

NORIS-SPIELE © 2012
Georg Reulein GmbH & Co. KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany
www.noris-spiele.de

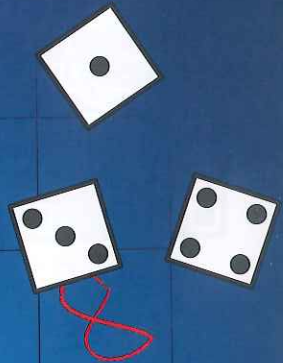
Art.-Nr.: 60 610 1096

Autor: Heinz Meister
Illustration: SCHACHZUG – Agentur für Markenkommunikation GmbH



YAY!

Game manual / Règles du jeu / Regole di gioco



12

6.

12

13

~~X~~

7

6.

13

~~X~~

7

~~X~~

16

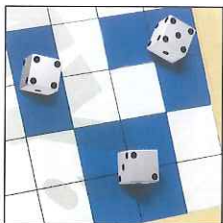
~~X~~

16

6.

~~X~~

Débuter le jeu !

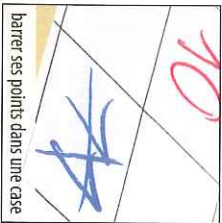


Mets une feuille de jeu dans le plateau de jeu. Les joueurs choisissent un crayon de couleur et tirent aux dés celui qui a le droit de commencer. Le joueur avec le lancer de dé le plus élevé commence.

Le premier lancer compte !

Tu lances d'abord les trois dés d'un coup sur le plateau de jeu. Additionne les points du lancer de dés. Tu dois maintenant saisir la somme dans une case touchée par l'un des dés. Lors du premier lancer, il n'est pas possible de relancer les dés une nouvelle fois !

Et ça continue ainsi :

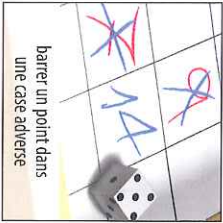


barrer ses points dans une case

Ensuite, les dés sont lancés par les joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

À partir de maintenant, tu as le droit de lancer les dés aussi souvent que tu le souhaites, avant que tu ne saisses un nombre. La valeur du prochain lancer doit être toujours plus élevée que le précédent. Respecte bien la règle 9.

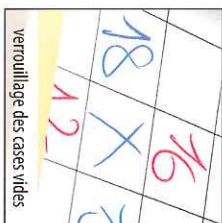
Si tu veux saisir le résultat de ton lancer à côté d'un point dans la case d'un autre joueur, il faut procéder comme indiqué ci-dessous :



barrer un point dans une case adverse

1. Si la somme totale des points de ton lancer est supérieure à celle de l'autre joueur, alors tu as le droit de barrer tous les points « adverses » qui sont inférieurs et qui se trouvent directement à côté (verticalement et horizontalement) de ta propre case. **YAY !**

Mais tu peux également décider de faire un nouveau lancer. Respecte bien la règle 9.



verrouillage des cases vides

2. Si la somme totale des points de ton lancer est égale ou inférieure à celle de l'autre joueur, et que tu ne peux pas occuper une autre case, tu dois verrouiller une case qui a été touchée par un dé. Mais, ici aussi, tu peux décider de faire un nouveau lancer, pour atteindre une somme plus grande. Respecte bien la règle 9.

Fin du jeu :

dès qu'une colonne horizontale et une colonne verticale sont remplies, le jeu est terminé. Peu importe si les cases sont verrouillées ou remplies par les points de autres joueurs. Entoure tous les points valables, donc pas les points du plateau de jeu ayant une croix, et compte ainsi les cases que tu occupes. Tu ne dois pas additionner tes points, ce qui compte c'est le joueur qui a occupé le plus de cases. En cas d'égalité, le joueur qui le plus de points (en additionnant !) a gagné.

YAY !



Regole di gioco

YAY !

... è un veloce gioco a dadi per 2-4 giocatori dagli 8 anni in su.

Chi riesce a impossessarsi del maggior numero di caselle vince la partita.

Contenuto della scatola: 1 panchia di gioco di legno, 3 dadi da casinò, 50 fogli di carta, 4 pennarelli e 1 manuale d'istruzioni.

Osservare le seguenti regole:

- Una casella può essere occupata non appena uno dei dadi la tocca.
- Su ogni casella può essere inserito solo un numero.
- Scrivere il numero a cifre grandi in modo che il dado non lo copra.
- Accanto alle tue caselle o a quelle già contrassegnate può esserci anche un numero inferiore.



Istruzioni video

- ☒ Se tutti i dadi cadono su caselle già occupate, non puoi ritirare e il turno passa al giocatore successivo.
- ☒ Al proprio turno il giocatore può ruotare la plancia di gioco a piacimento, per mirare dove desidera.
- ☒ Valgono solo i dadi che atterrano sulla plancia di gioco. Per ogni nuovo tiro devono essere usati nuovamente tutti e tre i dadi.

☒ Accanto ai numeri 6 e 9 deve essere collocato un punto, altrimenti il numero varrà sempre 6.

☒ Il primo tiro deve essere riportato immediatamente. In seguito, nei tiri successivi, puoi scegliere se scrivere il numero uscito o se ritirare per ottenere un punto maggiore. Ora i risultati possibili sono due: 1) Il tuo numero è uguale o inferiore al numero precedente; i punti non contano e devi cancellare una delle tue caselle; 2) Il tuo numero è maggiore di quello del tiro precedente: puoi decidere se scriverlo o se ritirare per tentare di superarlo.

Si inizia!



Posizionare un foglio di carta sulla plancia di gioco. I giocatori scelgono un pennarello e tirano a turno i dadi per stabilire chi inizia. Il giocatore che ha ottenuto il numero maggiore inizia.

Il primo tiro è quello che conta!

All'inizio si tirano sulla plancia di gioco tutti e tre i dadi contemporaneamente. Sommare i numeri usciti. La somma ottenuta deve essere riportata in una casella occupata da uno dei dadi. La prima volta non puoi ritirare!

Si procede così:

continuare a tirare in senso orario.

Da adesso puoi tirare tutte le volte che vuoi prima di riportare un numero.

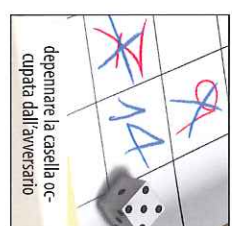
Il valore del tiro successivo deve essere tuttavia maggiore di quello precedente.

Vedi regola 9.



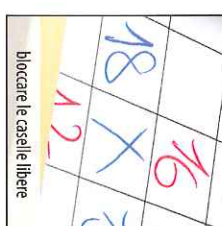
depennare la casella da te occupata

Se desideri inserire il tuo punteggio accanto a quello del tuo avversario devi fare quanto segue:



depennare la casella occupata dall'avversario

1. Se il tuo punteggio totale è maggiore di quello del tuo avversario puoi cancellare tutti i punteggi dell'avversario inferiori e che si trovano proprio accanto alla tua casella (in verticale e in orizzontale). **YAY!**
In alternativa puoi anche decidere di ritirare. Vedi regola 9.



bloccare le caselle libere

2. **Se il tuo punteggio totale è uguale o inferiore a quello del tuo avversario e non puoi occupare nessun'altra casella, devi bloccare la casella che viene toccata da uno dei dadi.**
Puoi però anche decidere di ritirare per ottenere un punteggio maggiore. Vedi regola 9.

Fine del gioco:

il gioco finisce non appena vengono completate una colonna orizzontale e una verticale. Non è rilevante se le caselle sono bloccate o occupate dai punti degli avversari. Cerchia tutti i punti validi ossia non cancellati della plancia di gioco e conta quindi le tue caselle occupate. Non devi sommare tutti i punti, vince chi ha occupato il maggior numero di caselle. In caso di parità vince il giocatore che ha raggiunto il punteggio maggiore (sommando tutti i punti). **YAY!**