

2–6 pelaajalle
Yli 5-vuotiaille
Peliaika n. 15 minuuttia

Sisältö

5 värinoppaa
Kirjanpitolehtiö
Säännöt

Pelin tavoite

Pelin tavoitteena on kerätä pisteitä heittämällä nopilla erilaisia väriyhdistelmiä. Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa pelin.

Kuka voittaa?

Kun peliä on pelattu 10 kierrosta, pelaajat laskevat keräämänsä pisteet. Eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa pelin.

Valmistelut

Kirjoittakaa pelaajien nimet kirjanpitolehtiöön.
Katso kuva. Päätäkää, kuka aloittaa.

Pelin kulku

Ensimmäinen pelaaja aloittaa heittämällä yhtä aikaa kaikkia 5 noppaa. Noppia saa heittää korkeintaan 3 kertaa. Jokaisen heiton jälkeen pelaaja voi päättää, mitkä nopat hän haluaa säästää ja mitkä heittää uudelleen. Pistetaulukossa (*katso kuva*) näkyvät noppien erilaiset yhdistelmät ja niistä saatavat pisteet. Esimerkiksi 3 samanvärisestä nopasta saa 3 pistettä ja 5 samanvärisestä nopasta 10 pistettä.

Esimerkki: Stina heittää kaikki 5 noppaa ja saa vihreän, vihreän, vihreän, mustan ja punaisen. Hän säästää vihreät ja heittää muut 2 noppaa uudelleen. Nyt hän saa 2 sinistä. Hän on tyytyväinen tulokseen ja merkitsee kirjanpitolehtiöön itselleen omaan sarakkeeseensa 5 pistettä. Sen jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro.

Pistetaulukko

2 paria	= 2 pistettä
Kolmoset	= 3 pistettä
Täyskäsi	= 5 pistettä
Neloset	= 7 pistettä
Yatzy	= 10 pistettä

Pistetaulukon väriyhdistelmät ovat vain esimerkkejä. Saat pisteet myös yhdistelemällä muita värejä.