

Yahtzee WÜRFEL-POKER



BLATTKATEGORIEN

Die nachfolgende Liste zeigt die möglichen Blätter (beginnend mit dem höchsten Wert):



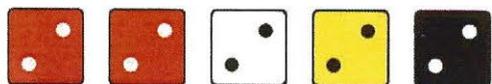
YAHTZEE FLUSH

5 Würfel mit derselben Zahl und derselben Farbe.



STRAIGHT FLUSH

Reihe von 5 Würfeln derselben Farbe.



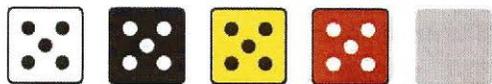
YAHTZEE

5 Würfel mit derselben Zahl, aber in unterschiedlichen Farben.



FLUSH

5 Würfel derselben Farbe.



VIERLING

4 Würfel mit derselben Zahl.



STRASSE

Reihe von 5 Würfeln in unterschiedlichen Farben (1 bis 5 oder 2 bis 6).



FULL HOUSE

3 Würfel mit derselben Zahl und 2 Würfel mit einer anderen Zahl.



DRILLING

3 Würfel mit derselben Zahl.



DOPPELPAAR

2 Würfel mit derselben Zahl und 2 Würfel mit einer anderen Zahl.

Yahtzee WÜRFEL-POKER



SETZEN SIE IHR POKERFACE AUF!

Dieses Spiel kombiniert das berühmte Yahtzee Würfelspiel mit der Strategie von Texas Hold'em Poker. Damit das Spiel leicht, schnell und unterhaltsam bleibt, haben wir einige der umfangreichen Hold'em-Regeln vereinfacht. Wenn Sie allerdings ein erfahrener Pokerspieler sind, können Sie gerne Ihre eigenen „Hausregeln“ festlegen, damit Sie in den vollen Genuss des Texas Hold'em-Gefühls kommen!

DAS ZIEL DES SPIELS

Gewinnen Sie mit der besten 5-Würfel-Kombination („Blatt“) die Poker-Chips. Der letzte Spieler, der übrig bleibt, hat das Spiel gewonnen.

SPIELAUSSTATTUNG

20 Würfel in vier Farben (rot, schwarz, weiß und gelb), 1 Würfelsack, 6 Würfelbecher, 90 Poker-Chips (10er, 50er und 100er).

DER SPIELABLAUF

Ein Spiel besteht aus mehreren „Blättern“ (d.h. eine Kombination aus 5 Würfeln). Um ein Blatt zu beginnen, erhält jeder Spieler zwei „Pocket“-Würfel, die sie unter ihren Würfelbechern verstecken. Der Geber wirft dann die „Flop“- „Turn“- und „River“-Gemeinschaftswürfel (insgesamt 5 Würfel). Während die Würfel geworfen werden, versuchen die Spieler, das bestmögliche Blatt zu erreichen, und setzen Chips in den Pott oder gehen nicht mit („falten“).

Im Showdown vergleichen die Spieler, die mitgegangen sind, ihre Blätter. Der Spieler mit dem höchsten Blatt gewinnt den Pott. Danach wird das nächste Blatt gespielt und das Spiel geht weiter, bis nur ein Spieler als Gewinner übrig bleibt.

Übersichtsgrafik: Auf Seite 6 finden Sie eine Auflistung der möglichen Würfelkombinationen.

Die Beispielrunden: Auf den Seiten 4 bis 5 finden Sie ein Beispiel für ein Spiel mit drei Teilnehmern, das erklärt, wie die Spieler bieten und warum.

Ein Spiel beginnen: Bestimmen Sie zu Beginn des Spiels den Geber für das erste Blatt. Der Geber ist der Spieler, der zusätzlich die Pflicht hat, die Pocket- und Gemeinschaftswürfel zu geben. Nach jedem Blatt wechselt die Rolle des Gebers im Uhrzeigersinn.

Der erste Geber teilt alle Chips unter den Spielern gleichmäßig auf. Sollten Chips übrig bleiben, werden sie aus dem Spiel genommen. Danach steckt der Geber alle 20 Würfel in den Würfelsack, schüttelt den Sack gut durch und macht sich zum Werfen bereit.

Jedes Blatt wird in fünf Runden gespielt (Eröffnung – Flop – Turn – River – Showdown).

1. ERÖFFNUNG

Setzen Sie! Jeder Spieler setzt einen 10er-Chip in den Pott (d.h. in die Tischmitte legen).

Pocketwürfel geben

Beginnend mit dem links neben ihm sitzenden Spieler, zieht der Geber blind zwei Würfel aus dem Sack, wirft sie in einen Würfelbecher und gibt den Becher dem Spieler. Der Geber zieht seine eigenen zwei Pocketwürfel zuletzt und wirft sie in seinen Becher.

Alle Spieler schütteln ihre Becher und setzen sie dann umgestürzt auf den Tisch. Während Sie Ihr Blatt bilden, dürfen Sie jederzeit Ihren Becher anheben, um einen Blick auf Ihre Pocketwürfel zu werfen. Die anderen Spieler sollten Ihre Pocketwürfel nicht sehen! Nur Sie allein dürfen Ihre Pocketwürfel benutzen.

Das Bieten beginnt. Nun darf jeder Spieler (beginnend mit dem linken Nachbarn des Gebers) checken, bieten oder falten. Sobald ein Gebot abgegeben wurde, dürfen die Spieler nacheinander mitgehen, mitgehen und erhöhen oder falten (siehe **Grundlagen des Bietens** auf der nächsten Seite).

Limit für das Bieten: In Eröffnungs- und Flop-Runden darf das Eröffnungsgebot nicht über 10 liegen, und es darf höchstens um 10 erhöht werden. Es darf höchstens dreimal erhöht werden.

Runde beenden: Das Bieten geht so lange weiter, bis alle Spieler, die mitgegangen sind, denselben Betrag in den Pott gesetzt haben und niemand mehr erhöht.

2. FLOP

Der Geber schüttelt den Würfelsack, zieht dann blind drei Würfel und wirft sie auf den Tisch. Dies sind die ersten drei von fünf Gemeinschaftswürfeln, die der Geber werfen wird.

Alle Spieler sehen sich die Flopwürfel an und prüfen, wie sie zu ihren Pocketwürfeln passen. Jeder Spieler hat nun für sein Blatt fünf Würfel: seine zwei Pocketwürfel plus die drei Gemeinschaftswürfel. Danach werden nur noch zwei weitere Gemeinschaftswürfel geworfen (ein Turnwürfel und ein Riverwürfel), also müssen die Spieler entscheiden, ob sie jetzt falten oder weiter bieten und zwar abhängig davon, welche Blattkategorie sie erreichen können.

Das Bieten beginnt. Das Bieten findet nun genauso statt wie bei der Eröffnung, allerdings mit diesem Unterschied: Wenn alle Spieler checken, wirft der Geber die Flopwürfel noch einmal.

3. TURN

Der Geber lässt die drei Flopwürfel auf dem Tisch liegen, schüttelt den Würfelsack, zieht blind einen Würfel heraus und wirft ihn auf den Tisch. Dies ist der vierte von fünf Gemeinschaftswürfeln.

Jetzt hat jeder Spieler sechs Würfel zur Auswahl: die eigenen beiden Pocketwürfel plus vier Gemeinschaftswürfel. Genauso wie beim Flop prüfen die Spieler nun ihre Würfelkombinationen und entscheiden, ob sie dabei bleiben und wie viel sie ggf. bieten.

Limit für das Bieten (der Einsatz steigt): Ab dem Turn wird das Limit verdoppelt. Die Spieler dürfen höchstens bis 20 bieten und höchstens um 20 erhöhen. Auch hier darf höchstens dreimal erhöht werden.

Das Bieten beginnt. Das Bieten folgt nun denselben Regeln wie in den vorhergehenden Runden. Der Turnwürfel darf nicht noch einmal geworfen werden. Mit dem Ende des Bietens ist auch der Turn beendet.

4. RIVER

Der River ist die letzten Runde. Der Geber schüttelt den Sack, zieht den fünften und letzten Gemeinschaftswürfel und wirft ihn auf den Tisch.

Da nun alle Würfel auf dem Tisch liegen, haben die Spieler, die noch dabei sind, die besten Kombinationsmöglichkeiten für ihr Blatt. *Hinweis:* Wenn die fünf Gemeinschaftswürfel Ihr bestmögliches Blatt ergeben, dürfen Sie nur diese Würfel auswählen und Ihre Pocketwürfel ignorieren.

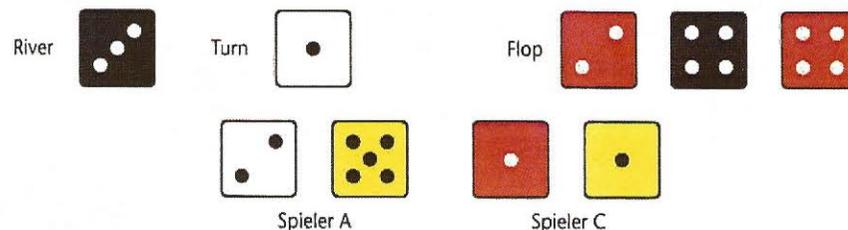
Die letzte Gebotsrunde beginnt. Das Bieten folgt denselben Regeln wie in den vorhergehenden Runden. Der Riverwürfel wurde nicht noch einmal geworfen. Das Limit für das Bieten entspricht hier dem Limit beim Turn (höchstens 20 beim Mitgehen und Erhöhen).

5. SHOWDOWN

Alle Spieler, die nicht gefaltet haben und damit noch im Spiel sind, decken nun ihre Pocketwürfel auf und benennen ihr bestes Blatt. Der Spieler mit dem höchsten Blatt gewinnt alle Chips aus dem Pott.

RIVER

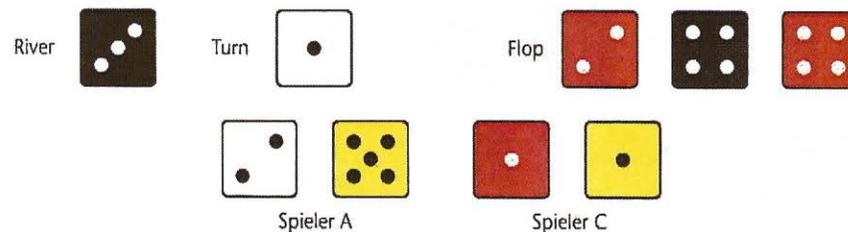
Nachdem der River gewürfelt wurde, stehen die beiden Spieler so da:



Der River hat Spieler A Glück gebracht: Er hat jetzt eine Straße von 1 bis 5! Er bietet nur 10 und hofft darauf, dass Spieler C den Pott durch einen hohen Einsatz noch voller macht. Spieler C hat immer noch das Full House und geht mit. Die Runde ist vorbei.

SHOWDOWN

Alle fünf Gemeinschaftswürfel wurden geworfen und die Spieler haben ihren letzten Einsatz gemacht. Nun decken sie ihre Pocketwürfel auf und verkünden ihre besten Blätter. Welches Blatt gewinnt?



Die Straße von Spieler A schlägt das Full House von Spieler C. Spieler A nimmt sich alle Chips aus dem Pott, und die Runde ist vorbei.

© 2005 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.

Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Auhofstraße 190, 1130 Wien. Tel. 01 8799 780.

Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.



www.hasbro.de



080542641100

GRUNDLAGEN DES BIETENS

In jeder Gebotsrunde müssen Sie entscheiden, wie viel Sie ggf. auf die Würfel setzen wollen. Denken Sie daran, dass es die Würfel in vier Farben gibt, also können Sie einen Flush mit 5 Würfeln derselben Farbe erhalten. Es wird immer im Uhrzeigersinn geboten, und zwar beginnend mit dem links neben dem Bieter sitzenden Spieler.

Checken: Wenn bisher noch keine Gebote abgegeben wurden, dürfen Sie *checken*. Das heißt, Sie sind zwar noch nicht draußen, aber noch nicht zum Fallen oder zu einem Gebot bereit.

Bieten: Der erste Spieler, der in einer Runde seine Chips in den Pott setzt, macht ein *Gebot*. Nach der Abgabe des Gebots dürfen die Spieler nicht mehr checken, d.h. jeder Spieler muss ab jetzt *mitgehen, mitgehen und erhöhen oder falten*.

Mitgehen: Wenn Sie *mitgehen*, setzen Sie das zuvor gesetzte Gebot. Um zum Beispiel bei einem 10er-Gebot mitzugehen, legen Sie einen 10er-Chip in den Pott.

Hinweis: Spieler, die vorher eröffnet oder mitgegangen sind, setzen nur den Betrag, um den erhöht wird (siehe hierzu die **Beispielrunden** auf den Seiten 4 bis 5).

Mitgehen und erhöhen: Wenn Sie *mitgehen und erhöhen*, setzen Sie das letzte Gebot plus Ihre Erhöhung. Zum Beispiel: Das letzte Gebot lag bei 10. Sie gehen mit, indem Sie einen 10er-Chip setzen. Danach erhöhen Sie, indem Sie einen weiteren 10er-Chip in den Pott legen. Das Gebot liegt jetzt bei 20, und alle Spieler, die jetzt mitgehen, müssen 20 in den Pott setzen. Spieler, die vorher bereits 10 gesetzt haben, müssen jetzt nur noch 10 setzen.

Falten: Wenn Sie *falten*, sind Sie draußen. Das Falten bewahrt Sie davor, Ihre Chips zu verlieren, falls Ihr Blatt nur wenig Aussichten auf ein gutes Blatt bietet. Beim Falten legen Sie einen Chip auf Ihren umgestürzten Würfelbecher, damit jeder weiß, dass Sie jetzt draußen sind.

Alles: Wenn Sie nicht mehr genügend Chips zum Mitgehen übrig haben, können Sie „alles“ riskieren, indem Sie ihre übrigen Chips in den Pott setzen. Alle weiteren Chips, die von den anderen Spielern gesetzt werden, werden in einen separat gehaltenen „Zusatzpott“ gelegt. Wenn Sie das Blatt gewinnen, erhalten Sie nur die Chips aus dem Hauptpott. Der Spieler mit dem zweitbesten Blatt erhält den Zusatzpott. Gewinnen Sie das Blatt allerdings nicht, erhält der Sieger beide Pötte und Sie sind aus dem Spiel.

Unentschieden: Wenn zwei oder mehr Spieler das gleiche Siegerblatt haben, gewinnt der Spieler, dessen Blatt die höchste Zahl bzw. die höchsten Zahlen hat. Zum Beispiel: Zwei Spieler haben ein Full House. Der Spieler mit 4ern über 3ern (d.h. drei Würfel mit 4 und zwei Würfel mit 3) schlägt den Spieler mit 2ern über 6ern (d.h. drei Würfel mit 2 und zwei Würfel mit 6). Steht es immer noch unentschieden, dann gewinnt der Spieler mit den meisten Würfeln derselben Farbe. Steht es danach immer noch unentschieden, teilen die beiden Spieler den Pott zwischen sich auf.

Alle Chips verbraucht: Diese Regel ist ganz einfach: Wenn Sie irgendwann keine Chips mehr haben, scheiden Sie aus dem Spiel aus!

Sonderregel für den Yahtzee Flush: Dieses äußerst seltene Blatt ist die ultimative Yahtzee-Herausforderung! Die 5 Würfel müssen nicht nur dieselbe Zahl haben, sondern auch noch *dieselbe Farbe*. Ein Spieler mit einem Yahtzee Flush ist automatisch der absolute, mega-unglaubliche Superglückspilz des Tages! Die Runde ist damit sofort beendet und der Spieler gewinnt den gesamten Pott!

YAHTZEE FLUSH – DER ULTIMATIVE SIEGER! 

Neues Blatt: Nach dem Showdown ist das Blatt beendet. Die Spieler lassen ihre Chips vor sich liegen. Der neue Geber (d.h. der Spieler, der links neben dem vorherigen Geber sitzt) wirft alle 20 Würfel zurück in den Sack und sammelt die Würfelbecher ein. Danach geht es bei Runde 1 (Eröffnung) wieder von vorne los.

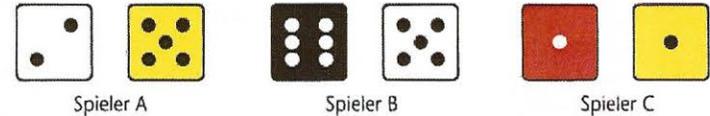
WER GEWINNT?

Spielen Sie so viele Blätter, bis nur noch ein Spieler übrig bleibt. Dieser Spieler hat gewonnen!

BEISPIELRUNDEN

ERÖFFNUNG

Wir haben drei Spieler (A, B und C). Und das sind ihre Pocketwürfel:



Zur Eröffnung legen die Spieler ihre Eröffnungsgebote in den Pott. Spieler A hat schwache Pocketwürfel, aber die Gemeinschaftswürfel könnten ihm etwas bringen. Spieler B und C haben einen besseren Start.

Spieler A checkt. Spieler B eröffnet das Bieten mit 10. Spieler C geht bei 10 mit und erhöht um 10, also legt er 20 in den Pott. Spieler A geht bei 20 mit und legt 20 in den Pott. Spieler B geht mit, setzt aber nur 10, da er bei der ersten Gebotsrunde bereits 10 in den Pott gelegt hatte. Die Runde ist vorbei.

FLOP

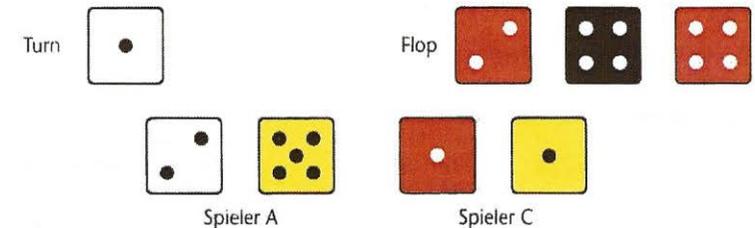
Nachdem der Flop gewürfelt wurde, sieht es bei den drei Spielern so aus:



Spieler A hat ein Doppelpaar (4er über 2er) und damit die Chance auf ein Full House oder auf eine Straße. Er eröffnet mit 10. Spieler B hat nur ein Pärchen 4er, darum geht er zögernd bei 10 mit. Spieler C hat ebenfalls ein Doppelpaar (4er über 1er) und dadurch die Chance auf ein Full House, eine Straße oder sogar auf einen Straight Flush. Er geht bei 10 mit und erhöht um 10, also legt er 20 in den Pott. Spieler A geht bei 20 mit und legt 10 in den Pott, weil er bei der Eröffnung bereits 10 gesetzt hat. Spieler B entscheidet sich, zu falten, da ein Pärchen kein guter Ausgangspunkt ist. Da auch nur noch zwei Würfel kommen, hat er nur geringe Aussichten auf eine Straße. Die Runde ist vorbei.

TURN

Nachdem der Turn gewürfelt wurde, sieht es bei den übrigen zwei Spielern so aus:



Spieler A hat ein Doppelpaar und immer noch die Chance auf ein Full House oder eine Straße. Er setzt 20. Spieler C hat jetzt ein Full House (drei Würfel mit 1 über zwei Würfeln mit 4). Er geht bei 20 mit und erhöht um 10. Spieler A geht mit und legt 10 in den Pott. Die Runde ist vorbei.