

Yam Master

Der Kniffel-Kampf auf einem Spielbrett für Zwei!

Für jede erwürfelte Figur, setzen Sie einen Ihrer Steine auf das Yam Master Brett. Um zu gewinnen, belegen Sie so viele Felder wie möglich und blockieren Sie die gegnerischen Linien.

Möge das Duell beginnen!

Spielziel: mehr Punkte als sein Gegner erhalten, oder eine Linie (horizontal, vertikal oder diagonal) mit fünf Steinen errichten.

Je Zug darf ein Spieler drei Mal würfeln, um eine der unten genannten Figuren zu erhalten und das entsprechende Feld mit einem seiner Steine zu belegen. Nach jedem Wurf darf er beliebig viele Würfel zur Seite legen die ihm „brauchbar“ erscheinen und mit den restlichen Würfeln weiter würfeln. So kann er eine Figur erreichen. Die beiseite gelegten Würfel dürfen beim nächsten Wurf erneut verwendet werden.

Die gültigen Figuren sind:

- . *Dreierpasch* (Felder mit den Ziffern „1“ bis „6“): mindestens 3 Würfel mit gleicher Augenzahl (Beispiel : Feld „2“ : 3 Würfel mit der Augenzahl „2“)
- . *Full House* („Full“): 3 Würfel einer Zahl und 2 Würfel einer Zahl
- . *Viererpasch* („Carré“): 4 Würfel mit gleicher Augenzahl
- . *Kniffel* („Yam“): 5 Würfel mit gleicher Augenzahl
- . *Große Straße* („Suite“): 1, 2, 3, 4, 5 oder 2, 3, 4, 5, 6
- . ≤ 8 : die Gesamtsumme der Augenzahlen ist höchstens gleich 8
- . *Glück* („Sec“): eine der oben stehenden Figuren (außer Dreierpasch) beim ersten Wurf
- . *Wette* („Défi“): vor dem zweite Wurf macht der Spieler eine Wette. Er muss eine der oben stehenden Figuren (außer Dreierpasch) beim zweiten oder dritten Wurf erreichen. Er muss nicht auf eine besondere Figur wetten.

Bemerkung: man kann mehrere Figuren gleichzeitig erhalten (z. B.: ein Yam ist ebenfalls Dreierpasch, Full House, Viererpasch), der Spieler darf seine Figur auswählen.

Wenn ein Spieler eine Figur erhält, darf (muss aber nicht) er einen seiner Steine auf ein entsprechend freies Feld setzen.

Jeder *Kniffel* („Yam“) ist auch gleichzeitig ein „Predator“: Der Spieler darf einen beliebigen gegnerischen Stein wegnehmen statt selbst einen Stein zu legen .

Wertung :

- . eine Linie (horizontal, vertikal oder diagonal) mit 3 Steinen: 1 Punkt.
- . eine Linie (horizontal, vertikal oder diagonal) mit 4 Steinen: 2 Punkte.

Das Spiel endet auf zwei Arten:

entweder ein Spieler alle seine 12 Steine gesetzt hat: wer die höchste Punktzahl hat, gewinnt, oder ein Spieler schafft eine Linie von fünf Steine zu realisieren (er gewinnt sofort).

Spielmaterial: ein Spielbrett mit Wurffeld, 5 Würfel, 24 Steine.