

Maxi Yatzy Special 8

Beskrivning: Gammaldags standard Yatzy spelas med 5 tärningar och Maxi Yatzy med 6 tärningar. Att istället använda 8 tärningar, extraslag och olika poäng för yatzy ger en extra dimension till spelet och man får en möjlighet att använda strategi och inte enbart lita till turen/slumpen. Det gör också att en spelare som ligger under i ett spel genom smart spel och lite tur och t.ex. stryker några poster på slutet, tar extraslag och satsar allt på en yatzy kan gå om och vinna i sista slaget.

Delar: Spelet består av 8 speltärningar, 2 st indikatoritärningar, 2 täck-koppar och protokoll eller en Microsoft Excel fil med Macros vilken fungerar bäst på en surfplatta eller laptop med pekskärm, Windows och MS Excel. Med Excelfilen räknas poängen automatiskt för de 6 första posterna genom att antalet tärningar anges, poäng för par, triss etc. räknas ut genom att tärningsvalören anges och vid övriga måste den faktiska summan anges. I rutorna just under spelarinitialerna visas antal poäng, plus eller minus, som gäller för att få bonus d.v.s. om man t.ex. har slagit 7 tvåor visas 2 i grönt vilket betyder att man har 2 till godo och bara behöver slå 4 ettor. Motsvarande om man istället har slagit 4 ettor visas -2 i rött vilket betyder att man måste slå 7 stycken av något annat för att kunna få bonusen. Längst ner visas den totala summan för varje spelare med den med högsta poäng mot grön bakgrund. Vid avslutat spel kan statistik sparas genom att välja "Sudda speldata".

Mål: Att fylla de olika posterna med så många poäng som möjligt. Alla posterna ger de poäng som tärningarna visar t.ex. en tre-plus-tre med femmor och sexor ger 33 poäng. Enda undantaget är en yatzy, d.v.s. alla tärningarna av samma valör som ger 50 poäng plus det tärningarna visar t.ex. yatzy i femmor ger 90 poäng ($50 + 8 \times 5$). Ett delmål är att få minst 6 st av varje i de sex första rutorna vilket är 126 poäng sammanlagt. Om detta lyckas belönas man med 100 bonuspoäng. En bra strategi brukar vara att satsa på 7 st femmor eller sexor för att på så sätt minimera antalet ettor eller tvåor som behövs.

Hur: Spelet spelas av 2 spelare och består av 31 omgångar. Varje spelare har tre försök per omgång varvid valfritt antal tärningar får sparas på spelbordet för att ingå i nästa slag. Om spelaren accepterar tärningarna innan alla slag är gjorda kan han/hon spara de återstående slagen till senare omgångar. Sparade slag indikeras av indikator-tärningarna som vid spelets början ligger under kopparna. Om t.ex. en spelare slår ett par i första slaget och väljer att behålla det tar motspelaren bort koppen och lägger indikator-tärningen med tvån upp vilket visar att spelaren har två extraslag tillgodo. Dessa slag sparas och kan utnyttjas vid valfri kommande omgång d.v.s i nämnda exempel kan han/hon slå fem slag i nästa omgång. Vid utnyttjande av extraslag drar motspelaren bort från indikator-tärningen och när alla är utnyttjade läggs koppen på igen. Max två slag per omgång kan sparas d.v.s. man måste slå minst ett slag och max sex slag kan sparas totalt d.v.s. man kan totalt slå nio slag i en följd (tre ordinarie plus sex sparade). Om man har sex sparade slag och man väljer att behålla tärningarna efter första eller andra slaget räknas istället de sparade ner. T.ex. du har sex sparade slag och du slår en full stege i andra slaget som du vill behålla räknas de sparade ner till fem eller om du har fem sparade slag och slår en stor stege i första slaget så läggs ett slag till och ett dras ifrån så du står kvar på fem sparade. Om du har möjlighet att förbättra omgången kan du alltid slå ett eller två slag till för att på så sätt behålla de sparade slagen. Man ska då säga till motspelaren vad man slår på och om det går in måste man ta det. T.ex. du har som ovan sex sparade slag och slår en full stege, en trea och en fyra i första slaget och du har bara Chans kvar som kan bli bättre. I de två återstående slagen slår du då med de två tärningarna (trean och fyran). Varje gång det blir totalt är mindre än sju (3+4) kan du behålla stegen. Skulle det däremot i något av slagen bli högre än sju, d.v.s. bättre än första slaget, måste du (i detta exempel) ta det på Chans även om det blir i andra slaget och det inte går att förbättra. Du blir då också av med ett av extraslagen. Möjligheten att avstå från stegen och ta upp någon av tärningarna som utgör stegen eller alla tärningarna finns naturligtvis också.

Övrigt: Om man avänder en begränsad spelplan och en eller flera tärningar hamnar utanför spelplanen eller om en eller flera tärningar hamnar snett mot kanten av spelplanen eller mot en annan tärning så att det ej går att avgöra valören går hela slaget om. Sparade tärningar ligger kvar på spelplanen/bordet vid kommande slag men om detta görs så att det krockar med en eller flera av de sparade och ändrar deras valörer är det det nya värdet som räknas.

Tips: Det är mycket lätt att tappa räkningen på slag så det är en bra vana är att båda spelarna deltar i räkningen av slag och t.ex. är med och säger "sista ordinarie" efter motspelarens 3:e slag och sen räknar 1, 2, 3 o.s.v. vid utnyttjande av extraslagen.