

## KINESISK BANK

Detta är ett hasardspel för en "bankir" och ett obegränsat antal deltagare. Det kräver att man ritar upp en spelplan med sex rutor, numrerade med ögon från 1 till 6 precis som tärningssidorna, och dessutom ett ordentligt förråd med tändstickor eller spelpengar eller dylikt.

Inför varje omgång får deltagarna satsa valfria belopp på en eller flera rutor, och därefter slår bankiren med alla sex tärningarna. Om tre eller fyra av tärningarna visar lika, betalar bankiren 8 gånger beloppet till de spelare som satsat på det numret, visar fem av tärningarna lika betalar bankiren 16 gånger beloppet till de spelare som satsat på det numret, och visar alla sex tärningarna lika betalar bankiren ut 32 gånger satsat belopp på det numret. I alla andra fall går insatserna förlorade till banken.

Bankiren bör lämpligen starta med en ganska stor mängd tändstickor eller spelpengar - men oddsen i det långa loppet är ändå på hans sida. Man spelar under en viss tidsrymd. Man kan också komma överens om att turas om i rollen som bankir, så att t.ex. alla spelare fått vara bankir i lika många omgångar.



## DÖDSSPRÅNGET

I detta tärningsspel symboliserar man en gemensam kapploppning, där det gäller att hoppa över flera olika avgrunder - den som inte klarar ett språng "trillar ner" och är ute ur spelet. Man kan vara vadsomhelst från två till många deltagare - ju fler, desto roligare.

Man spelar med en tärning. Kom överens om vem som börjar. Varje gång slår man en gång med tärningen, och lägger talet till summan. Det gäller att undvika att komma exakt på vissa tal - de farliga talen är de som slutar på 0, med början på 30. En deltagare som slår så att summan blir exakt 30, eller exakt 40, eller exakt 50, osv, "trillar ner" och är ute ur spelet. Den som är sist kvar har överlevt kapploppningen och vunnit.

**Exempel:** Summan är uppe i 22. A slår en fyra och säger "26". B slår en tvåa och säger "28". C slår också en tvåa, får därmed 30, och är ute ur spelet. D slår en femma och säger "35". E slår en trea och säger "38". A slår en trea - det var tur, han säger "41" och är kvar i spelet. Osv, osv.

## JACKPOT

Ett spännande hasardspel när man är ett flertal deltagare. Var och en förser sig med lika många tändstickor eller marker (ett dussin brukar vara lagom), man sätter en bågare eller ett fat eller liknande mitt på bordet, och så kommer man överens om vem som börjar. Turordningen är medsols. Man använder två tärningar.

Den som börjar lägger en tändsticka i potten (bågaren), och slår sedan med tärningarna. Om han får 11 eller 12, får han ta tillbaka tändstickan. Om han får lägre, är det näste deltagares tur att först lägga i en tändsticka och sedan slå med tärningarna, och så fortsätter spelet runt bordet. Varje gång det är ens tur, ska man först lägga en tändsticka i potten, och sedan slå en gång med tärningarna. Om man slår 11 eller 12 får man alla tändstickor som just då befinner sig i potten. Om någon får slut på sina tändstickor, måste denne utgå ur spelet. Man fortsätter så under en överenskommen tid, eller tills det bara är en eller två deltagare kvar.

Detta hasardspel är känt i USA, under namnet "Pass Ten", där det mestadels spelas för pengar.



©BRIJO AB, 1987

# TRIPPEL<sup>TM</sup> YATZY<sup>SPEL</sup>

### Innehåll

6 tärningar  
1 protokollblock

### Inledning

Trippel är ett nytt spel, efter samma principer som det vanliga Yatzy-spelet; den stora skillnaden är att i Trippel har du tre kolumner att välja på när du ska föra in dina poäng. Den vänstra kolumnens poäng räknas som de är, mittenkolumnens poäng räknas dubbelt, och den högra kolumnens poäng räknas tredubbelt. När samtliga kolumner är ifyllda summeras de, och deltagaren med högst totalsumma har vunnit.

Det krävs alltså mera strategi i Trippel än i vanligt Yatzy. Om du nu har fått ihop ett fyrtal i 5:or och den platsen är ledig i samtliga kolumner, sätter du det fyrtalet i högra kolumnen där det ger 60 poäng? Tänk så förargligt om du senare får fyrtal i 6:or, och bästa kolumnen redan är upptagen. Å andra sidan, om du sätter fyrtalet i 5:or i mittkolumnen och sedan bara får ett fyrtal i 3:or som bäst, då är det förargligt att tvingas sätta det fyrtalet i högra kolumnen...

Den deltagare som har bäst känsla för strategi och "gambling" är den som vinner i Trippel!

### Regler för Trippel

1) Trippel spelas med 5 tärningar. Antalet deltagare är obegränsat. Utse en deltagare som sköter protokollet. Turen går medsols.

2) Spelet går ut på att få så höga poäng som möjligt, och fylla i så många tärningskombinationer som möjligt av dem som finns angivna på Trippel-protokollet. Varje kombination ger poäng, nominellt lika många poäng som antalet tärningsögon i kombinationen (med vissa undantag).

3) Varje gång det är din tur, har du rätt till ett grundkast plus två omkast. I grundkastet måste du kasta med alla fem tärningarna. I vart och ett av de två omkasten avgör du själv vilka av tärningarna du vill låta ligga kvar, och vilka du vill kasta om. Du måste inte använda dina omkast, det är fullt tillåtet att avstå från ett eller bägge.

4) När du avslutar din tur, ska du anteckna dina poäng i någon ledig ruta i protokollet. Varje gång får du bara anteckna poäng i en ruta (eller sätta ett streck om du misslyckas - se punkt 7 nedan).

5) Observera att du har tre kolumner som du kan föra in dina poäng i. För varje gång väljer du själv vilken ruta och vilken kolumn du vill föra in dina poäng i. Varje ruta får bara användas en gång. Om du för in poängen i din vänstra kolumn räknas de som de är, för du in poängen i din mittkolumn antecknas de dubbelt, och för du in poängen i din högra kolumn antecknas de tredubbelt. **Exempel:** du har kombinationen 4-4-6-6-6, alltså en kåk; om du skriver denna i vänstra kolumnen antecknar du 26 poäng, skriver du den i mittkolumnen antecknar du 52 poäng, och skriver du den i högra kolumnen antecknar du 78 poäng.

6) Poäng fås enligt följande:

**ETTOR:** Här antecknar du kast innehållande en eller flera ettor. Du får bara poäng för de tärningar som visar ettor, övriga tärningar räknas inte. **Exempel:** Kastet 1-1-1-1-5 ger 4 poäng (resp 8 och 12 i de övriga kolumnerna).

**TVÅOR:** Här antecknar du kast innehållande en eller flera tvåor, enligt ovan. **Exempel:** Kastet 2-2-2-4-6 ger 6 poäng (resp 12 och 18).

**TREOR T.O.M. SEXOR:** Samma regler som ovan.

**SUMMA:** Här antecknar du summan av dina poäng under rubrikerna ETTOR t.o.m. SEXOR.

**BONUS:** I vänstra kolumnen får du 50 poäng här, om summan på raden ovanför är 63 eller mera - är den 62 eller mindre, får du 0 här. (I mittenkolumnen gäller som vanligt dubbelt - 100 poäng i bonus om du har summan 126 eller mer - och i högra gäller tredubbelt - 150 poäng i bonus om du har summan 189 eller mer, annars).

**ETT PAR:** Här antecknar du kast innehållande ett par. Du får bara poäng för själva paret, övriga tärningar räknas inte.

**TVÅ PAR:** Som ovan, men här antecknar du kast innehållande två par. Observera att paret måste vara olika - kastet 5-5-5-5-2 räknas inte som två par.

**TRETAL:** Här antecknar du kast innehållande tre lika tärningar. Du får bara poäng för de tre lika tärningarna, de två övriga räknas inte.

**FYRTAL:** Som ovan, men här antecknar du kast innehållande fyra lika tärningar.

**LITEN STRAIGHT:** Här antecknar du ett kast innehållande 1-2-3-4-5. Det ger 15 poäng (resp 30 och 45 poäng).

**STOR STRAIGHT:** Här antecknar du ett kast innehållande 2-3-4-5-6. Det ger 20 poäng (resp 40 och 60 poäng).

**KÅK:** Här antecknar du ett kast innehållande ett par och ett tretal. Observera att paret och tretalet måste vara olika - kastet 5-5-5-5-5 räknas inte som kåk!

**CHANS:** Här antecknar du när du vill ett kast, oberoende av vad tärningarna visar. Du får lika många poäng som summan av tärningarna (resp dubbelt och tredubbelt).

**YATZY:** Här antecknar du ett kast där samtliga fem tärningar visar lika. Ett sådant kast ger 50 poäng (resp 100 och 150 poäng).

7) Observera att du har stor frihet (inom ovanstående regler) att "tolka" dina tärningskast. **Exempel:** Kastet 4-4-6-6-6 kan antingen sättas som ett par (ger 12/24/36 poäng) eller två par (20/40/60 poäng) eller tretal (18/36/54 poäng) eller fyror (8/16/24 poäng) eller sexor (18/36/54 poäng) eller kåk (26/52/78 poäng) eller chans (26/52/78 poäng). Skulle samtliga möjligheter för en kombination vara upptagna, **måste** du stryka en ledig ruta (sätta streck). Vilken ruta du i så fall stryker får du själv välja.

### Vem vinner?

När samtliga deltagare antecknat i samtliga sina kolumner, summeras dessa ner (fr.o.m. översta "Summa" t.o.m. "Yatzy" i varje kolumn) och läggs ihop. Den med högst totalsumma har vunnit partiet.

### "Drömpartiet"

Ett "drömparti" för en deltagare, med maximal möjlig utdelning i samtliga rutor, skulle resultera i 2244 poäng och följande protokoll:

TÄRNINGAR YATZY	A. Lundgren		
	x1	x2	x3
Ettor	5	10	15
Tvåor	10	20	30
Treor	15	30	45
Fyror	20	40	60
Femmor	25	50	75
Sexor	30	60	90
Summa	105	210	315
Bonus	50	100	150
Ett par	12	24	36
Två par	22	44	66
Tretal	18	36	54
Fyrtal	24	48	72
Liten straight	15	30	45
Stor straight	20	40	60
Kåk	28	56	84
Chans	30	60	90
Yatzy	50	100	150
Summa	344	718	1122
Totalsumma	2244		

## BOVJAKTEN

Detta tärningsspel är för fyra deltagare; två är bovar, och två är poliser. Man har var sin tärning. En av poliserna utses till att föra protokoll.

Den ene boven startar på 11 poäng, och den andre på 9 poäng. Den ene polisen startar på 3 poäng, och den andre på 1 poäng. Spelet går ut på att bovarna ska försöka hinna undan (=få 101 eller fler poäng), medan poliserna ska försöka få fast bovarna (hamna på fler poäng än någon av bovarna). De fyra deltagarna måste sitta i ordningen polis-bov-polis-bov runt bordet.

Man börjar med att alla slår samtidigt med resp tärningar, och den som har högst börjar (vid lika blir det omslag). Därefter är turordningen medsols. När alla slagit var sin gång (och pussat på sina resp poäng i protokollet), träder följande regler i kraft:

En spelare som får en 6:a får direkt slå igen, och pussar på med 1 om han slår 1-3, resp pussar på med 2 om han slår 4-6. Om någon slår en 5:a, förvirrar han jakten genom att näste deltagare blir överhoppad i turordningen. Om någon slår en 4:a blir de två närmaste överhoppade i turordningen. Om man slår samma som föregående spelare, är ens kast ogiltigt och ingen pussning sker i protokollet. Om man slår en 1:a får man direkt slå igen, och extrakastet räknas som det är - blir det ännu en 1:a får man ännu ett extrakast, osv.

En bov har klarat sig, om han lyckats få 101 eller fler poäng. Om en polis lyckas komma upp i fler poäng än någon av bovarna, är den boven ute ur spelet.

I stället för att föra protokoll där resp spelare hela tiden pussar på sin ställning, kan man rita upp en bana med 100 rutor och visa ställningen genom att flytta pjäser eller knappar eller dylikt.

## FÄNGELSE

En klassisk karikatyr är fången i cellen som målar på väggen. En gång genom att rita streck på väggen; den får då rita till följande tärningsspel.

Samtliga deltagare tar varsin pappersstycke (inget fusk!). Sedan kommer man över till nästa streck och börjar. Varje gång det är ens tur slår man med tärningarna och stryker över lika många streck som tärningarna visar. Man måste stryka över lika många streck som tärningarna visar för att komma först ut ur fångelset (dvs stryka alla streck).

Det finns emellertid en svårighet: det sist strykt streck måste vara exakt. Är det mera, stryker man bara ett streck, utan måste lägga till lika många streck för att komma över - man får sitt straff förlängt. **Exempel:** Om man har strykt 5:a, och då måste han lägga till två nya streck för att komma över några. I sitt nästa kast får han stryka över några, så nu är det bara ett kvar. Nästa gång slår han igen, och måste lägga till tre nya streck. När han har strykt en 1:a, och stryker ett streck. Nästa gång igen, nu gick det jämnt upp, så han stryker sina tärningar och har vunnit.

XXXXX XXXXX X///  
/////