

Yahtzee

THE SHAKE, SCORE, AND SHOUT GAME!

AGES **8+**
2+ PLAYERS



GAME GUIDE

CONTENTS
1 YAHTZEE Shaker, 5 Dice, and 80 Score Cards.

HOW TO WIN

Roll dice to get the highest score after all 13 rounds.

BASIC RULES

- Roll your dice to rack up the best possible score.
- Decide which dice combo you're going for.
- After each turn, write your score in **one** empty box on the score card.

HOW TO PLAY

Roll a die to see who starts. Play continues clockwise. Write each player's name on the score card, in the order of play (pen not included). Roll **up to** 3 times each turn. Fill in **one** empty box in the column under your name **each turn**.

YOUR 1ST ROLL

- Roll all 5 dice.
- If you get the exact combo you want, mark your score card right away.
- Otherwise, continue with your 2nd roll.

YOUR 2ND ROLL

- Set aside any 'keepers' and re-roll the rest.
- Hate them all? Re-roll them all!
- If you get the exact combo you need, mark your score card.
- Otherwise, continue with your 3rd roll.

YOUR 3RD AND FINAL ROLL

- If you still haven't nailed a combo, or just want to maximize your score:
- Roll some or all of your dice (as above), even any 'keepers' you might have set aside.
 - You **must** enter a score at the end of this roll, whether or not you like your dice!
 - If your roll doesn't suit any of your empty boxes, you have to enter a ZERO somewhere.
 - BUT** scoring even a single die value is better than a ZERO! See inside for SCORING and the back page for some top strategy tips.

SCORING YOUR 13 TURNS

REMEMBER! You can complete **any** box in any section in **any** order but you **MUST** fill in **one box** each turn.

Now, look at a score card. You'll see it's split into two sections: the upper for dice face values and lower for the set combos.

UPPER SECTION

The upper section scores only the same dice, from 1 to 6. Add up the dice of the same number to get your score. (You can just count a single die – it's better than a ZERO.)

= 9 points in the Threes box
e.g. 3 Threes

= 2 points in the Aces box
e.g. 2 Aces

BONUS: If you score over 63 points in the upper section, you get a bonus **35 points!**
To get to the bonus, you just need to roll 3 of each die.

LOWER SECTION

The lower section scores the various dice combos:

3 of a Kind TOTAL dice score
3 of the same dice

Your score is the face value of all 5 dice.

= 17 points
e.g. 3 of a Kind also count toward your score

4 of a Kind TOTAL dice score
4 of the same dice

Your score is the face value of all 5 dice.

= 22 points
e.g. 4 of a Kind counts toward your score

UPPER SECTION SECTION SUPERIEURE		HOW TO SCORE SCORES		T	W	C			
Aces - Un	1	Count and add only Aces	Completed in total dice 5 rolls						
Twos - Deux	2	Count and add only Twos	Completed in total dice 5 rolls						
Threes - Trois	3	Count and add only Threes	Completed in total dice 5 rolls						
Fours - Quatre	4	Count and add only Fours	Completed in total dice 5 rolls						
Fives - Cinq	5	Count and add only Fives	Completed in total dice 5 rolls						
Sixes - Six	6	Count and add only Sixes	Completed in total dice 5 rolls						
TOTAL									
BONUS If total score is 63 or over				SCORE 35					
BONUS You receive 35 extra points				MARKED 35					
TOTAL									
LOWER SECTION SECTION INFÉRIEURE									
3 of a Kind (Small)	4	Add total of all dice	Completed in total dice 5 rolls						
4 of a Kind (Small)	4	Add total of all dice	Completed in total dice 5 rolls						
Full House - Main pleine	5	SCORE 25	MARKED 25						
Small Straight Sequence of 4 dice with die	4	SCORE 30	MARKED 30						
Large Straight Sequence of 5 dice with die	5	SCORE 40	MARKED 40						
YAHTZEE (5 of a Kind)	5	SCORE 50	MARKED 50						
Chance		Score total of all dice	Completed in total dice 5 rolls						
YAHTZEE BONUS BONUS YAHTZEE		IF YOU ROLL BONUS, A ROLL CHANCE BONUS	SCORE 35 BONUS + BONUS 35 BONUS = 70 BONUS						
TOTAL									
TOTAL									
GRAND TOTAL									



This is T's first roll. He's going to go for a Full House. He thinks he can get a 3 of a Kind or a 4 of a Kind in 2 rolls.

With these dice, T could also go for Fours or Sixes in the upper section – or 3 of a Kind or 4 of a Kind in the lower section. Who knows, he could even get a YAHTZEE! He could also go for a Small or Large Straight. See?

- If you don't have a score to enter at the end of your turn, you must enter **ZERO** in one of your empty boxes.
- Once a box has been filled in, it **cannot** be used again.
- A summary on **HOW TO SCORE** is on every score card.

Full House SET score 25 points
Any 3 of a Kind and any Pair

Worth 25 points, regardless of the face value of the dice.

= 25 points
e.g. any 3 of a Kind + any Pair

Small Straight SET score 30 points
Any 4 consecutive dice

Worth 30 points, regardless of the face value of the dice.

= 30 points
e.g. Small Straight

Large Straight SET score 40 points
Any 5 consecutive dice

Worth 40 points, regardless of the face value of the dice.

= 40 points
e.g. Large Straight
(if you've already scored a Large Straight, you can use this roll as your Small Straight)

Chance TOTAL dice score
Add up the face value of any roll

No combos necessary. CHANCE is a one-off, use anytime, catch-all safety net when you can't score anywhere else and don't want to enter a ZERO.

= 23 points
e.g.

YAHTZEE! SET score 50 points
5 of a Kind

Top score. 50 points, regardless of the face value of the dice.

= 50 points
e.g.

YAHTZEE BONUS!

If you roll multiple YAHTZEEs, you can rack up a seriously high score.

One **extra** YAHTZEE = 100 bonus points!

Put an (X) in the YAHTZEE bonus box **AND** fill in one of your empty boxes on the score card as follows:

- Score the total of the 5 dice in the appropriate upper section box.
- If that box is full, fill the 3 of a Kind or 4 of a Kind boxes in the lower section with your 5 dice total.
- If they too are full, use your Chance or 'steal' any one of the combos with your 5 of a Kind dice. Score as normal, e.g. Full House is 25 points.
- If you've already scored ZERO in your YAHTZEE box, you can't get a YAHTZEE bonus of 100 points. (Sorry! Try not to score ZERO in your YAHTZEE box!) But you can still score as detailed above in steps 1–3.

WINNING

The player with the highest GRAND total at the end of all 13 rounds is the winner. Don't forget to add your 35-point bonus if you score over 63 points in the upper section.

TOP TIPS & TACTICS

Winning is all about being strategic to get the highest score. Here's how:

- At the start of each game, you'll find your dice can be entered into a number of boxes. You must decide which box to fill in on that turn.
- Remember that some combos are easier to roll than others and you will (unless you're a real dice shark!) probably have to enter a ZERO at some point.
- Balance scoring between the upper and lower sections to maximize your score.
- Leave your CHANCE roll until later in the game when your options are becoming more and more limited.
- The real mastery of the game is not just being a high roller, but knowing which box to fill in and when.

If you use up all your score cards, buy refill packs from your YAHTZEE retailer or order them online from www.hasbro.com

The HASBRO GAMING and YAHTZEE names and logos are trademarks of Hasbro. Colors and parts may vary from those pictured. Retain this information for future reference. © 2014 Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. All Rights Reserved. TM & © denote U.S. Trademarks. HASBRO CANADA, LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2. US/CANADA TEL. 1-800-255-5516. C00950 101C00950T00



021500950C04

Yahtzee

LE JEU DE DÉS QUI COMPTE!

ÂGE **8+**
2+ JOUEURS



RÈGLES DU JEU

CONTENU
1 gobelet à dés YAHTZEE, 5 dés et 80 feuilles de scores.

POUR GAGNER

Obtenir le plus haut score avec les dés après 13 tours.

RÈGLES DE BASE

1. Lancer les dés pour atteindre le meilleur score possible.
2. Choisir la combinaison la plus avantageuse.
3. À la fin du tour, noter les points obtenus dans **une** case libre de la feuille de scores.

POUR JOUER

Lancer un dé pour déterminer le joueur partant. La partie se déroule ensuite vers la gauche. Noter le nom de chaque joueur sur la feuille de scores, selon l'ordre du jeu (crayon non inclus). Lancer les dés **jusqu'à** 3 fois par tour.

Chaque tour, remplir **une** case libre dans la colonne du joueur.

AU 1^{ER} LANCER

- Lancer les 5 dés.
- Si le joueur obtient immédiatement une combinaison souhaitée, noter tout de suite le score.
- Sinon, passer au 2^e lancer.

LE 2^E LANCER

- Écarter les dés à retenir et relancer les autres dés.
- Tout est mauvais? Il suffit de tout relancer!
- Si le joueur obtient une combinaison souhaitée, noter le score.
- Sinon, passer au 3^e lancer.

LE 3^E ET DERNIER LANCER

- Si le joueur n'a toujours pas de combinaison ou s'il souhaite maximiser son score:
- Il peut relancer quelques dés ou tous les dés (voir ci-dessus), même les dés retenus aux lancers précédents.
 - Il doit **obligatoirement** noter un score à la fin du troisième lancer, même s'il n'est pas satisfait du résultat!
 - Si le lancer ne correspond à aucune case libre, il faut entrer ZÉRO dans l'une des cases.
 - **TOUTEFOIS**, noter le résultat d'un seul dé est toujours mieux que ZÉRO! Voir la section suivante pour COMPTER LES POINTS et à la fin de ces règles pour quelques astuces.

LE SCORE APRÈS 13 TOURS

NE PAS OUBLIER! On peut noter les points dans la case libre de son choix dans l'ordre de son choix, mais il faut OBLIGATOIREMENT remplir **une case** par tour.

La feuille de scores est divisée en deux sections : la section supérieure pour les valeurs individuelles des dés et la section inférieure pour les combinaisons spéciales.

SECTION SUPÉRIEURE

Dans la section supérieure, on note seulement le total des dés identiques, de 1 à 6. Il suffit de calculer le total des dés affichant la même valeur pour obtenir le score. (On peut aussi noter le résultat d'un seul dé - c'est toujours mieux que ZÉRO).

= 9 points dans la case des Trois

P. ex. 3 Trois

= 2 points dans la case des Un

P. ex. 2 Un

BONI: si le score de la section supérieure est de 63 ou plus, le joueur obtient un boni de **35 points!**
Pour profiter de ce boni, il faut obtenir au moins 3 dés identiques dans chaque catégorie.

SECTION INFÉRIEURE

La section inférieure présente plusieurs combinaisons de dés:

3 pareils / **3 dés identiques** / **TOTAL des dés**

Le score est le total des 5 dés.

= 17 points

P. ex. 3 pareils (brelan) s'ajoutent aussi au total.

4 pareils / **4 dés identiques** / **TOTAL dice score**

Le score est le total des 5 dés.

= 22 points

P. ex. 4 pareils (carré) s'ajoute au total.

UPPER SECTION SECTION SUPÉRIEURE	HOW TO SCORE SCORES	T	W	C			
Aces - Un = 1	Count and add only Aces Compter seulement les 1						
Twos - Deux = 2	Count and add only Twos Compter seulement les 2						
Threes - Trois = 3	Count and add only Threes Compter seulement les 3						
Fours - Quatre = 4	Count and add only Fours Compter seulement les 4						
Fives - Cinq = 5	Count and add only Fives Compter seulement les 5						
Sixes - Six = 6	Count and add only Sixes Compter seulement les 6						
TOTAL							
BONUS If total score is 63 or over If total score is 63 or over If total score is 63 or over	SCORE 35 MARQUEZ 35						
TOTAL							
LOWER SECTION SECTION INFÉRIEURE							
3 of a Kind (petit brelan)	Add total of all dice Compter le total des 5 dés						
4 of a Kind (grand brelan)	Add total of all dice Compter le total des 5 dés						
Full House - Main pleine	SCORE 25 MARQUEZ 25						
Small Straight Sequence of 4 (petite suite de 4)	SCORE 40 MARQUEZ 40						
Large Straight Sequence of 5 (grande suite de 5)	SCORE 40 MARQUEZ 40						
YAHTZEE - 5 of a Kind (5 pareils)	SCORE 50 MARQUEZ 50						
Chance	Score total of all dice Compter le total des 5 dés						
YAHTZEE BONUS	IF YOU EARN BONUS IF YOU EARN BONUS IF YOU EARN BONUS						
BONUS YAHTZEE	SCORE 35 PER X MARQUEZ 35 PAR X						
TOTAL of Lower Section de la section inférieure							
TOTAL of Upper Section de la section supérieure							
GRAND TOTAL							



Voici le premier lancer de T. Il vise la main pleine. Il prévoit obtenir un 1 ou un 6 en deux lancers.

Avec ces résultats, T pourrait aussi remplir la case des **Quatre** ou des **Six** dans la section supérieure - ou bien **3 pareils** ou **4 pareils** dans la section inférieure. Qui sait, il pourrait même obtenir un **YAHTZEE!** Il pourrait aussi y aller pour la **petite** ou la **grande** suite. Tout est clair?

- Si le joueur n'a aucun score à noter à la fin du tour, il doit mettre un **ZÉRO** dans l'une des cases libres.
- Une fois une case remplie, il **n'est plus possible** de la réutiliser.
- Chaque feuille de scores indique comment calculer les **SCORES**.

Main pleine / **3 pareils et une paire** / **Le score est de 25 points**

Donne 25 points, peu importe la valeur totale des dés.

= 25 points

P. ex. 3 pareils + et une paire

Petite suite / **4 dés consécutifs** / **Le score est de 30 points**

Donne 30 points, peu importe la valeur totale des dés.

= 30 points

P. ex. Petite suite

Grande suite / **5 dés consécutifs** / **Le score est de 40 points**

Donne 40 points, peu importe la valeur totale des dés.

= 40 points

P. ex. Large Straight

(Si le joueur a déjà entré sa grande suite, il peut utiliser ce résultat pour sa petite suite)

Chance / **Calculer le total des cinq dés** / **TOTAL des dés**

Aucune combinaison nécessaire. La CHANCE est un coup unique qu'on peut utiliser à tout moment quand le résultat ne se place nulle part ailleurs sur la feuille et qu'on veut éviter d'inscrire un ZÉRO.

= 23 points

P. ex.

YAHTZEE! / **5 pareils** / **Le score est de 50 points**

C'est le meilleur score. Donne 50 points, peu importe la valeur totale des dés.

= 50 points

P. ex.

BONIS YAHTZEE!

Si le joueur obtient plusieurs YAHTZEE, il peut cumuler un score assez impressionnant! Chaque **nouveau** YAHTZEE = bonus de 100 points!

Le joueur met un (X) dans la case Bonus YAHTZEE **ET** remplit l'une des cases libres de la feuille de scores en procédant comme suit :

1. Marquer le total des 5 dés dans la case appropriée de la section supérieure.
2. Si cette case est déjà utilisée, marquer le total des 5 dés dans les cases 3 pareils ou 4 pareils de la section inférieure.
3. Si ces cases sont aussi utilisées, utiliser la Chance ou « voler » n'importe quelle combinaison avec les 5 pareils. Utiliser le score régulier de la combinaison, p. ex. une main pleine vaut 25 points.
4. Si la case YAHTZEE est marquée d'un ZÉRO, il n'est pas possible de profiter du bonus YAHTZEE de 100 points. (Désolé! Il faut éviter de mettre ZÉRO dans la case YAHTZEE!) Il reste toujours possible de marquer des points comme indiqué aux étapes 1 à 3.

POUR GAGNER

Le joueur qui termine le 13^e tour avec le **GRAND** total le plus élevé gagne. Ne pas oublier d'ajouter le boni de 35 points si le total de la section supérieure est de 63 ou plus.

ASTUCES ET STRATÉGIES

Pour gagner, il faut être stratégique et viser le plus haut score possible. Voici comment:

- En début de partie, les résultats peuvent s'inscrire dans plusieurs catégories. Il faut choisir la catégorie pour ce tour.
- Garder en tête que certaines combinaisons sont plus faciles à obtenir que d'autres et, à moins d'être vraiment chanceux, il faudra sans doute mettre un ZÉRO quelque part.
- Il est bien d'équilibrer les points dans les deux sections pour maximiser le score.
- Laisser la case CHANCE libre pour plus tard dans la partie, quand les options commencent à être limitées.
- La vraie maîtrise du jeu ne consiste pas à entrer de hauts scores, mais à les placer dans les bonnes cases au bon moment.

Si jamais il n'y a plus de feuilles de scores, il est possible d'acheter des recharges chez un détaillant.

Les noms et logos HASBRO GAMING et YAHTZEE sont des marques de commerce Hasbro. Les couleurs et les pièces peuvent différer de celles illustrées. Conservez cette information pour référence ultérieure. © 2014 Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. Tous droits réservés. TM & ® désignent des marques de commerce des E.-U.
HASBRO CANADA, LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2.
US/CANADA TEL. 1-800-255-5516. **C0950**

