

SPELREGLER

"Yan är ett tärningsspel där delagarantalet är obegränsat. Spelet går ut på att med hjälp av 5 tärningar samla ihop så många poäng som möjligt. Alla slår varsin tärning och den som får högsta siffran får börja. Man slår sina 5 tärningar, alla på en gång och får upprepa detta maximalt 3ggr under ens tur. Efter varje slag avgör spelaren vilka av tärningarna denne vill spara och vilka som ska slås om.

Det finns inget krav att spelaren måste slå sina tärningar 3ggr under dennes tur. Efter varje slagomgång måste spelaren föra in sitt slag någonstans på sin yan spelplan.

Misslyckas man med detta är man tvungen att stryka något från spelplanen, streck = noll poäng.

Man behöver följa spelplanens olika kolumner och deras olika spelmonster. Uppifrån och ner, nerifrån och upp eller fritt föra in sin slagomgång i valfri ruta.

Se nedan beskrivning av de olika spelmonsterna de fyra kolumnerna har.

Spelet är slut när alla spelare har skrivit något i samtliga rutor. Då räknas poängen samman och spelaren med flest poäng vinner."

KOLUMN 1 Spelplanens första kolumn; "Uppifrån och ner". I denna kolumn måste man börja med att fylla i ettorna, sedan tvåorna och så vidare.

Man kan också välja att stryka en ruta, till exempel treorna för att på det viset i nästa omgång komma vidare till fyroarna.

När spelet är över och poängen i denna kolumn skall summeras gångras kolumnens summa med 2.

KOLUMN 2 Spelplanens andra kolumn; "Libre/Fritt spel". I denna kolumn kan spelaren välja att föra in ett värde var som helst. Spelaren behöver inte följa en specifik ordning.

När spelet är över och poängen i denna kolumn skall summeras gångras kolumnens summa med 1.

KOLUMN 3 Spelplanens tredje kolumn; "Nedifrån och upp". Denna kolumn spelas som spelplanens första kolumn fast tvärt om.

Spelaren måste börja med YAN för att sedan fortsätta med carré och så vidare. Spelaren kan välja att stryka en ruta, till exempel sexorna för att komma vidare till femmorna.

När spelet är över och poängen i denna kolumn skall summeras gångras kolumnens summa med 3.

KOLUMN 4 Spelplanens fjärde kolumn; "Första slaget". I denna kolumn får spelaren endast föra in värdet från första slaget i en serie.

Detta innebär att spelaren måste bestämma sig efter det första slaget, väljer spelaren att skriva in till exempel tre fyror som spelaren fått i sitt första slag

går turen vidare efter detta till nästa spelare.

Det är även möjligt att stryka rutor i denna kolumn, om spelaren önskar stryka en ruta måste spelaren bestämma sig för detta efter ett slag och turen går där efter vidare till nästa spelare.

I denna kolumn kan spelaren välja att föra in ett värde var som helst, spelaren behöver inte följa en specifik ordning.

När spelet är över och poängen i denna kolumn skall summeras gångras kolumnens summa med 4.

(1-6) "Spelplanens övre del, ettor-sexor: Här gäller det att samla så många av samma sort som möjligt.

För att uppnå bonusen behöver du få minst 60p. Får du 60p-69p får du en bonus på 60p. Får du 70p eller mer får du en bonus på 70p.

Exempel: $3+3+3=9p$ "

MIN (-) "Minimum"; Det lägsta värdet spelaren får föra in i denna ruta är 18p, spelaren får välja att föra in ett värde som är högre

dock får värdet aldrig vara det samma eller högre som i rutan "Maximum".

Exempel: Om värdet i rutan "Maximum" är 21p måste spelaren föra in antingen 18p, 19p eller 20p.

MAX (+) "Maximum"; I denna ruta skall spelaren föra in det högsta värde spelaren lyckas få ihop med fem tärningar. Värdet får inte vara samma och måste vara högre än värdet i rutan "Minimum".

Exempel: Om värdet i rutan "Minimum" är 21p måste spelaren föra in minst 22p eller mer."

2 PAIR "2 par"; Här skall spelaren få par i tärningar två gånger. Om spelaren lyckas få 2 PAIR adderas ytterligare 10p till tärningarnas totala poäng.

Exempel: $3+3+6+6=18p+10p=28p$ "

FULL "Full House/Käk"; Här skall spelaren få två stycken av samma sort + tre av samma sort. Om spelaren lyckas få FULL adderas ytterligare 20p till tärningarnas totala poäng.

Exempel: $3+3+6+6+6=24p+20p=44p$ "

STRAIGHT "Straight/Stege"; Här skall spelare få en liten (1-5) eller stor stege (2-6). Om spelaren lyckas få SEQ. adderas ytterligare 30p till tärningarnas totala poäng.

Exempel: $1+2+3+4+5=15p$ eller $2+3+4+5+6=20p+30p=45p$ eller $50p$ "

FOUR "Four/Fyrtal"; Här skall spelaren få fyra stycken av samma sort. Om spelaren lyckas få CARRÉ adderas ytterligare 40p till tärningarnas totala poäng.

Exempel: $5+5+5+5=20p+40p=60p$ "

YAN "YAN"; Här skall spelaren få fem tärningar av samma sort. Får spelare fem likadana tärningar av 1:or, 2:or, 3:or eller 4:or adderas ytterligare 50p till tärningarnas totala poäng.

Får spelaren fem 5:or adderas ytterligare 70p. Får spelaren fem 6:or adderas ytterligare 80p.

Exempel: $4+4+4+4+4=20p+50p=70p$, $6+6+6+6+6=30p+80p=110p$ "