Classic YACHT

Offizielle Spielregeln

Spielziel:

Würfle pro Runde bis zu dreimal, um die bestmögliche Kombination aus fünf Würfeln zu erzielen. Nach jedem Wurf kannst du beliebige Würfel behalten. Jede Kategorie kann nur einmal gewertet werden.

Kurzbeschreibung:

Classic Yacht ist eine moderne Variante des klassischen Würfelspiels. Spiele gegen echte Gegner – kostenlos oder um Geld. Nutze dein Geschick und Können, um zu siegen!

Schritt 1: Würfeln
Würfle bis zu dreimal. Nach jedem Wurf hast du 35 Sekunden Zeit, die Würfel zu markieren, die du behalten möchtest. Die möglichen Kombinationen für den jeweiligen Wurf werden auf dem Spielfeld hervorgehoben.

Schritt 2: Würfel platzieren
Platziere deine Würfel so, dass du die höchstmögliche Punktzahl erreichst.

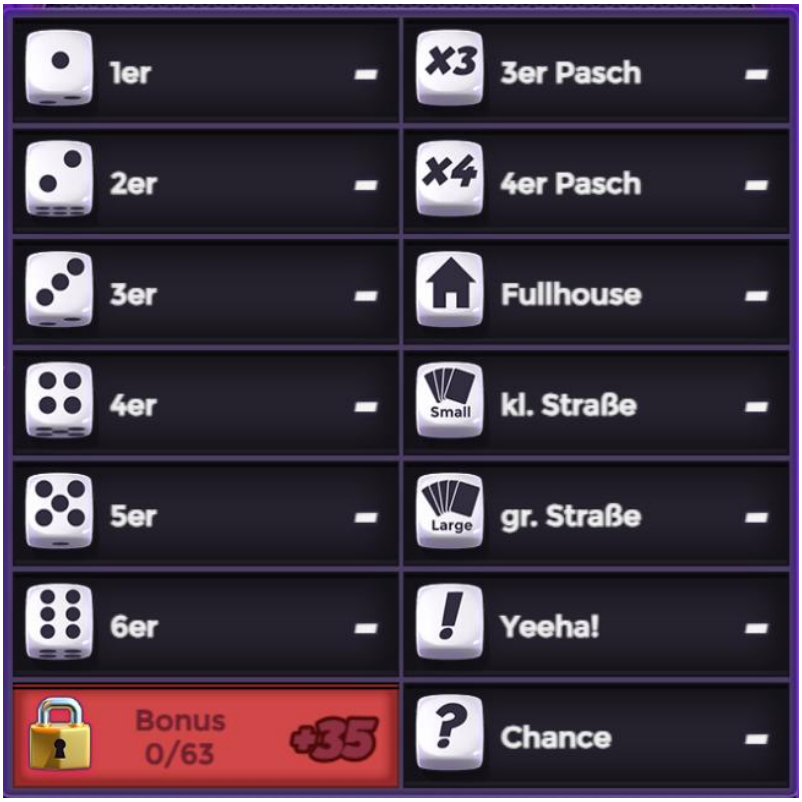
Spielablauf:

Der Spieler hat 5 Würfel und 3 Versuche zur Verfügung. Der erste Wurf erfolgt mit allen 5 Würfeln. Beim 2ten und 3ten Versuch kann der Spieler dann entscheiden, mit wie vielen Würfeln er fortfahren möchte und wie viele Würfel er sichern möchte. Es ist sogar möglich, alle 5 Würfel immer wieder in den Becher zu legen und somit keinen einzigen Würfel rauszulegen. Die Würfel, die der Spieler halten möchte, tippt er an und versieht sie mit einem Vorhängeschloss, die anderen Würfel wandern

beim nächsten Zug wieder in den Knobelbecher. Da es darum geht, möglichst hohe Punktzahlen zu erspielen, kann es sinnvoll sein, einige oder alle Würfel wieder in den Becher zu legen, um im nächsten Versuch mehr Punkte oder eine bessere Kombination zu erzielen. Hat der Spieler insgesamt 3-mal gewürfelt, muss er danach sein Ergebnis in den KNOBEL Block eintragen. Er kann aber auch vorher zu jeder Zeit das Ergebnis auf dem Block eintragen. Auch kann der Spieler bereits gesicherte Würfel wieder “entsperren” indem er erneut auf sie tippt.
Man sollte darauf achten, die Würfel möglichst in das taktisch klügste Feld, welches die meisten Punkte bringt, einzutragen. Erfüllt der Wurf keine der nötigen Bedingungen, um in eines der Felder eingetragen werden zu können (FULL HOUSE, KLEINE STRASSE etc.), so muss ein Feld „gestrichen" werden — für dieses Feld gibt es dann NULL Punkte.

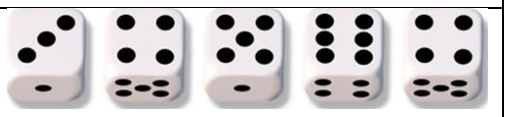
Der Block:

Alle Punkte werden im KNOBEL-Block festgehalten. Dieser ist in Spalten aufgeteilt, die alle zur Auswahl stehenden Möglichkeiten, Punkte zu erzielen, auflisten. Der Block ist dazu in einen linken und einen rechten Bereich geteilt.



Der linke Bereich ist reserviert für die normalen Würfe, also 1er, 2er, 3er, 4er, 5er und 6er. Entscheidet sich der Spieler dazu, seine Punkte in diesen Feldern zählen zu lassen, so werden die Ergebnisse der einzelnen Diese Felder werden aufaddiert und wenn deren Summe 62 überschreitet erhält man einen zusätzlichen Bonus von 35 Punkten.

Der rechte Bereich ist für die besonderen Würfelergebnisse wie z.B. FULL HOUSE oder PASCH sowie für die CHANCE reserviert. Gute Ergebnisse in diesem Bereich bringen in der Regel höhere Punkte als die bloße Zahl der gewürfelten „Augen".

Dreierpasch: Mindestens drei gleiche Zahlen. **Punkte:** ALLE Augen des Wurfes werden addiert.	
Viererpasch: Mindestens 4 gleiche Zahlen. **Punkte:** ALLE Augen des Wurfes werden addiert.	
Full-House: Drei gleiche und zwei gleiche, andere Zahlen (z.B. drei 5er und zwei 3er). **Punkte**: Für ein Full-House gibt es pauschal 25 Punkte.	
Kleine Straße: Die kleine Straße besteht aus einer Reihe von vier aufeinander folgenden Zahlen. Der fünfte Würfel kann eine beliebige andere Zahl anzeigen. **Punkte:** Eine kleine Straße bringt pauschal 30 Punkte.	
Große Straße: Eine Folge von fünf aufeinander folgenden Zahlen (z.B. 1, 2, 3, 4, 5). **Punkte:** Eine große Straße bringt pauschal 40 Punkte.	
Yeeha: 5 beliebige, aber identische Zahlen sind ein YEEHA. **PUNKTE:** Das korrekt ausgefüllte YEEHA Feld bringt 50 Punkten. *Bitte beachte die Sonderregeln für weitere Yeehas*.	
Chance: Hier kann ein missglückter Wurf eingetragen werden. **Punkte:** Alle Augen dieses Wurfes werden für eine Wertung addiert	

Yeeha als Joker(Sonderregeln):

Der Yeeha (5 gleiche Zahlen) kann prinzipiell in jedes Feld gesetzt und gewertet werden. Hat der Spieler schon einen Yeeha gewürfelt, so wird er diesen mit großer Wahrscheinlichkeit auch ins YEEHA Feld eingetragen haben. Jeder weitere Yeeha gilt aber ebenfalls als Joker und kann mit der fürs jeweilige Feld vorgesehenen maximalen Punktzahl in irgendeinem anderen freien Feld zur Wertung gebracht werden.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn alle vorhandenen Felder des Blocks ausgefüllt wurden (entweder durch Streichen oder Eintragen der Punkte). Jetzt werden automatisch alle erzielten Punkte inklusive der Bonuspunkte zum Endergebnis zusammenaddiert. Der Spieler mit dem höchsten erreichten Punktestand hat gewonnen.

Punktegleichstand:

Bei Punktegleichstand zwischen Gegnern zählen die folgenden Parameter, um den Sieger zu bestimmen:

1. weniger Würfe benötigt hat.
2. mehr Punkte im linken Bereich des Blocks hatte.
3. weniger gestrichene Felder hatte.
4. mehr Punkte im Feld Chance hatte.