

BRÄNDI
YATZY
PLUS

Spielanleitung
Game instructions
Règles du jeu

Brändi®

Spielanleitung



2-4



8+



20-30

Spielzubehör

5 Würfel, 1 Bleistift, 1 Block für Brändi Yatzy und Brändi Yatzy Plus, 1 Spielanleitung

Design

Tale Designstudio GmbH



ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

Erstickengefahr, da kleine Teile verschluckt werden können.

Bitte bewahren Sie diesen Hinweis für eine eventuelle Korrespondenz auf.



BRÄNDI YATZY

Spielziel und Spielidee

Das Ziel ist, mit den fünf Würfeln die 15 vorgegeben Kombinationen zu würfeln. Gespielt werden 15 Runden. Jeder Spieler darf pro Runde dreimal hintereinander würfeln. Der gelbe Würfel hat beim Brändi Yatzy keine spezielle Bedeutung. Wer am Schluss die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Die Reihenfolge der Spieler wird abgemacht. Ein Spieler übernimmt zusätzlich das Schreiben.

Spielablauf

Der Startspieler beginnt mit Würfeln. Die fünf Würfel werden zusammen geworfen. Nach einem Wurf können entweder alle Würfel wieder aufgenommen oder diejenigen liegen gelassen werden, die bereits eine Kombination bilden. Man kann jederzeit wieder alle neu werfen. In jeder Runde muss eine Eintragung gemacht werden. Ist bereits der erste Wurf perfekt, muss nicht erneut gewürfelt werden. Spätestens nach dem dritten Wurf muss jedoch die entstandene Würfelkombination in

eines der 15 Felder eingetragen werden. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Um den Bonus von 25 Punkten zu erhalten, braucht es im ersten Teil ein Total von mindestens 63 Punkten.

Zu Beginn gibt es meistens mehrere Möglichkeiten, eine Würfelkombination in die Tabelle einzutragen. Ein bereits belegtes Feld kann nicht korrigiert werden. Bei den Festwerten kann jeweils ein X gemacht werden nach Erfüllung der Kombination. Lässt sich eine gewürfelte Kombination in keines der ersten 14 Felder eintragen, so hat der Spieler einmalig die Möglichkeit im Feld „Chance“, die Summe der fünf Würfel einzutragen. Ist auch dieses Feld schon belegt, muss ein freies Feld gestrichen werden. In diesem Fall werden 0 Punkte vergeben. Der Bonus kann nicht gestrichen werden.

Spielende

Sind alle Felder belegt, ist das Spiel zu Ende. Wer die höchste Endsumme erreicht hat, gewinnt das Spiel.

Einer	Summe aller Einer	3	
Zweier	Summe aller Zweier	4	
Dreier	Summe aller Dreier	9	
Vierer	Summe aller Vierer	16	
Fünfer	Summe aller Fünfer	20	
Sechser	Summe aller Sechser	12	
Bonus	Bonus bei 63 Punkte und mehr	F 25	F = Fixwert
1 Paar	Summe des Paares	12	
2 Paare	Summe der unterschiedlichen 2 Paare	18	
3 Gleiche	Min. 3 gleiche Zahlen	18	
4 Gleiche	Min. 4 gleiche Zahlen	20	
Volles Haus	1 Paar und 3 gleiche Zahlen	F 25	
Kleine Strasse	5 aufeinander folgende Zahlen ab dem 1	F 30	
Grosse Strasse	5 aufeinander folgende Zahlen ab dem 2	F 40	
Chance	Summe aller Zahlen	18	
Yatzy	Alle Würfel mit der gleichen Zahl	F 50	

BRÄNDI YATZY PLUS

Spielautor: Norbert Meier

Spielziel und Spielidee







Brändi Yatzy Plus wird wie das Brändi Yatzy gespielt aber mit zusätzlichen Kombinationen. Bei dieser Variante erhält der gelbe Würfel eine spezielle Bedeutung. Die Unterschiede zur Standardversion werden nachfolgend erklärt. Auch hier gilt, wer am Schluss die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Unterschiede zu Brändi Yatzy

Die Brändi Yatzy Plus Variante ist eine Art Super-Poker, welches über 2x19 Runden gespielt wird. Die zwei Kolonnen müssen beide ausgefüllt werden, jedoch in beliebiger Reihenfolge.

Drei Freiwürfe dürfen während den 2x19 Runden beliebig eingesetzt werden. Beim Einsatz eines Freiwurfs dürfen ein weiteres Mal die Würfel geworfen werden und ein Feld muss abgestrichen werden. ~~⊗~~○○
Um den Bonus von 80 Punkten zu erhalten, braucht es im ersten Teil ein Total von mindestens 63 Punkten. Wer dies zuerst erreicht, darf sich 90 statt 80 Punkte gutschreiben.

Wer zuerst beide Bonus erspielt, erhält 100 Punkte.

-  **Brändi Kombi ungerade**
-  Der gelbe Würfel muss zwingend eine 3 sein, dazu 2 holzfarbene Würfel mit einem Auge und 2 holzfarbene Würfel mit 5 Augen. Festwert 80 Punkte
-    **Brändi Kombi gerade**
-  Die 4 muss zwingend der gelbe Würfel sein, dazu 2 holzfarbene Würfel mit 2 Augen und 2 holzfarbene Würfel mit 6 Augen. Festwert 80 Punkte
-  **Multiply**
-  Der gelbe Würfel wird mit allen Augen der holzfarbenen Würfel multipliziert.
-  Beispiel, gelber Würfel 6, Summe der holzfarbenen Würfel 20 Multiply 6×20
-  = 120 Punkte

Einer	Summe aller Einer	3	
Zweier	Summe aller Zweier	4	
Dreier	Summe aller Dreier	9	
Vierer	Summe aller Vierer	16	
Fünfer	Summe aller Fünfer	20	
Sechser	Summe aller Sechser	12	
Bonus	Bonus bei 63 Punkte und mehr	F 80 -100	F = Fixwert
3 Gleiche	Min. 3 gleiche Augenzahlen	18	
4 Gleiche	Min. 4 gleiche Augenzahlen	20	
Ungerade	Alle Würfel mit ungeraden Augenzahlen	F 30	
Gerade	Alle Würfel mit geraden Augenzahlen	F 30	
Kleine Strasse	4 aufeinander folgende Augenzahlen	F 30	
Grosse Strasse	5 aufeinander folgende Augenzahlen	F 40	
Mini Chance	Summe aller Augen max. 10P	F 30	
Maxi Chance	Summe aller Augen min. 25P	F 30	
Chance	Summe aller Augen	18	
Yatzy	Alle Würfel gleiche Augenzahlen	F 60	
Brändi Kombi ungerade	Gelber Würfel muss eine 3 sein	F 80	
Brändi Kombi gerade	Gelber Würfel muss eine 4 sein	F 80	
Brändi Multiply	Gelber Würfel x Summe Holzwürfel	120	

Game instructions



2-4



8+



20-30

Game equipment

Five dice, one pencil, one score pad for Brändi Yatzy and Brändi Yatzy Plus, one set of instructions

Design

Tale Designstudio GmbH



WARNING! Not suitable for children under three years of age.
Choking hazard - small pieces can be swallowed.
Please retain this information for future reference.



BRÄNDI YATZY

Game objective and idea of the game

The objective is to roll the 15 given combinations with the five dice. The game is played for 15 rounds. In a round, each player may roll the dice three times in a row. The yellow dice does not have a special meaning in Brändi Yatzy. The person with the greatest number of points at the end of the game is the winner.

Game set-up

Determine the order in which the players roll the dice. One player should also record the points.

Game rules
















The first player begins by rolling the dice. The five dice are rolled together. After one roll, either all dice can be rolled again or those that already make up a combination can be kept. At any time, a player can re-roll all of the dice. Something must be entered on the score sheet in each round. If the first roll is already perfect, the player does not need to roll again. After the third roll at the latest, the dice combination rolled must be entered in one of the 15 boxes. Then the next player is

up. In order to receive a bonus of 25 points, a total of at least 63 points is needed in the first part of the game.

At the beginning of the game, there are usually multiple possibilities to enter a dice combination on the chart. A box that has already been filled in cannot be „corrected“. After a combination has been rolled, an X can be filled in for the fixed values. If a combination rolled cannot be filled in in any of the first 14 boxes, the player has a one-time chance to enter the sum of the five dice in the „Chance“ box. If this box is also already filled in, a free space must be crossed out. In this case, zero points are given. The bonus cannot be taken away.

End of the game

The game is over when all of the boxes are filled in. The player with the greatest number of total points at the end wins the game.

Einer	The sum of all dice showing the number one	3	
Zweier	The sum of all dice showing the number two	4	
Dreier	The sum of all dice showing the number three	9	
Vierer	The sum of all dice showing the number four	16	
Fünfer	The sum of all dice showing the number five	20	
Sechser	The sum of all dice showing the number six	12	
Bonus	Bonus for 63 points or more	F 25	F = fixed value
1 Paar	Sum of the pair	12	
2 Paare	Sum of the dice for two different pairs	18	
3 Gleiche	Min. three dice showing the same number	18	
4 Gleiche	Min. four dice showing the same number	20	
Volles Haus	One pair and three of the same number	F 25	
Kleine Strasse	Five consecutive numbers, beginning with one	F 30	
Grosse Strasse	Five consecutive numbers, beginning with two	F 40	
Chance	Sum of all of the dice	18	
Yatzy	All dice with the same number	F 50	

BRÄNDI YATZY PLUS

Game creator: Norbert Meier

Game objective and the idea of the game

Brändi Yatzy Plus is played like Brändi Yatzy, but with additional combinations. In this version, the yellow dice has a special meaning. The differences from the standard version will be explained in the following. In this version as well, the person with the greatest number of points at the end of the game wins the game.

Differences from Brändi Yatzy at a glance

Brändi Yatzy Plus is a type of super tournament that is played over two sets of 19 rounds. The two columns must all be filled in, in any order.

Three free rolls may be made at any time during the two sets of 19 rounds. If a free roll is used, the dice may be rolled an additional time and a box may be marked off. ☒○○
In order to receive the 70-point bonus, a total of at least 63 points from the first set is required. The person who first reaches the 63-point mark receives an 90-point bonus instead of 80. The first player to achieve two bonuses receives 100 points.



Brändi Kombi ungerade



The yellow dice must be a three. In



addition to this, two wooden dice must show one dot and two wooden dice five dots. Fixed value 80 points



Brändi Kombi gerade



The yellow dice must be a four. In



addition to this, two wooden dice must show two dots and two wooden dice six dots. Fixed value 80 points






Multiply



The yellow dice multiplied by all the dots on the wooden dice. For example: the yellow dice is six, the sum of the wooden dice is 20. Multiply $6 \times 20 = 120$ points



Einer	The sum of all dice showing the number one	3	
Zweier	The sum of all dice showing the number two	4	
Dreier	The sum of all dice showing the number three	9	
Vierer	The sum of all dice showing the number four	16	
Fünfer	The sum of all dice showing the number five	20	
Sechser	The sum of all dice showing the number six	12	
Bonus	Bonus for 63 points or more	F 80 -100	F = fixed value
3 Gleiche	Min. three dice showing the same number	18	
4 Gleiche	Min. four dice showing the same number	20	
Ungerade	All dice with odd numbers of dots	F 30	
Gerade	All dice with even numbers of dots	F 30	
Kleine Strasse	Four consecutive numbers of dots	F 30	
Grosse Strasse	Five consecutive numbers of dots	F 40	
Mini Chance	The sum of all dots, max. 10 points	F 30	
Maxi Chance	The sum of all dots, min. 25 points	F 30	
Chance	Sum of all of the dice	18	
Yatzy	All dice with the same number	F 60	
Brändi Kombi ungerade	Yellow dice must be a three	F 80	
Brändi Kombi gerade	Yellow dice must be a four	F 80	
Brändi Multiply	Yellow dice x the sum of the wooden dice	120	

Règles du jeu



2-4



8+



20-30

Matériel de jeu

5 dés, 1 crayon à papier, 1 bloc pour Yatzy Brändi et Yatzy Brändi Plus, 1 règle du jeu

Conception

Tale Designstudio GmbH



ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Risque de suffocation en raison des petites pièces pouvant être avalées.
Veuillez conserver cette notice pour une éventuelle correspondance.



BRÄNDI YATZY

But du jeu et idée du jeu

Le but du jeu est d'obtenir les 15 combinaisons de dés existantes avec les cinq dés. Le jeu se dé-roule en 15 tours. À chaque tour, chaque joueur a droit à trois lancers de dés consécutifs. Le dé jaune n'a pas de signification particulière lorsque vous jouez au Yatzy Brändi. Celui qui obtient le plus de points à la fin remporte la partie.

Préparation du jeu

On décide de l'ordre du jeu. Par ailleurs, un joueur est responsable de noter les scores.

Déroulement du jeu

Le premier joueur lance les dés. Les cinq dés sont lancés ensemble. Après un lancer, le joueur a le choix de reprendre tous les dés ou de laisser ceux qui forment déjà une combinaison. On peut à tout moment décider de relancer tous les dés. À chaque tour, le joueur doit enregistrer un score. Si le joueur est satisfait dès le premier lancer, il n'est pas obligé de relancer les dés. Cependant, après le troisième lancer tout au plus, le joueur doit inscrire la combinaison de dés obtenue dans l'une des 15 cases. Ensuite, on passe au

joueur suivant. Afin de recevoir le bonus de 25 points, il faut obtenir au minimum un total de 63 points dans la première section.

Il existe au début plusieurs possibilités pour inscrire une combinaison de dés dans le tableau. Une case déjà remplie ne peut pas être corrigée. Pour chacune des valeurs fixes, on peut inscrire un X après avoir rempli la combinaison. Si la combinaison de dés ne rentre dans aucune des 14 cases, le joueur a, une fois au cours du jeu, la possibilité d'enregistrer la somme des cinq dés dans la case «Chance». Si cette case est déjà remplie, il est obligé de barrer une case non remplie. Dans ce cas, 0 points sont attribués. La case bonus ne peut pas être barrée.

Joueurs

Une fois toutes les cases remplies, le jeu est terminé. Le joueur avec la somme totale de points la plus élevée remporte la partie.

Einer	Somme des 1	3	
Zweier	Somme des 2	4	
Dreier	Somme des 3	9	
Vierer	Somme des 4	16	
Fünfer	Somme des 5	20	
Sechser	Somme des 6	12	
Bonus	Bonus pour 63 points et plus	F 25	F = valeur fixe
1 Paar	Somme de la paire	12	
2 Paare	Somme des 2 paires	18	
3 Gleiche	Min. 3 dés identiques	18	
4 Gleiche	Min. 4 dés identiques	20	
Volles Haus	Une paire et des 3 dés identiques	F 25	
Kleine Strasse	Suite de 5 dés commençant par 1	F 30	
Grosse Strasse	Suite de 5 dés commençant par 2	F 40	
Chance	Somme de tous les dés	18	
Yatzy	Cinq dés identiques	F 50	

BRÄNDI YATZY PLUS

Auteur du jeu: Norbert Meier

But du jeu et idée du jeu

Le Yatzy Brändi Plus se joue comme le Yatzy Brändi mais avec des combinaisons supplémentaires. Avec cette variante, le dé jaune a une signification spéciale. Les différences avec la version classique sont expliquées en suivant. Dans cette version aussi, celui qui obtient le plus de points remporte la partie.






Différences avec le Yatzy Brändi en un clin d'œil






La variante Yatzy Brändi Plus est une sorte de Super Poker qui se joue en 2x19 tours. Les deux colonnes doivent être remplies dans leur totalité, cependant dans l'ordre choisi.







Chaque joueur a droit à trois lancers libres au cours des 2x19 tours, à utiliser quand il le souhaite. En utilisant l'un de ses lancers libres, le joueur peut relancer les dés à nouveau et barrer une case. ☒○○

Afin de recevoir le bonus de 70 points, il faut obtenir au minimum un total de 63 points dans la première section. Le premier à atteindre cette somme reçoit 90 points au lieu de 80. Le premier à obtenir deux bonus,

reçoit 100 points.

-  **Brändi Kombi ungerade**
-  Le dé jaune doit obligatoirement être un
-  3, plus deux dés couleur bois avec un
-  1 et deux dés couleur bois avec un 5.
-  Valeur fixe de 80 points

-  **Brändi Kombi gerade**
-  Le dé jaune doit obligatoirement être un
-  4, plus deux dés couleur bois avec un
-  2 et deux dés couleur bois avec un 6.
-  Valeur fixe de 80 points

-  **Multiply**
-  Le dé jaune est multiplié par la somme
-  des dés couleur bois. Par exemple, si le
-  dé jaune est un 6 et que la somme des
-  dés couleur bois est de 20, faire 6×20
-  = 120 points

Einer	Somme des 1	3	     
Zweier	Somme des 2	4	   
Dreier	Somme des 3	9	   
Vierer	Somme des 4	16	   
Fünfer	Somme des 5	20	   
Sechser	Somme des 6	12	   
Bonus	Bonus pour 63 points et plus	F 80 -100	F = valeur fixe
3 Gleiche	Min. 3 dés identiques	18	   
4 Gleiche	Min. 4 dés identiques	20	   
Ungerade	Tous les dés ont un chiffre impair	F 30	    
Gerade	Tous les dés ont un chiffre pair	F 30	    
Kleine Strasse	Suite de 4 dés	F 30	   
Grosse Strasse	Suite de 5 dés	F 40	    
Mini Chance	Somme de tous les dés de 10 points au maximum	F 30	    
Maxi Chance	Somme de tous les dés d'au moins 25 points	F 30	    
Chance	Somme de tous les dés	18	    
Yatzy	Cinq dés identiques	F 60	   
Brändi Kombi ungerade	Le dé jaune est un 3	F 80	    
Brändi Kombi gerade	Le dé jaune est un 4	F 80	    
Brändi Multiply	Dé jaune x somme des dés couleur bois	120	    

Der Hersteller

Die Stiftung Brändi ist eine innovative, soziale Institution im Kanton Luzern (Schweiz). Sie stellt Menschen mit Behinderung Arbeits-, Ausbildungs- und Wohnplätze zur Verfügung. Mehr Informationen über uns finden Sie im Internet unter www.braendi.ch

Brändi Yatzy Plus können Sie in unseren betriebseigenen Läden kaufen, oder direkt in unserem E-Shop bestellen: www.braendi-shop.ch

The Manufacturer

The Brändi foundation is an innovative, social institution in the canton of Lucerne (Switzerland). It makes work, training and living places available for people with disabilities. You can find more information about us on the internet at www.braendi.ch

You can buy Brändi Yatzy Plus in our internal shop, or directly from our e-shop: www.braendi-shop.ch

Le Fabricant

La fondation Brändi est une institution sociale innovante située dans le canton de Lucerne(Suisse). Elle propose aux personnes handicapées des emplois, formations et logements. Vous trouverez plus d'information à notre sujet sur notre site Internet www.braendi.ch

Vous pouvez acheter le jeu de Brändi Yatzy Plus dans nos propres magasins ou les commander directement sur notre magasin en ligne: www.braendi-shop.ch

Stiftung Brändi
Verkauf ZD
Horwerstrasse 123
CH-6011 Kriens

T + 41 41 349 02 19
F + 41 41 349 02 16
verkauf@braendi.ch



SWISS QUALITY
Brändi® since 1968

braendi.ch