YAY!

Spielanleitung

Game manual / Règles du jeu / Regole di gioco

noris

Spielanleitung

Video-Anleitung

YAY!

... ist ein schnell zu spielendes Würfelspiel für zwei bis vier Spieler ab 8 Jahren.
Wer es schafft, die meisten Felder zu besetzen, gewinnt das Spiel.

Spielinhalt: 1 Spielfeld aus Holz, 3 Casino-Würfel, 50 Spielbögen,
4 Farbstifte und 1 Spielanleitung

Folgende Regeln gilt es zu beachten:

- Ein Feld kann besetzt werden, sobald einer der Würfel es berührt.
- Auf jedes Feld darf nur eine Zahl eingetragen werden.
- Schreibe die Zahl möglichst groß, damit der darauf liegende Würfel sie nicht verdeckt.
- Neben bereits durchkreuzten oder eigenen Feldern darf auch eine niedrigere Zahl stehen.
- Fallen alle Würfel auf bereits besetzte Felder, darf kein zweites Mal gewürfelt werden und der nächste Spieler wist am Zug.
- Der Spieler, der würfelt, darf das Spielfeld beliebig verdrehen, um zu zielen.
- Es gelten nur die Würfel, die in dem Spielbrett liegen bleiben. Für jeden neuen Wurf dürfen wieder alle drei Würfel verwendet werden.
- Neben der Zahl 6 und 9 muss unten neben der Zahl ein Punkt gesetzt werden, sonst zählt die Zahl immer nur 6.
- Deinen allerersten Wurf musst du direkt eintragen. Danach kannst du bei den folgenden Würfen wählen, ob du die Zahl eintragen möchtest oder ob du noch einmal würfelst, um eine höhere Augenzahl zu erreichen. Jetzt gibt es zwei mögliche Ergebnisse: 1. Deine Zahl ist gleich oder niedriger als die vorherige Zahl; die Punkte zählen nicht, du musst ein eigenes Punktefeld durchstreichen! 2. Deine Zahl ist höher als dein vorheriger Wurf: Du kannst diese nun eintragen oder sogar noch einmal versuchen, die Augenzahl zu übertreffen.

Jetzt geht´s los!

Lege einen Spielbogen in das Spielfeld.
Die Spieler wählen einen Farbstift und würfeln aus wer beginnen darf.
Der Spieler mit der höchsten gewürfelten Augenzahl beginnt.

Der erste Wurf zählt!

Zuerst wirfst du alle drei Würfel auf einmal in das Spielfeld. Rechne die Augenzahlen zusammen. Die Summe musst du nun in ein Feld eintragen, das einer der Würfel berührt. Beim ersten Wurf darf nicht noch mal gewürfelt werden!

So geht´s weiter:

Streichen eigener Felder

Danach wird im Uhrzeigersinn weitergewürfelt.

Ab jetzt darfst du sooft würfeln wie du möchtest, bevor du eine Zahl einträgst.
Der Wert des nächsten Wurfes muss allerdings höher als der vorhergehende sein. Bitte beachte dabei Regel 9.

Willst du deine Augenzahl neben einem Punktefeld deines Mitspielers eintragen, gilt es folgendes zu beachten:

Streichen gegnerischer Felder

1. **Ist deine Gesamtaugenzahl höher als die deiner Mitspieler,** dann darfst du alle „fremden" Punktefelder, die niedriger sind und sich direkt (senkrecht und waagerecht) neben dem eigenen Feld befinden, durchstreichen. **YAY!**

Du kannst dich aber auch entscheiden weiterzuwürfeln. Bitte beachte dabei Regel 9.

Sperren leerer Felder

2. **Ist deine Gesamtaugenzahl gleich oder niedriger als die deines Mitspielers und du kannst kein anderes Feld besetzen,** musst du ein Feld sperren, das von einem Würfel berührt wird.

Du kannst dich aber auch hier entscheiden weiterzuwürfeln, um eine höhere Augenzahl zu erreichen. Bitte beachte dabei Regel 9.

Spielende:

Sobald eine waagerechte und eine senkrechte Spalte ausgefüllt sind, endet das Spiel. Dabei ist es egal, ob die Felder gesperrt oder durch Punkte der Mitspieler ausgefüllt sind. Umkreise alle gültigen, also nicht durchkreuzten Punkte des Spielfeldes, und zähle so deine besetzten Felder. Du musst deine Punkte nicht zusammenrechnen – es zählt nur, wer die meisten Felder besetzt hat. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der am meisten Punkte (zusammenzählen!) hat.
YAY!

Game manual

YAY!

... is a fast moving dice game for two to four players, 8 years old and up .
Whoever fills the most squares, wins the game.

Game content: 1 wooden game board, , 3 casino dice, 50 game sheets,
4 coloured pencils and 1 Rules of the Game

Video tutorial

You should follow these rules:

- You can only fill a square if one of the dice touches it.
- Only one number can be entered in any one square.
- Write the number as large as possible, so that the dice does not cover it.

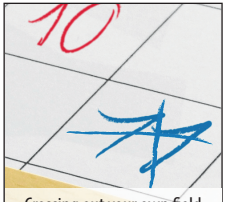
- A lower number can be on a square which is already crossed off, or your own .
- If all the dice land on squares which are already filled in, you cannot roll again, and the turn passes to the next player.
- When it is their turn, a player may rotate the playing area in order to aim.
- Dice only count if they land on the playing surface. All three dice must be used for each new throw.
- A point must be marked below the numbers 6 and 9, otherwise only the number 6 counts.
- You must write in your very first throw straight away. For subsequent throws you can choose whether to write in the score, or roll again in order to get a higher score. Now there are two possible outcomes: 1. Your score is the same or lower than the original score; the points don't count, and you must cross off one of your own squares. 2. Your score is higher than the previous throw: You can enter this score, or even try to beat it again.

Let's go!

Place a game sheet in the playing area.
The players choose a coloured pencil and roll the dice to decide who starts.
The player with the highest score starts.

The first throw counts!

You first throw all three dice into the playing area at the same time. Add up the score. You must enter the total on a square which one of the dice is touching. You cannot roll again on the first throw.



Crossing out your own field

Let's go on:

Play continues clockwise.

From now on you can roll the dice as many times as you want before you enter a number. However, the next throw must be higher than the one before.
Please look out for Rule 9.

If you want to want to enter a score on a square beside one occupied by another player, you must look out for the following:

Crossing out the opponent's fields

1. **If your score is higher than the other player's,** then you can cross off all opponents' scores which are lower, and immediately beside your square (vertically and horizontally). **YAY!**

You can also decide to throw again. Please look out for Rule 9.

Blocking of empty fields

2. **If your score is the same or lower than the other player's, and you can't fill any other square,** you must take up a square which is touched by one of the dice.

You can also decide to throw again to try to get a better score. Please look out for Rule 9.

End of the game:

The game is over when a vertical or horizontal line is filled in.
It doesn't matter if the squares are blocked or filled with a player's points. Circle all scoring ie not crossed off, squares, and count your squares. Do not add up your scores, only the number of squares counts. In case of a draw, the winner is the player with the highest total score. **YAY!**

Règles du jeu

Tutoriel vidéo

YAY!

... est un jeu de dé de rapidité pour deux à quatre joueurs à partir de 8 ans.
Celui qui réussit à occuper la majorité des cases gagne la partie.

Contenu du jeu: 1 plateau de jeu en bois, 3 dés de casino, 50 feuilles de jeu,
4 crayons de couleur et 1 formulaire avec les règles du jeu

Les règles suivantes doivent être respectées :

- Une case peut être occupée dès qu'un des dés la touche.
- Sur une chaque case, un seul nombre peut être saisi.
- Écris le nombre aussi grand que possible, afin que le dé qui se pose dessus ne le cache pas.
- À côté des cases ayant déjà une croix ou les propres cases, il n'est possible que de mettre un nombre inférieur.
- Si tous les dés tombent sur des cases déjà occupées, il n'est pas possible de relancer les dés une deuxième fois et c'est au joueur suivant de lancer.
- Le joueur qui lance les dés a le droit de tourner la feuille de jeu comme il le souhaite pour viser.
- Seuls les dés qui restent sur le plateau de jeu sont pris en compte. Pour chaque nouveau lancer, les trois dés peuvent à nouveau être utilisés.
- À côté des chiffres 6 et 9, un point doit être placé en bas à côté du chiffre, sinon le nombre reste toujours à 6.
- Tu dois directement saisir ton tout premier lancer. Ensuite, tu peux choisir lors des lancers suivants, si tu souhaites saisir le nombre ou si tu refais un lancer pour obtenir un nombre plus élevé. Il y a maintenant deux résultats possibles : 1er Ton lancer est égal ou inférieur au nombre précédent - > les points ne comptent pas, tu dois barrer un de tes points ! 2ème Ton lancer est supérieur à ton lancer précédent : tu peux maintenant le saisir ou même essayer à nouveau de le dépasser.

Débuter le jeu !

Mets une feuille de jeu dans le plateau de jeu. Les joueurs choisissent un crayon de couleur et tirent aux dés celui qui a le droit de commencer. Le joueur avec le lancer de dé le plus élevé commence.

Le premier lancer compte !
T u lances d'abord les trois dés d'un coup sur le plateau de jeu. Additionne les points du lancer de dés. Tu dois maintenant saisir la somme dans une case touchée par l'un des dés. Lors du premier lancer, il n'est pas possible de relancer les dés une nouvelle fois !

Et ça continue ainsi :

barrer ses points dans une case

Ensuite, les dés sont lancés par les joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.
À partir de maintenant, tu as le droit de lancer les dés aussi souvent que tu le souhaites, avant que tu ne saisisses un nombre. La valeur du prochain lancer doit être toutefois plus élevée que le précédent. Respecte bien la règle 9.

Si tu veux saisir le résultat de ton lancer à côté d'un point dans la case d'un autre joueur, il faut procéder comme indiqué ci-dessous :

barrer un point dans une case adverse

1. **Si la somme totale des points de ton lancer est supérieure à celle de l'autre joueur,** alors tu as le droit de barrer tous les points « adverses » qui sont inférieurs et qui se trouvent directement à côté (verticalement et horizontalement) de ta propre case. **YAY !**

Mais tu peux également décider de faire un nouveau lancer. Respecte bien la règle 9.

verrouillage des cases vides

2. **Si la somme totale des points de ton lancer est égale ou inférieure à celle de l'autre joueur, et que tu ne peux pas occuper une autre case,** ttu dois verrouiller une case qui a été touchée par un dé.

Mais, ici aussi, tu peux décider de faire un nouveau lancer, pour atteindre une somme plus grande. Respecte bien la règle 9.

Fin du jeu :

dès qu'une colonne horizontale et une colonne verticale sont remplies, le jeu est terminé. Peu importe si les cases sont verrouillées ou remplies par les points de autres joueurs. Entoure tous les points valables, donc pas les points du plateau de jeu ayant une croix, et compte ainsi les cases que tu occupes. Tu ne dois pas additionner tes points, ce qui compte c'est le joueur qui a occupé le plus de cases. En cas d'égalité, le joueur qui le plus de points (en additionnant !) a gagné.
YAY!

Regole di gioco

YAY!

... è un veloce gioco a dadi per 2-4 giocatori dagli 8 anni in su.
Chi riesce a impossessarsi del maggior numero di caselle vince la partita.

Istruzioni video

Contenuto della scatola: 1 plancia di gioco di legno, 3 dadi da casinò, 50 fogli di carta, 4 pennarelli e 1 manuale d'istruzioni.

Osservare le seguenti regole:

- Una casella può essere occupata non appena uno dei dadi la tocca.
- Su ogni casella può essere inserito solo un numero.
- Scrivere il numero a cifre grandi in modo che il dado non lo copra.
- Accanto alle tue caselle o a quelle già contrassegnate può esserci anche un numero inferiore.

- Se tutti i dadi cadono su caselle già occupate, non puoi ritirare e il turno passa al giocatore successivo.
- Al proprio turno il giocatore può ruotare la plancia di gioco a piacimento, per mirare dove desidera.
- Valgono solo i dadi che atterrano sulla plancia di gioco. Per ogni nuovo tiro devono essere usati nuovamente tutti e tre i dati.
- Accanto ai numeri 6 e 9 deve essere collocato un punto, altrimenti il numero varrà sempre 6.
- Il primo tiro deve essere riportato immediatamente. In seguito, nei tiri successivi, puoi scegliere se scrivere il numero uscito o se ritirare per ottenere un punto maggiore. Ora i risultati possibili sono due: 1) Il tuo numero è uguale o inferiore al numero precedente; i punti non contano e devi cancellare una delle tue caselle! 2) Il tuo numero è maggiore di quello del tiro precedente: puoi decidere se scriverlo o se ritirare per tentare di superarlo.

Si inizia!

Posizionare un foglio di carta sulla plancia di gioco. I giocatori scelgono un pennarello e tirano a turno i dadi per stabilire chi inizia. Il giocatore che ha ottenuto il numero maggiore inizia.

Il primo tiro è quello che conta!

All'inizio si tirano sulla plancia di gioco tutti e tre i dati contemporaneamente. Sommare i numeri usciti. La somma ottenuta deve essere riportata in una casella occupata da uno dei dadi. La prima volta non puoi ritirare!

Si procede così:

continuare a tirare in senso orario.

Da adesso puoi tirare tutte le volte che vuoi prima di riportare un numero.
Il valore del tiro successivo deve essere tuttavia maggiore di quello precedente. Vedi regola 9.

Se desideri inserire il tuo punteggio accanto a quello del tuo avversario devi fare quanto segue:

depennare la casella occupata dall'avversario

1. Se il tuo punteggio totale è maggiore di quello del tuo avversario puoi cancellare tutti i punteggi dell'avversario inferiori e che si trovano proprio accanto alla tua casella (in verticale e in orizzontale). **YAY!**

In alternativa puoi anche decidere di ritirare. Vedi regola 9.

bloccare le caselle libere

2. **Se il tuo punteggio totale è uguale o inferiore a quello del tuo avversario e non puoi occupare nessun'altra casella,** devi bloccare la casella che viene toccata da uno dei dadi.

Puoi però anche decidere di ritirare per ottenere un punteggio maggiore. Vedi regola 9.

Fine del gioco:

il gioco finisce non appena vengono completate una colonna orizzontale e una verticale. Non è rilevante se le caselle sono bloccate o occupate dai punti degli avversari. Cerchia tutti i punti validi ossia non cancellati della plancia di gioco e conta quindi le tue caselle occupate. Non devi sommare tutti i punti, vince chi ha occupato il maggior numero di caselle. In caso di parità vince il giocatore che ha raggiunto il punteggio maggiore (sommando tutti i punti!). **YAY!**

NORIS-SPIELE © 2012
Georg Reulein GmbH & Co. KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de

Art.-Nr.: 60 610 1096

Autor: Heinz Meister
Illustration: SCHACHZUG – Agentur für Markenkommunikation GmbH