei zweimaligem Würfeln, ruft er "in zwei Mal".

Seine Gegner müssen ihn schlagen, ohne öfter zu würfeln. Nur der Gewinner der Runde notiert nach folgendem Schema Punkte: Zanzi mit 1: 100 Punkte, Zanzi mit 6: 60 Punkte.

Für Zanzi mit 5: 5 Punkte, Zanzi mit 4: 4 Punkte, etc...

Das Spiel ist zu Ende, wenn einer der Spieler die zu Beginn vereinbarte Punktgrenze: 200, 500 oder 1000 überschritten hat.

Würfel-Belote: 3 Spieler und mehr - 3 Würfel.

Der jüngste Spieler beginnt; es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ziel des Spiels ist es, solche Augenzahlen zu behalten, dass man möglichst viele Punkte erzielt.

Die Spieler behalten die Würfel, je nachdem wie viele Punkte sie ergeben.

- eine 6 ergibt 20 Punkte
- ein Paar 6 = 40 Punkte
- ein 3er Pasch 6 (3×6) = 200 Punkte
- ein 3er Pasch 5 (3×5) = 150 Punkte
- alle anderen 3er Paschs: = 100 Punkte
- die Zahlenfolgen: $1 / 2 / 3 - 2 / 3 / 4 - 3 / 4 / 5 = 20$ Punkte
- die Zahlenfolge $4 / 5 / 6 = 40$ Punkte (20 Punkte für die Zahlenfolge + 20 Punkte für die 6)

Der erste Spieler, der 1000 Punkte erzielt, hat gewonnen.

ⓔ Reglas del juego

Yam's & Co

YAHTZEE

Edad : A partir de 6 años

Número de jugadores : 2 a 6

Duración : 10-20 min.

Contenido del juego:

1 pista de juego en la tapa de la caja, 5 dados, 1 bloc de hojas, 4 lápices, 1 sacapuntas

Objetivo del juego:

Hacer "combinaciones" impuestas con los 5 dados y obtener el mayor número de puntos posible.

Preparación del juego:

Para expertos: Se juega con una hoja por jugador. Cada jugador debe rellenar las 4 columnas de su hoja. En cada turno, el jugador decide qué casilla desea rellenar de entre las 4 columnas, respetando las siguientes instrucciones:

- La columna descendente (flecha hacia abajo) sólo se puede rellenar de arriba a abajo y sin saltar ninguna casilla (primero se rellena la casilla del "as", luego la del "2", etc...).
- La columna ascendente (flecha hacia arriba) se rellena de la misma manera pero el yahtzee hacia el "as".
- La columna A: para anotar un resultado en esta columna, hay que haberlo sacado en una sola tirada de dados en lugar de en 3.
- La columna B: en esta columna no se requiere ningún orden, es la llamada "libre": el jugador puede anotar el resultado en la casilla que desee.

Para una partida más corta: se juega solamente de manera libre, rellenando sólo la columna B.

Desarrollo de una partida:

En cada turno, cada jugador tiene derecho a lanzar los dados 3 veces, pudiendo dejar sobre la mesa, después de la primera tirada, el dado o los dados que desee y volver a lanzar solamente los demás. Los dados que

se hayan apartado después de la primera tirada, si se quiere, se pueden volver a coger para la 3ª tirada. Después de las 3 tiradas, sólo los dados que estén sobre la mesa servirán para contar los puntos.

Cómo rellenar la tabla:

- Las 6 primeras líneas numeradas: las casillas de estas líneas tienen en cuenta la repetición de un número de puntos en un mismo turno.

La línea 1 corresponde a los "as", la línea 2 a los "2", etc.

Si el jugador, después de haber hecho las 3 tiradas, obtiene, por ejemplo, 3 veces el dado "5", anotará entonces 15 puntos en la línea "5".

- Total 1: se suman los puntos obtenidos en las 6 líneas de arriba.

- Bonus: Si el total 1 suma más de 60 puntos, el jugador ganará un bonus de 30 puntos.

- Las casillas mini/maxi: en estas casillas, se suman los valores de los 5 dados. La única condición: el número anotado en la línea "mini" debe ser inferior al anotado en la línea "maxi".

- Total 2: se suman el bonus + el mini y el maxi.

Las líneas de resultados impuestos:

- El trío: 3 dados del mismo valor: 25 puntos

- El full: 3 dados iguales y los otros 2 dados iguales: 30 puntos

- Pequeña escalera: 4 dados cuyos valores se siguen (p. ej.: 1, 2, 3, 4): 25 puntos

- Gran escalera: 5 dados cuyos valores se siguen (p. ej.: 1,2,3,4,5): 35 puntos

- El póquer: 4 dados idénticos: 40 puntos

- El yahtzee: 5 dados idénticos: 50 puntos

- Total 3: se suman las 6 líneas precedentes

- Total 1 + 2 + 3: la suma de los 3 totales.

Anotación de los resultados:

Antes de pasar los dados al jugador siguiente, el jugador anota sus puntos en la hoja en la casilla que desee.

Si su lanzamiento no le permite rellenar una casilla que esté libre, anotará un resultado de "cero" en la casilla que desee.

Fin de la partida:

La partida finaliza cuando se hayan rellenado todas las casillas. Entonces, se calculará el total general de cada jugador. El ganador será el que tenga más puntos.

OTROS JUEGOS DE DADOS

Progresión: 2 jugadores y más - 1 dado.

Por turnos, cada jugador lanza el dado una sola vez. Primero, el objetivo es obtener tiradas estableciendo una progresión de 1 a 6 (primero debe sacar un 1, después un 2, después un 3, etc...) y después una regresión de 6 a 1. Cada vez que un jugador obtenga el número que desea, lo anota. El ganador será el jugador que llegue al número 1 en primer lugar.

El 21: 2 jugadores y más - 1 dado.

Por turnos, cada jugador lanza el dado. Cuando saque un "1", lo anota. El ganador será el primero en sacar 21 veces el "1".

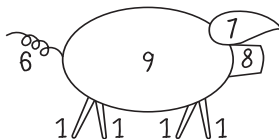
El gorrión: 2 jugadores y más - 1 dado.


Por turnos, los jugadores lanzan el dado. Cada jugador juega para su compañero de la derecha: en cada tirada de dados se anota el resultado de los dados en la hoja de su compañero de la derecha. Una excepción a la regla: cuando un jugador saca un "1" (el gorrión), no lo suma en la cuenta de su compañero, sino que lo resta de su total propio. El ganador será el jugador que después de 6 tiradas tenga el mayor número de puntos totales.

El juego del cerdo: 2 jugadores y más - 2 dados.

El objetivo del juego es ser el primero en conseguir dibujar un cerdo. Cada parte del cerdo corresponde a un número de puntos obtenido con los 2 dados.

- Cuerpo: 9
- Cabeza: 8
- Una oreja: 7
- Una pata: 1
- El rabo: 6 (pero con un solo dado)





Hay que ir dibujando cada parte del animal en el orden establecido anteriormente. Cuando un jugador dibuje una parte del cerdo, vuelve a jugar. Si no consigue seguir el orden establecido, será el turno del siguiente jugador quien tirará los dados.

El primero que dibuje un cerdo será el ganador.

Zanzi: 2 jugadores y más - 3 dados.

El objetivo del juego es formar tríos (3 dados idénticos), llamados aquí "zanzi".


Cada jugador dispone de tres tiradas, en las que puede lanzar todos o sólo algunos de los dados. Si obtiene una buena combinación, por ejemplo, en dos tiradas, dirá "en dos". Sus contrincantes deberán ganarle sin sobrepasar este número de tiradas.

Sólo el ganador de la ronda anotará los puntos siguiendo el siguiente baremo: zanzi de as: 100 puntos, zanzi de 6: 60 puntos.

El zanzi de 5: 50 puntos, zanzi de 4: 4 puntos, etc...

La partida finalizará cuando uno de los jugadores haya alcanzado el número de puntos que se haya acordado al comienzo: 200, 500 ó 1000.

La belote con dados: 3 jugadores y más - 3 dados.



Comienza jugando el jugador más joven; se juega en el sentido de las agujas del reloj.

El objetivo del juego es conservar el turno para conseguir el mayor número de puntos posible.

Los jugadores conservarán los dados mientras que marquen puntos.

- un 6 vale 20 puntos
- una pareja de 6 = 40 puntos
- un trío de 6 (3 x 6) = 200 puntos
- un trío de 5 (3 x 5) = 150 puntos
- todos los demás tríos = 100 puntos
- las escaleras: 1 / 2 / 3 - 2 / 3 / 4 - 3 / 4 / 5 = 20 puntos
- la escalera 4 / 5 / 6 = 40 puntos (20 puntos por la escalera + 20 puntos por el 6)

El primer jugador que consiga 1000 puntos será el ganador.



① Regolamento del gioco

Yam's & Co

YAMS

Età : dai 6 anni
Numero dei giocatori : 2 a 6
Durata : 10-20 min.

Contenuto del gioco:

1 percorso di gioco sul coperchio della scatola, 5 dadi, 1 blocco di fogli, 4 matite, 1 temperamatite

Finalità del gioco:

Fare le "combinazioni" risultanti dai 5 dadi ed ottenere il maggior numero possibile di punti.

Preparazione del gioco:


Per i più esperti: si gioca con un foglio per giocatore. Ogni giocatore dovrà riempire le 4 colonne del suo foglio. Ad ogni giro il giocatore decide di riempire una casella a sua scelta tra quelle delle 4 colonne, seguendo le seguenti regole:

- La colonna discendente (freccia verso il basso) non può essere riempita se non dall'alto verso il basso e senza saltare nessuna casella (si deve riempire prima la casella delle "A", poi quella dei "Z", ecc....).
- La colonna ascendente (freccia verso l'alto): deve essere riempita allo stesso modo ma incominciando dallo yams per proseguire verso le "A".
- La colonna A: per scrivere un punteggio in questa colonna, è necessario averlo ottenuto con un solo lancio di dadi invece che di 3.
- La colonna B: non è imposto nessun ordine per riempire questa colonna detta "libera": il giocatore può scrivere un punteggio nella casella a sua scelta.

Per accorciare i tempi della partita: giocare solamente nel modo libero riempiendo solo la colonna B.

Svolgimento di una partita:

Ad ogni turno il giocatore ha il diritto di lanciare i dadi 3 volte e, dopo il primo lancio, può lasciare sulla tavola uno o più dadi di sua scelta e



lanciare nuovamente gli altri. I dadi messi da parte al termine del primo lancio, se necessario, possono essere giocati nuovamente al terzo lancio. Al termine dei 3 lanci, solamente i dadi presenti sul tavolo da gioco possono essere utilizzati per contare i punti.

Come riempire la tabella:

- Le prime 6 righe numerate: le caselle di queste righe tengono conto della ripetizione di un numero di punti nel caso di un turno di gioco.

La riga 1 corrisponde alle "A", la riga 2 ai "2", ecc.

Se per esempio il giocatore al termine dei 3 lanci di dadi ottiene per tre volte un "5", deve annotare 15 punti sulla riga dei "5".

- Totale 1: si fa la somma dei punti ottenuti nelle 6 righe di sopra.

- Abbuono: se il totale 1 conta più di 60 punti, al giocatore spetta un abbuono di 30 punti.

- Le caselle mini/maxi: in queste caselle si addizionano i valori dei 5 dadi. Una sola restrizione: il numero annotato nella riga "mini" deve essere inferiore a quello annotato nella riga "maxi".

- Totale 2: si addiziona l'abbuono + i valori delle mini e delle maxi.

- Le righe delle figure imposte:


- Il tris: 3 dadi dello stesso valore: 25 punti
- Il full: 3 dadi identici e gli altri 2 dadi identici: 30 punti
- La scala piccola: 4 dadi i cui valori si susseguono (es.: 1,2,3,4): 25 punti
- La scala grande: 5 dadi i cui valori si susseguono (es.: 1,2,3,4,5): 35 punti
- Il poker: 4 dadi identici: 40 punti
- Lo yams: 5 dadi identici: 50 punti

- Totale 3: si addizionano le 6 righe precedenti

- Totale 1 + 2 + 3: la somma dei 3 totali.

Annotazione dei punteggi:

Prima di passare i dadi al giocatore seguente, il giocatore deve annotare i suoi punti sul foglio del punteggio nella casella di sua scelta. Se il risultato ottenuto ai lanci non gli permette di riempire una casella lasciata libera, deve annotare un punteggio di "zero" in una casella a sua scelta.



Fine della partita:

La partita è terminata quando tutte le caselle sono state riempite. A questo punto resta da calcolare il totale complessivo di ciascun giocatore. Vince il giocatore che ha fatto più punti.

ALTRI GIOCHI AI DADI

Progressione: 2 o più giocatori - 1 dado.

Quando arriva il proprio turno ogni giocatore lancia il dado una sola volta. La finalità del gioco è quella di ottenere un punteggio che presenta una progressione da 1 a 6 (cioè si deve lanciare prima l'1 poi il 2, il 3, ecc...) e quindi una regressione da 6 a 1. Ogni volta che un giocatore ottiene la cifra desiderata, la deve segnare.

Vince il giocatore che per primo ritorna nuovamente alla cifra 1.

Il 21°: 2 o più giocatori - 1 dado.

Quando arriva il proprio turno ogni giocatore lancia il dado. Prende nota quando il dado si ferma sull' "1". Vince il giocatore che per primo ottiene per la 21° volta un "1".

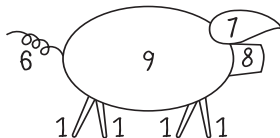
L'uccellino: 2 o più giocatori - 1 dado.


Quando arriva il proprio turno ciascun giocatore lancia il dado. Ciascuno gioca per il proprio vicino di destra: ad ogni lancio di dadi, si annota sul foglio del vicino il risultato ottenuto dai dadi. L'unica eccezione alla regola: quando un giocatore tira l' "1" (l'uccellino), non lo addiziona al punteggio del vicino ma lo detrae dal suo punteggio totale. Vince il giocatore che al termine di 6 lanci di dadi ha ottenuto il totale più elevato.

Il gioco del maiale: 2 o più giocatori - 2 dadi.

La finalità del gioco è di disegnare per primo un maiale. Ogni parte del maiale corrisponde al numero di punti risultante dal lancio dei 2 dadi.

Corpo: 9
Testa: 8
Un orecchio: 7
Una zampa: 1
La coda: 6 (ma con 1 solo dado)





Ogni parte del corpo deve essere disegnata nell'ordine stabilito come sopra. Quando un giocatore ha disegnato una parte del maiale, deve rigiocare. Se non è in grado di seguire l'ordine fissato, allora spetta al giocatore seguente a lanciare i dadi.

Vince il giocatore che riesce a disegnare un maiale intero.


Zara: 2 o più giocatori - 3 dadi.

La finalità del gioco è di realizzare dei tris (3 dadi identici), che chiameremo "zara".

Ciascun giocatore ha a sua disposizione 3 lanci nel corso dei quali può gettare tutti o una parte dei dadi. Se ottiene una combinazione sufficiente, per esempio con due lanci, deve dichiarare "in due". I suoi avversari allora devono superare il risultato senza superare però il numero di lanci.

Solamente il vincitore della mossa può annotare i punti secondo la graduatoria seguente: zara d'assi: 100 punti; zara di 6: 60 punti; zara di 5: 5 punti, zara di 4: 4 punti, ecc...

La partita è terminata quando uno dei giocatori ha ottenuto il numero di punti convenuto in partenza: 200, 500 o 1000.



La belote di dadi: 3 o più giocatori - 3 dadi.

Incomincia a giocare il giocatore più giovane; si gioca nel senso delle lancette dell'orologio.

La finalità del gioco è di mantenere la mano per realizzare il maggior numero di punti possibile.

I giocatori conservano i dadi fino a fare dei punti.

- un 6 vale 20 punti
- una coppia di 6 = 40 punti
- un tris di 6 (3 x 6) = 200 punti
- un tris di 5 (3 x 5) = 150 punti
- tutti gli altri tris = 100 punti
- le scale: 1 / 2 / 3 - 2 / 3 / 4 - 3 / 4 / 5 = 20 punti
- la scala 4 / 5 / 6 = 40 punti (20 punti per sequenza + 20 punti per il 6)

Vince il giocatore che per primo ottiene 1000 punti.

