




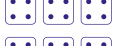

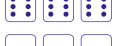


















SPEL N ^o 1		
10 000		
Det här är ett riktigt kul spel som engagerar på samma nivå som Yatzy men inte alls lika känt. Kallas ibland <i>Farkle</i> eller <i>Zilch</i> .		
TÄRNINGAR		6
SPELARE		2+
ÅLDER		6+

POÄNGRÄKNING		
	FEMMOR	= 50
	ETTOR	= 100
		= 300
		= 200
		= 300
		= 400
		= 500
		= 600
		= 1000
		= 2000
		= 3000
     		= 1500
 +  + 		= 1500
 + 		= 1500
 + 		= 2500

MÅL

Spelet går ut på att på sin tur samla så många poäng som möjligt genom att slå de sex tärningarna och få olika tärningskombinationer. Målet är att ha flest poäng när spelet är slut.

SPELETS GÅNG

Varje spelare börjar utanför spelet med 0 poäng och kommer in i spelet genom att få minst 500 poäng på sin tur. Spelare får inte protokollföra poäng vid turens slut förrän man fått 500 poäng eller mer på en tur. När man har kommit in i spelet får spelare protokollföra valfri poäng.



På din tur slår du alla sex tärningar. Om slaget ger poäng läggs de poänggivande tärningarna åt sidan och du har valet att slå igen. För att få fortsätta slå måste poäng läggas undan efter varje slag. För man efter ett slag inga nya poäng är turen över och spelaren får noll poäng för turen. Spelare kan välja mellan att fortsätta att slå och riskera alla turens poäng, eller stanna och ta de poäng den redan har samlat ihop. Tärningarna man lagt undan slås inte om och man får inte bygga på redan undanlagda tärningar (Exempel: En triss på första slaget kan inte bli ett fyrtal med en senare slagen tärning). I slutet av varje tur protokollförs spelarnas poäng.



När en spelare har nått 10 000 poäng eller mer, går spelet in i en avslutande runda. Resterande spelare har nu den avslutande rundan på sig att uppnå en högre poängsumma än den tillfällige vinnaren. Den spelare som vid sista rundans slut har flest poäng vinner spelet!

BONUSSLAG

Är en spelares alla sex tärningar poänggivande får spelaren ett bonusslag. Spelaren får då poäng för alla bonusslagets poänggivande tärningar - men får inte fortsätta slå ytterligare.

EXEMPEL OMGÅNG

Spelare 1 slår och får  värda 100 poäng styck. Spelaren lägger de två tärningarna åt sidan och slår om de andra fyra. På andra slaget får Spelare 1  värt 500 poäng och lägger de tre tärningarna åt sidan. Nu kan spelaren välja att slå om den sista tärningen men får Spelare 1 inga fler poäng då så förlorar hen sina 700 poäng. Spelare 1 väljer att stanna och behåller då poängen ackumulerad på sin tur.

Spelare 2 slår och får  värt 150 poäng. På andra slaget får Spelare 2 . Detta är värt 1 000 poäng och man får alltså inte bygga på tärningar åsidosatta från tidigare slag - som i det här fallet skulle ha blivit ett femtal. Däremot får Spelare 2 ett bonusslag eftersom alla sex slagna tärningar är poänggivande.