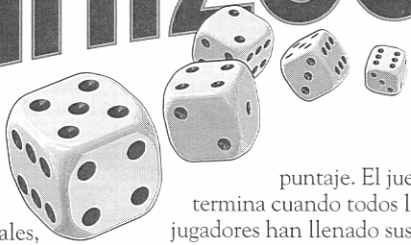
Instrucciones
1 o más jugadores

Yahtzee® BRAND



EDAD 8+

Contiene: 5 dados, 1 cubilete, 10 fichas para puntos adicionales, 1 libreta para anotar el puntajxe

Objetivo del juego

Lanzar los dados para obtener combinaciones con distintos puntajes y alcanzar el puntaje total más alto.

Resumen del juego

En cada turno el jugador lanza los dados un máximo de 3 veces a fin de obtener la combinación que tenga el puntaje más alto para una de las 13 categorías. En cuanto termine de lanzar los dados, deberá anotar un puntaje o un cero en una de las 13 categorías de casillas en su tarjeta de puntaje. El juego termina cuando todos los jugadores han llenado sus 13 casillas. Se suman los puntajes, incluyendo los puntos adicionales. Gana el jugador cuyo puntaje total sea el más alto.

Cómo jugar

Cada jugador toma una tarjeta de puntaje. Para decidir quién jugará primero, los jugadores lanzan por turnos los 5 dados. Comenzará el que obtenga el mayor puntaje, y los siguientes turnos pasarán a los jugadores hacia la izquierda.

JUGANDO EN CADA TURNO

Cuando sea su turno, usted podrá lanzar los dados un máximo de 3 veces, aunque si lo

desea puede detenerse y anotar su puntaje después de lanzarlos una o dos veces solamente. Para tirar los dados colóquelos en el cubilete, agítelos y láncelos.

Primer lanzamiento: Lance los 5 dados. Aparte los dados que quiera "guardar". En este momento puede detenerse y anotar su puntaje o lanzar los dados otra vez.

Segundo lanzamiento: Lance el número de dados que desee, incluso los que "guardó" en el lanzamiento anterior. No está obligado a decir cuál combinación está tratando de obtener y puede cambiar de parecer después de cualquier lanzamiento.

Usted podrá anotar su puntaje después del segundo lanzamiento o apartar los dados que quiera "guardar" y lanzar por tercera vez.

Tercer y último lanzamiento: Lance el número de dados que desee. Después del tercer lanzamiento usted debe llenar una de las casillas en su tarjeta de puntaje, ya sea con un puntaje o con un cero. Su turno finaliza después de llenar una casilla.

PUNTAJE

Una vez que termine de lanzar los dados, decida cuál de las casillas de su tarjeta de puntaje va a llenar. Para cada juego hay una columna de 13 casillas. Usted debe llenar una casilla en cada turno; si no puede (o no quiere) anotar un puntaje, deberá escribir un cero. Llene cada casilla solamente una vez, en cualquier orden, de acuerdo a la que sea su mejor opción de puntaje.

La tarjeta de puntaje está dividida en una Sección superior y una Sección inferior. A continuación se explicarán las combinaciones de puntajes para cada sección.

Sección superior	Qué puntaje anotar
"Aces" (unos)	Suma de los "1"
"Twos" (dos)	Suma de los "2"
"Threes" (tres)	Suma de los "3"
"Fours" (cuatros)	Suma de los "4"
"Fives" (cincos)	Suma de los "5"
"Sixes" (seis)	Suma de los "6"

Para anotar el puntaje en la Sección superior, sume solamente aquellos dados que tengan el mismo número y anote el total en la casilla correspondiente. Con los dados que aparecen abajo, por ejemplo, usted podría anotar 9 en la casilla "*Threes*", 2 en la casilla "*Twos*" ó 4 en la casilla "*Fours*".

Su objetivo en la Sección superior es lograr un puntaje de por lo menos 63 puntos, a fin de ganar 35 puntos adicionales. Los puntos adicionales se ganan al sacar tres de cada número (de "1" a "6"); sin embargo, usted puede obtenerlos con *cualquier* combinación de puntajes que sumen 63 puntos o más.

A continuación se explicará detalladamente cada una de las combinaciones de puntajes de la Sección inferior.

Sección inferior	Qué puntaje anotar
"3 of a Kind" (3 iguales)	Suma total de los cinco dados
"4 of a Kind" (4 iguales)	Suma total de los cinco dados
"Full House" (casa llena)	25 puntos
"Small Straight" (escalera pequeña)	30 puntos
"Large Straight" (escalera grande)	40 puntos
YAHTZEE (5 iguales)	50 puntos
"Chance" (oportunidad)	Suma total de los cinco dados

"3 of a Kind": Anote en esta casilla solamente si obtiene 3 ó más dados con el mismo número. Con los dados que se muestran abajo, por ejemplo, usted anotaría 18 puntos en la casilla "*3 of a Kind*".

Otras opciones de puntaje: Usted también podría anotar 18 en la casilla "*Chance*"; o, en la Sección superior: 15 en la casilla "*Fives*", 2 en la casilla "*Twos*" o uno en la casilla "*Aces*".

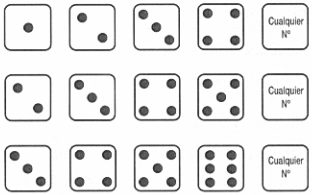
"4 of a Kind": Anote en esta casilla solamente si obtiene 4 ó más dados con el mismo número. Con los dados que se muestran a continuación, por ejemplo, usted anotaría 14 puntos en la casilla "*4 of a Kind*".

Otras opciones de puntaje: Usted también podría anotar 14 en la casilla "*3 of a Kind*" o en la casilla "*Chance*"; o, en la Sección superior: 8 en la casilla "*Twos*" ó 6 en la casilla "*Sixes*".

"Full House": Anote en esta casilla solamente si obtiene tres dados con el mismo número y dos con otro. Cada "Full House" vale 25 puntos. Con los dados que aparecen abajo, por ejemplo, usted podrá anotar 25 puntos en la casilla "*Full House*".

Otras opciones de puntaje: Usted también podría anotar 19 en la casilla "*3 of a Kind*" o en la casilla "*Chance*"; o, en la Sección superior: 9 en la casilla "*Threes*" ó 10 en la casilla "*Fives*".

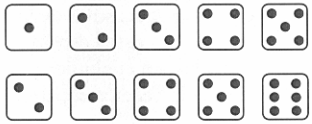
"Small Straight": Anote en esta casilla solamente si lanza los dados y obtiene una secuencia de cuatro números. Cualquier "Small Straight" vale 30 puntos. Con cada una de las tres combinaciones de dados que aparecen abajo usted podría anotar 30 puntos en la casilla "Small Straight".



Otras opciones de puntaje: Usted también podría anotar en la casilla "*Chance*" o en la casilla correspondiente de la Sección superior.

"Large Straight": Anote en esta casilla solamente si lanza los dados y obtiene una secuencia de cinco números. Cualquier "Large Straight" vale 40 puntos.

Con cada una de las dos combinaciones de dados que se muestran a continuación usted podría anotar 40 puntos en la casilla "Large Straight".



Otras opciones de puntaje: Usted también podría anotar en la casilla "*Small Straight*", en la casilla "*Chance*" o en la casilla correspondiente de la Sección superior.

YAHTZEE: Anote en esta casilla únicamente si obtiene cinco dados con el mismo número ("5 of a Kind"). A continuación aparece un ejemplo de YAHTZEE.

El primer YAHTZEE que anote en la casilla YAHTZEE vale 50 puntos. ¡Por cada YAHTZEE adicional que obtenga ganará puntos adicionales (ver abajo PUNTOS ADICIONALES YAHTZEE)!

Chance: Anote en esta casilla cualquier suma total de los cinco dados. Esta categoría general resulta útil cuando usted no puede (o no quiere) anotar en otras categorías y no quiere anotar un cero.

Con los dados que se muestran abajo, por ejemplo, usted podría apuntar 22 en la casilla "*Chance*".

PUNTOS ADICIONALES YAHTZEE: Si usted lanza un YAHTZEE y ya había anotado 50 puntos en la casilla YAHTZEE, obtendrá 100 puntos adicionales. Tome una ficha para puntos adicionales y coloque una marca (✓) en la casilla "YAHTZEE BONUS" de su tarjeta de puntaje. Después llene una de las 13 casillas

de su tarjeta siguiendo las REGLAS DEL COMODÍN, descritas más adelante.

Usted obtendrá puntos adicionales YAHTZEE cada vez que obtenga un YAHTZEE, después de la primera vez, siempre y cuando ya haya anotado 50 puntos en la casilla YAHTZEE; si obtiene muchos, haga caber todas las marcas en la casilla.

Si usted lanza un YAHTZEE y había anotado un cero en la casilla YAHTZEE, no obtendrá puntos adicionales; sin embargo, deberá llenar una de las 13 casillas de su tarjeta de puntaje siguiendo las REGLAS DEL COMODÍN, descritas a continuación.

REGLAS DEL COMODÍN: Anote el puntaje de los 5 dados en la casilla correspondiente de la Sección superior. Si esta casilla ya ha sido llenada, anótelo de la siguiente manera en cualquier casilla de la Sección inferior:

"3 of a Kind": Suma de los cinco dados
"4 of a Kind": Suma de los cinco dados
"Full House": 25 puntos
"Small Straight": 30 puntos
"Large Straight": 40 puntos
"Chance": Suma de los cinco dados

Si ya han sido llenadas las casillas correspondientes de la Sección superior y todas las casillas de la Sección inferior, usted *deberá* anotar un cero en cualquier casilla vacía de la Sección superior.

Por ejemplo, supongamos que usted lanzó cinco "4" y que ya había anotado cero en la casilla YAHTZEE y un puntaje en la casilla "*Fours*" de la Sección superior. Las reglas del Comodín le permiten anotar su puntaje en cualquiera de las casillas vacías de la Sección inferior. Usted podría decidir anotar 40 puntos en la casilla "*Large Straight*".

FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando todos los jugadores han llenado cada una de las 13 casillas de puntaje. Cada jugador sumará su puntaje de la siguiente manera:

Sección superior: Sume los puntajes de la Sección superior y anote el total en la casilla "*TOTAL SCORE*". Anote los 35 puntos adicionales en la casilla "*BONUS*" si obtuvo 63 puntos o más. Luego anote el total en la casilla "*TOTAL*".

Sección inferior: Sume los puntajes de la Sección inferior y anote el total en la casilla "*TOTAL de la Sección inferior*". Sume 100 puntos por cada marca que tenga en la casilla *YAHTZEE BONUS* (es decir, por cada ficha para puntos adicionales).

"Grand Total": Sume los puntajes de la Sección superior y de la Sección inferior y anote el total en esta casilla. Este es el puntaje total que obtuvo en el juego.

Quién es el ganador

El jugador con el "Grand Total" más alto es el ganador del juego.

SOLITARIO

¿No tiene contra quien competir? ¡Rétese a usted mismo en un solitario y trate de superar sus puntajes anteriores!

EJEMPLO DE UNA JUGADA

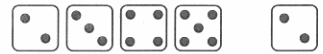
Supongamos que usted está participando en un juego, ya bastante avanzado, de 4 jugadores. A continuación se ilustran sus lanzamientos y su estrategia de puntaje.

UPPER SECTION	HOW TO SCORE	GAME #1	GAME #2	GAME #3	GAME #4
Aces = 1	Count and Add Only Aces	3			
Twos = 2	Count and Add Only Twos				
Threes = 3	Count and Add Only Threes				
Fours = 4	Count and Add Only Fours				
Fives = 5	Count and Add Only Fives	15			
Sixes = 6	Count and Add Only Sixes	24			
TOTAL SCORE	→				
BONUS If total score is 63 or over	SCORE 35				
TOTAL Of upper section	→				
LOWER SECTION					
3 of a kind	Add Total Of All Dice				
4 of a kind	Add Total Of All Dice	18			
Full House	SCORE 25				
Sm. Straight Sequence of 4	SCORE 30	30			
Lg. Straight Sequence of 5	SCORE 40				
YAHTZEE 5 of a kind	SCORE 50				
Chance	Simple Total Of All 5 Dice				
YAHTZEE BONUS	3 FOR EACH BONUS SCORE 100 EACH				
TOTAL					

Primer lanzamiento

Usted puede lanzar de nuevo para tratar de obtener puntaje para las casillas "*Fours*", "*3 of a Kind*" o "*Large Straight*". Ya anotó un "*Small Straight*", de manera que sería arriesgado; pero el 2/3/4/5 le da una buena oportunidad de obtener un "1" ó un "6" en los próximos dos lanzamientos. Usted decide guardar el "*Small Straight*" y lanzar nuevamente un dado.

Segundo lanzamiento



Usted obtiene un "2". En este momento podría lanzar otra vez el dado para tratar de obtener su "*Large Straight*", o guardar los dos "2" y lanzar de nuevo para tratar de obtener puntaje para la casilla "*Twos*" o para "*3 of a Kind*". Usted decide guardar los "2" y lanzar los tres dados restantes.

Tercer y último lanzamiento

Usted obtiene un "2" y dos "3". Tiene la posibilidad de anotar 6 puntos en la casilla "*Twos*", 12 puntos en la casilla "*3 of a Kind*" ó 25 en la casilla "*Full House*" y decide hacerlo en ésta última, ya que esta combinación podría resultar difícil de obtener más tarde; además, usted va a la cabeza en la Sección superior, de modo que quizás no necesitaría tres "2" para sus 35 puntos adicionales. ¡Además, en otra jugada esperará lanzar un "*3 of a Kind*" con mayor puntaje!

©2004 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. Todos los derechos reservados. ® denotes Reg. US Pat. & TM Office.
00950

S