place a check mark (✓) in the YAHTZEE BONUS box on your score card. Then fill in one of the 13 boxes on your score card according to the JOKER RULES, described below.

As long as you've scored 50 in the YAHTZEE box, you get a YAHTZEE bonus for each additional YAHTZEE you roll – just squeeze in the check marks if necessary!

If you roll a YAHTZEE and have already entered zero in the YAHTZEE box, you do not earn a YAHTZEE bonus; however, you must fill in one of the 13 boxes on your score card according to the JOKER RULES below.

**JOKER RULES:** Score the total of all 5 dice in the appropriate Upper Section box. If this box has already been filled in, score as follows in any open Lower Section box:

*3 of a Kind:* Total of all 5 dice
*4 of a Kind:* Total of all 5 dice
*Full House:* 25 points
*Small Straight:* 30 points
*Large Straight:* 40 points
*Chance:* Total of all 5 dice

If the appropriate Upper Section box and all Lower Section boxes are filled in, you *must* enter a zero in any open Upper Section box.

For example, you roll 5 Fours. You've already entered zero in the YAHTZEE box, and have also scored in the *Fours* box in the Upper Section. The Joker rules allow you to score in any open box in the Lower Section. You decide to score 40 points in the *Large Straight* box.



## ENDING A GAME

Once each player has filled in all 13 category boxes, the game ends. Each player now adds up his or her score as follows:

**Upper Section:** Add up the Upper Section scores and enter the total in the *TOTAL SCORE* box. Enter the 35-point bonus in the *BONUS* box if you scored 63 points or more. Then enter the total in the *TOTAL* box.

**Lower Section:** Add up the Lower Section scores, and enter the total in the *TOTAL of Lower Section* box. Add 100 points for each check mark in the *YAHTZEE BONUS* boxes (that is, one check mark for each bonus chip).

**Grand Total:** Add the Upper Section and Lower Section scores, and enter the total in this box. This is your score for the game.

## How to Win

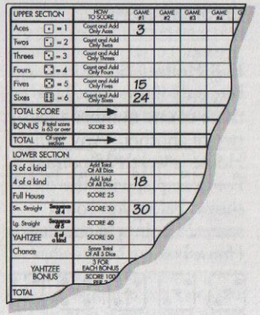
After the scores are tallied, the player with the highest Grand Total wins the game!

## SOLO PLAY

No competition around? Challenge yourself in solitaire play, and try to beat your previous scores!

## A TURN EXAMPLE

You're well into a 4-player game. Your dice rolls and scoring strategy are illustrated below.






### First Roll



You could roll again for *Fours*, *3 of a Kind* or *Large Straight*. You've already scored your *Small Straight*, so it's risky; but the 2/3/4/5 gives you a good chance of rolling either an Ace or a Six in the next two rolls. You decide to set aside the *Small Straight* and reroll one die.

### Second Roll



You roll a Two. You could reroll the die again for your *Large Straight*, or set aside the 2 Twos and roll for your *Twos* or for *3 of a Kind*. You decide to set aside the twos and reroll the remaining 3 dice.

### Third and Final Roll



You roll 1 Two and 2 Threes. You could score 6 points for *Twos*, 12 points for *3 of a Kind*, or 25 points for *Full House*. You decide on the *Full House* because this combination can be tough to roll later in the game; also, you're ahead in the Upper Section, so you may not need 3 Twos for your 35-point bonus; and also, you're hoping that later you'll roll a higher-scoring *3 of a Kind!*

We will be happy to hear your questions or comments about this game. US consumers please write to: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200 Pawtucket, RI 02862. Tel.: 888-836-7025 (toll free). Canadian consumers please write to : Hasbro Canada Corporation, 2350 de la Province, Longueuil QC Canada J4G 1G2. European consumers please write to: Hasbro UK Ltd., Hasbro Consumer Affairs, P.O. Box 43 Caswell Way, Newport, Wales, NP19 4YD, or telephone our Helpline on 00 800 2242 7276.

©2005 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved. TM & ® denote US Trademarks. 00950-I 1105

parkerbrothers.com

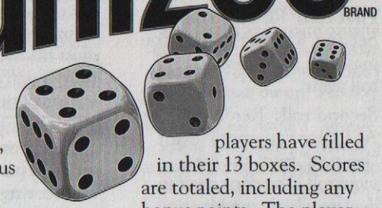
**PROOF OF PURCHASE**

PARKER BROTHERS
Yahtzee®
00950



Instructions
1 or More Players

# Yahtzee® BRAND



**AGE 8+**

Contents: 5 dice, dice cup, 10 bonus chips, score pad

## Object

Roll dice for scoring combinations, and get the highest total score.

## Game Summary

On each turn, roll the dice up to 3 times to get the highest scoring combination for one of 13 categories. After you finish rolling, you must place a score or a zero in one of the 13 category boxes on your score card. The game ends when all players have filled in their 13 boxes. Scores are totaled, including any bonus points. The player with the highest total wins.

## How to Play

Each player takes a score card. To decide who goes first, each player in turn rolls all 5 dice. The player with the highest total goes first. Play then passes to the left.

## TAKING A TURN

On your turn, you may roll the dice up to 3 times, although you may stop and score after your first

Scanned + Archived By: FindMyManual.org

or second roll. To roll the dice, place them in the dice cup, shake them up, and roll them out.

**First roll:** Roll all 5 dice. Set any "keepers" aside. You may stop and score now, or roll again.

**Second roll:** Reroll ANY or ALL dice you want – even "keepers" from the previous roll. You don't need to declare which combination you're rolling for; you may change your mind after any roll.

You may stop and score after your second roll, or set aside any "keepers" and roll a third time.

**Third and final roll:** Reroll ANY or ALL dice you want. After your third roll, you *must* fill in a box on your score card with a score or a zero. After you fill in a box, your turn is over.



## SCORING

When you are finished rolling, decide which box to fill in on your score card. For each game, there is a column of 13 boxes. You must fill in a box on each turn; if you can't (or don't want to) enter a score, you must enter a zero. Fill in each box only once, in any order, depending on your best scoring option.

The score card is divided into an Upper Section and a Lower Section. Scoring combinations for each section are explained below.

| Upper Section | What to Score |
|---|---|
| Aces (Ones) | Total of Aces only |
| Twos | Total of Twos only |
| Threes | Total of Threes only |
| Fours | Total of Fours only |
| Fives | Total of Fives only |
| Sixes | Total of Sixes only |

To score in the Upper Section, add only the dice with the same number and enter the total in the appropriate box. For example, with the dice shown below you could score 9 in the *Threes* box, 2 in the *Twos* box or 4 in the *Fours* box.



Your goal in the Upper Section is to score a total of at least 63 points, to earn a 35-point bonus. The bonus points are based on scoring three of each number (Aces through Sixes); however, you may earn the bonus with *any* combination of scores totaling 63 points or more.

Each of the Lower Section scoring combinations is explained in detail in the next column.



| Lower Section | What to Score |
|---|---|
| 3 of a Kind | Total of all 5 dice |
| 4 of a Kind | Total of all 5 dice |
| Full House | 25 points |
| Small Straight | 30 points |
| Large Straight | 40 points |
| YAHTZEE (5 of a Kind) | 50 points |
| Chance | Total of all 5 dice |

**3 of a Kind:** Score in this box only if the dice include 3 or more of the same number. For example, with the dice shown below you could score 18 points in the *3 of a Kind* box.



*Other Scoring Options:* You could instead score 18 in the *Chance* box, or you could score in the Upper Section: 15 in the *Fives* box, 2 in the *Twos* box or 1 in the *Aces* box.

**4 of a Kind:** Score in this box only if the dice include 4 or more of the same number. For example, with the dice shown below you could score 14 points in the *4 of a Kind* box.



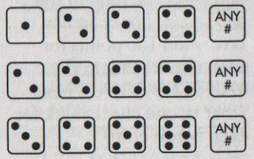
*Other Scoring Options:* You could instead score 14 in the *3 of a Kind* box or in the *Chance* box—*or* you could score in the Upper Section: 8 in the *Twos* box, or 6 in the *Sixes* box.

**Full House:** Score in this box only if the dice show three of one number and two of another. Any Full House is worth 25 points. For example, with the dice shown below you could score 25 points in the *Full House* box.



*Other Scoring Options:* You could instead score 19 in the *3 of a Kind* box or in the *Chance* box—or you could score in the Upper Section: 9 in the *Threes* box or 10 in the *Fives* box.

**Small Straight:** Score in this box only if the dice show any sequence of four numbers. Any Small Straight is worth 30 points. You could score 30 points in the Small Straight box with any of the three dice combinations shown below.

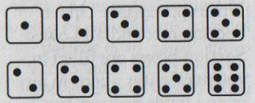



*Other Scoring Options:* You could instead score in the *Chance* box, or in the appropriate Upper Section box.



**Large Straight:** Score in this box only if the dice show any sequence of five numbers. Any Large Straight is worth 40 points.

You could score 40 points in the Large Straight box with either of the two dice combinations shown below.



*Other Scoring Options:* You could instead score in the *Small Straight* box, the *Chance* box, or the appropriate Upper Section box.

**YAHTZEE:** Score in this box only if the dice show five of the same number (5 of a kind). A YAHTZEE example is shown below.



The first YAHTZEE you enter in the YAHTZEE box is worth 50 points. For each additional YAHTZEE you roll, you earn a bonus (see YAHTZEE BONUS, below)!

**Chance:** Score the total of *any* 5 dice in this box. This catch-all category comes in handy when you can't (or don't want to) score in another category, and don't want to enter a zero.

For example, you could score 22 points in the *Chance* box with the dice shown below.



**YAHTZEE BONUS:** If you roll a YAHTZEE and have already filled in the YAHTZEE box with a 50, you get a 100-point bonus! Take one bonus chip, then

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

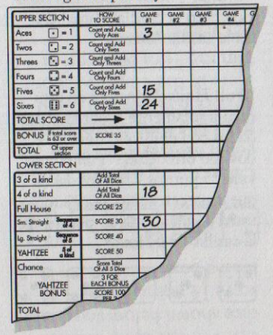
El jugador con el "Grand Total" más alto es el ganador del juego.

## 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.








### 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!

Hasbro®

parkerbrothers.com

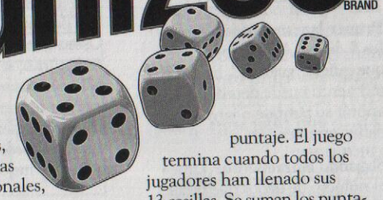
Estaremos encantados en recibir tus preguntas o comentarios sobre este juego. Escribanos a: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200 Pawtucket, RI 02862. Tel.: 888-836-7025 (llamada gratis).
©2005 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. 00950 1105

S



**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*".



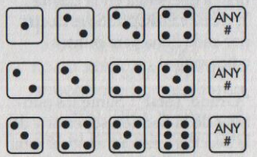
*Otras opciones de puntaje:* Usted también podría anotar 14 en la casilla "*3 of a Kind*" o en la casilla "*Chance*"; o, en la Sección superior: 8 en la casilla "*Twos*" ó 6 en la casilla "*Sixes*".

**"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".

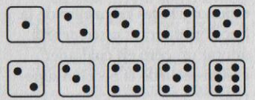



*Otras opciones de puntaje:* Usted también podría anotar en la casilla "*Chance*" o en la casilla correspondiente de la Sección superior.



**"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