

**편집 : Nogueira**

## 주사위 트레이 1개

주사위 컵 1개

Yahtzee  
보너스 토큰 8개

주사위 5개

- DELUXE EDITION -

# Yahzee

PLAYER'S NAME \_\_\_\_\_

---

## SCORE CARD

PATTERN / SELECTION	SCORE				
	1st	2nd	3rd	4th	5th
ONES 11-13	Score 10				
TWOES 14-15	Score 20				
THREES 16-18	Score 30				
FOURS 19-24	Score 40				
FIVES 25-30	Score 50				
SIXES 31-36	Score 60				
<b>TOTAL SCORE</b>	→				
<b>POWER PLAY</b> (1st-3rd roll)	Score 10				
<b>TOTAL SCORE</b>	→				
<b>LOWER SELECTION</b>	→				
2 of a kind	Score 10				
3 of a kind	Score 20				
Full House	Score 30				
Small Straight	Score 40				
Large Straight	Score 50				
YAHZEE	Score 100				
Chance	Score 10				
<b>YAHZEE</b> (4 of a kind)	Score 100				
<b>TOTAL SCORE</b>	→				
<b>TOTAL SCORE</b>	→				
<b>GRAND TOTAL</b>	→				



## 배경 및 역사(History)

인류 역사의 수많은 초기 문명들에 의해서 독립적으로 발전되어진 주사위는 2000년 이상 된 이집트 무덤에서도 발견되었고, 고대 중국인과 아메리카 원주민 그리고 멀리 떨어진 아프리카 지역의 여러 부족에 의해서도 사용되어졌다고 밝혀

지고 있습니다.

최초의 주사위는 거의 짐승의 뼈로 만들어졌으며 플라스틱이 발명되기 전 주사위는 상아, 유리, 금속, 나무, 견과류의 껍질, 그리고 그 밖의 다른 다양한 재료들로 만들어졌습니다.

19세기에 들어서 주사위는 일반적으로 뼈(19세기 중반부터 시작된 Parcheesi 게임은 8개의 작은 뼈로 만들어진 주사위를 포함하고 있습니다)로 만들어졌습니다.

주사위가 도박에 사용되었기 때문에 19세기의 사람들은 주사위를 ‘악마의 도구’라고 칭하며 금기시하기까지 했습니다.

시민전쟁에 참가한 군인들은 그들이 전사했을 때, 자신들의 유품들과 함께 주사위가 집으로 전송되지 않게 하기 위해서 전투에 임하기 전에 그들의 주사위를 땅에 묻어두었다고 합니다.

이런 이유로 인해, 시민전쟁의 전장 지역은 뼈로 만들어진 주사위들을 수집할 수 있는 곳으로 알려져 있습니다.

주사위를 이용한 도박 중에서 가장 잘 알려진 것은 다양한 변형률을 가지고 있고 세계적으로 많은 카지노와 주변에서 행해지는 Craps이라는 게임입니다.

1956년, 한 캐나다 부부에 의해서 매우 흥미진진한 주사위 게임이 발명되었고 E.S.Lowe라는 게임제작자에 의해서 시장에 선보이게 되었습니다.

YAHTZEE라는 게임이름은 이 게임이 만들어진 곳인 요트의 이름을 따서 지어졌으면 대단한 인기를 얻게 되었다.

현재 Milton Bradley가 판권을 소유하고 있는 Yahtzee는 미국인이 가장 좋아하는 주사위 게임중의 하나입니다.



## 게임의 목표(Object)

5개의 주사위들을 굴려서 여러 가지의 주사위 조합을 만들고, 만든 조합에 따라 점수를 획득하게 됩니다. 최대한 많은 점수를 얻도록 하십시오.



## 준비(Preparation)

주사위 트레이는 테이블 중앙에 위치시키고, 주사위 컵과 주사위들은 주사위 트레이 옆에 위치시킵니다.

각 플레이어들은 주사위 컵을 사용해서 5개의 주사위들을 1번씩 굴려서 가장 높은 숫자 합을 얻은 플레이어가 시작 플

레이어가 됩니다.

게임에 참여한 플레이어들은 점수 기록지와 연필을 받아옵니다.



## 게임의 진행(Game Play)

시작 플레이어부터 시계방향으로 게임을 진행합니다.

### ▶ 1. 각 플레이어의 턴

플레이어들은 자신의 턴이 되면 주사위들을 최대 3번까지 굴릴 수 있습니다.

물론 플레이어가 원하면 주사위를 1번 혹은 2번만 굴리고 점수를 기록할 수도 있습니다.

주사위를 던지는 방법은 주사위 컵에 주사위들을 넣고, 주사위 통을 잘 흔들어서 주사위 트레이에 굴리면 됩니다.

만약 주사위가 주사위 트레이 밖으로 나가거나 비스듬히 놓이게 되면 해당 주사위만 다시 굴립니다.

**주의 :** 이렇게 주사위를 다시 굴리는 것은 플레이어의 턴에 3번까지 굴리는 회수에 포함되지 않습니다.

#### 1) 첫번째 주사위 굴리기

플레이어는 자신이 턴이 되면 5개의 주사위들 모두를 한꺼번에 굴려야 합니다.

주사위를 굴려서 나온 주사위 눈들 중에서 플레이어가 원하는 숫자의 눈이 나온 주사위를 선택하여 주사위 트레이 옆의 보관대에 위치시킵니다.

만약 처음 굴려서 나온 주사위 눈의 숫자 조합들이 플레이어가 원하는 조합이라면 더 이상 주사위를 굴리지않고 해당 조합을 점수 기록지에 기록할 수 있습니다.

#### 2) 두번째 주사위 굴리기

플레이어는 주사위 보관대에 보관한 주사위들을 제외한 나머지 주사위들을 다시 굴립니다.

이때 5개 주사위들 모두가 원하지않는 숫자의 주사위들이라면 5개 모두를 다시 굴릴 수 있습니다.

플레이어는 주사위를 굴리면서 플레이어가 바라는 조합이 무엇인지 말하지 않아도 되며, 플레이어가 만들고자 하는 주사위 조합을 언제든지 변경할 수 있습니다.

두번째 주사위를 굴린 후, 보관된 주사위들을 포함하여 플레이어가 원하는 주사위 조합이 나왔다면 더 이상 주사위를 굴리지않고 해당 조합을 점수 기록지에 기록할 수 있습니다.

만약 아직 플레이어가 원하는 주사위 조합이 만들어지지 않았다면 플레이어는 보관할 주사위들을 다시 선택하고 마지막으로 한번 더 주사위를 다시 굴릴 수 있습니다.

이때 플레이어는 두번째로 주사위를 굴리기 전에 보관한 주사위들도 다시 굴릴 수 있으며 5개의 주사위들을 모두 다시 굴릴 수도 있습니다.

#### 3) 세번째 주사위 굴리기

플레이어는 세번째 주사위를 굴린 후, 만들어진 주사위 숫자 조합을 점수 기록지의 13칸의 기록 칸 중에서 한 곳에 반드시 기록해야 합니다.

만일 적절하게 점수를 기입할 수 있는 칸이 없을 경우에는 아직 점수가 적혀있지 않은 기록 칸들 중에서 한 곳에 “0”점을 기록해야 합니다.

점수 기록지에 자신의 점수를 기록하고 나면 플레이어의 턴이 종료되고 왼쪽 플레이어가 턴을 이어받아 게임을 진행합니다.

## ▶ 2. 점수 계산

주사위 굴리기를 마치고 나면 플레이어는 13칸의 기록 칸들 중에서 어떤 칸에 점수를 기록할 것인지 선택해야 합니다.

점수 기록지에는 매 게임마다 총 13개의 기록 칸들이 그려져있습니다.

플레이어들은 매 턴마다 이 13개의 기록 칸들 가운데 한 곳에 이번 턴에 플레이어가 주사위를 굴려 만든 숫자 조합을 기록해야 합니다.

만약 어떠한 기록 칸에도 점수를 기록할 수 없거나, 점수가 너무 낮아서 해당 기록 칸에 점수를 기록하고싶지 않은 경우에는 기록 칸들 가운데 한 곳을 선택하여 그 곳에 “0”점을 기록할 수 있습니다.

13개의 기록 칸들에는 게임 당 오직 1번씩만 점수를 기록할 수 있으며 어떠한 순서로 점수를 기록해도 됩니다.

가장 높은 점수를 얻을 수 있도록 기록 칸을 잘 선택하여 점수를 기록하도록 하십시오.

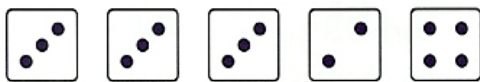
점수 기록지는 크게 상단항목과 하단항목으로 나누어져 있으며 각 항목의 점수 계산방법은 다음과 같습니다.

### 1) 상단항목 점수 기록 방법

상단항목(UPPER SECTION)	점수 계산법
1	5개의 주사위 중 1의 합계
2	5개의 주사위 중 2의 합계
3	5개의 주사위 중 3의 합계
4	5개의 주사위 중 4의 합계
5	5개의 주사위 중 5의 합계
6	5개의 주사위 중 6의 합계

상단항목에 기록할 점수를 계산하기 위해서는 해당 숫자의 눈이 나온 주사위들의 숫자들만 합산하여 계산된 점수를 점수 기록지의 해당 칸에 기록합니다.

예를 들어 아래와 같이 주사위가 나왔을 경우, 3의 기록 칸에 9점을 기록하거나, 2의 기록 칸에 2점을 기재하거나, 4의 기록 칸에 4점을 기재할 수 있습니다.



상단항목에 점수를 기록하는 데 있어서 유의해야 할 것은 상단항목에 기록된 모든 점수들의 합계가 63점 이상이 되도록 하여 35점의 보너스 점수를 얻는 것입니다.

참고로 63점은 1부터 6까지의 각 항목들에 대해서 3개씩의 같은 숫자의 주사위가 나왔을 경우의 점수 합계입니다.

### 2) 하단 항목 득점방법

하단항목(LOWER SECTION)	점수 계산법
3 of a Kind	5개의 주사위 숫자의 합계
4 of a Kind	5개의 주사위 숫자의 합계
Full House	25점

Small Straight	30점
Large Straight	40점
YAHTZEE	50점
Chance	5개의 주사위 숫자의 합계

각 하단항목들의 점수 계산방법은 다음과 같습니다.

#### a. 3 of a Kind

동일한 숫자의 주사위 눈이 나온 주사위들이 3개 이상 나왔을 경우, 5개 주사위 모두의 숫자 합계를 이 칸에 기록할 수 있습니다.

예를 들어 주사위를 굴려서 아래와 같은 결과가 나왔을 경우, 5의 눈 주사위들이 3개가 나왔기 때문에 3 of a Kind 기록 칸에 점수를 기재할 수 있는 조건이 성립되며 이때 기록할 점수는 5개 주사위들의 숫자 총합인 18점이 됩니다.



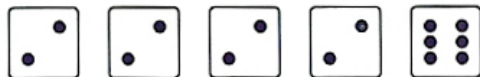
#### 또 다른 점수기록 방법

- 하단항목에 기록한다면, 18점을 하단항목의 Chance 기록 칸에 기록할 수 있습니다.
- 상단항목에 기록한다면, 숫자 5의 기록 칸에 15점을 기록하거나 숫자 2의 기록 칸에 2점 또는 숫자 1의 기록 칸에 1점을 기록할 수 있습니다.
- 물론 다른 기록 칸들에 “0”점을 기록할 수도 있습니다.

#### b. 4 of a Kind

동일한 숫자의 주사위 눈이 나온 주사위들이 4개 이상 나왔을 경우, 5개의 주사위 모두의 숫자의 합계를 이 칸에 기록할 수 있습니다.

예를 들어 주사위를 굴려서 아래와 같은 결과가 나왔을 경우, 2의 눈 주사위들이 4개가 나왔기 때문에 4 of a Kind 기록 칸에 점수를 기재할 수 있는 조건이 성립되며 이때 기록할 점수는 5개 주사위들의 숫자 총합인 14점이 됩니다.



#### 또 다른 점수기록 방법

- 하단항목에 기록한다면, 14점을 3 of a Kind 기록 칸에 기록하거나 찬스 칸에 기록할 수 있습니다.
- 상단항목에 기록한다면, 숫자 2의 기록 칸에 8점을 기록하거나 숫자 6의 기록 칸에 6점을 기록할 수 있습니다.
- 물론 다른 기록 칸들에 “0”점을 기록할 수도 있습니다.

#### c. Full House

3개의 주사위 눈이 동일하고, 나머지 2대의 주사위 눈이 앞의 숫자와 다른 숫자이며 동일할 경우에 25점을 이 기록 칸에 기록할 수 있습니다.

예를 들어 주사위를 굴려서 아래와 같은 결과가 나왔을 경우, 25점을 Full House 기록 칸에 기록할 수 있습니다.



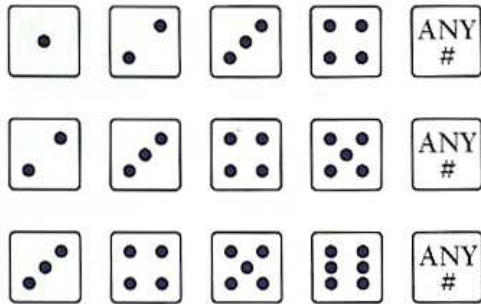
#### 또 다른 점수기록 방법

- 하단항목에 기록한다면, 19점을 3 of a Kind 기록 칸이나 Chance 기록 칸에 기록할 수 있습니다.

- 상단항목에 기록한다면, 숫자 3의 기록 칸에 9점을 기록하거나 숫자 5의 기록 칸에 10점 을 기록할 수 있습니다.
- 물론 다른 기록 칸들에 “0”점을 기록할 수도 있습니다.

## d. Small Straight

4개 이상의 주사위들이 연속된 숫자의 조합을 이루는 경우에 30점을 Small Straight 기록 칸에 기록할 수 있습니다.  
예를 들어 주사위를 굴려서 아래와 같은 결과가 나왔을 경우, 30점을 Small Straight 기록 칸에 기록할 수 있습니다.

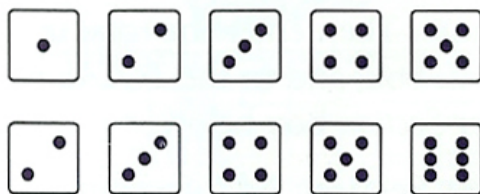


## 또 다른 점수기록 방법

- 하단항목에 기록한다면 Chance 기록 칸에 기록할 수 있습니다.
- 상단항목에 기록한다면, 적절한 숫자 기록 칸에 기록할 수 있습니다.
- 물론 다른 기록 칸들에 “0”점을 기록할 수도 있습니다.

## e. Large Straight

5개의 주사위들이 연속된 숫자의 조합을 이루는 경우에 40점을 Large Straight 기록 칸에 기록할 수 있습니다.  
예를 들어 주사위를 굴려서 아래와 같은 결과가 나왔을 경우, 40점을 Large Straight 기록 칸에 기록할 수 있습니다.



## 또 다른 점수기록 방법

- 하단항목에 기록한다면 Chance 기록 칸이나 Small Straight 기록 칸에 기록할 수 있습니다.
- 상단항목에 기록한다면 적절한 숫자 기록 칸에 기록할 수 있습니다.
- 물론 다른 기록 칸들에 “0”점을 기록할 수도 있습니다.

## f. Yahtzee

5개의 주사위들이 모두 같은 숫자가 나왔을 경우, Yahtzee 기록 칸에 50점을 기록합니다.  
아래 그림과 같은 경우가 Yahtzee입니다.



플레이어가 추가로 Yahtzee를 다시 굴리게 되면 Yahtzee 보너스를 얻게 됩니다.  
자세한 내용은 Yahtzee 보너스를 참조하십시오.

#### g. Chance

Chance는 13번의 턴 중에서 단 한번만 사용할 수 있으며, 원하는 턴에 언제든지 사용할 수 있습니다.

플레이어가 원하는 숫자 조합이 나오지 않았거나, 주사위를 굴려서 나온 숫자 조합을 적절한 기록 칸에 기록하고 싶은 않은 경우, 또는 “0”점을 기록하고 싶지 않을 경우 Chance 기록 칸에 주사위 5개의 숫자 합을 기록할 수 있습니다.

예를 들어 주사위를 굴려서 아래와 같은 결과가 나왔을 경우, 플레이어는 Chance 기록 칸에 주사위 5개의 숫자 합인 22점을 기록할 수 있습니다.



#### h. Yahtzee 보너스

플레이어가 이미 Yahtzee 기록 칸에 50점의 Yahtzee 점수를 기록한 후, 또 다시 Yahtzee를 굴리게 되었다면 100점의 Yahtzee 보너스 점수를 얻게 됩니다.

플레이어는 Yahtzee 보너스 토큰을 받고, Yahtzee 보너스 기록 칸에 체크를 합니다.

그 다음 13개의 기록 칸들 중에서 다음의 조커 룰에 따라서 점수를 기록합니다.

만약 플레이어가 Yahtzee를 굴리고, 이미 Yahtzee 기록 칸에 0점이 기록되어 있다면 플레이어는 Yahtzee 보너스를 얻을 수 없습니다.

하지만 이 경우에도 플레이어는 조커 룰(Joker Rules)을 적용하여 13개의 기록 칸들 중에서 한 곳에 점수를 기록할 수 있습니다.

#### i. 조커 룰(Joker Rules)

Yahtzee 기록 칸에 점수가 기록된 이후에 (0점 또는 50점) 주사위를 굴려 Yahtzee가 나왔다면, 플레이어는 Yahtzee의 숫자와 일치하는 상단항목에 주사위의 숫자 합을 기록합니다.

만일 상단항목의 해당 숫자 기록 칸에 점수가 기록되어 있다면 플레이어는 하단항목의 아직 점수가 적혀있지 않은 기록 칸들 가운데서 한 곳을 선택하여 아래와 같이 점수를 기록합니다.

3 of a Kind	: 5개 주사위 숫자의 합계
4 of a Kind	: 5개 주사위 숫자의 합계
Full House	: 25점
Small Straight	: 30점
Large Straight	: 40점
Chance	: 5개 주사위 숫자의 합계

예를 들어 5개 주사위 모두 4의 눈이 나왔고, Yahtzee 기록 칸에 이미 점수가 기록되어 있으며 상단항목의 숫자 4의 기록 칸에도 점수가 기록되어 있다면 플레이어는 조커 룰에 따라서 하단항목들 가운데 아직 점수가 기록되지 않은 기록 칸에 점수를 기록할 수 있습니다.

만약 플레이어가 Large Straight 기록 칸에 점수를 기록하고자 한다면 40점을 Large Straight 기록 칸에 기록합니다.

만약 상단항목의 적절한 숫자 칸에도 점수가 기록되어 있고, 하단항목의 모든 기록 칸들에도 점수가 기록되어 있다면 플레이어는 아직 점수가 기록되지 않은 상단항목의 기록 칸에 0점을 기록해야 합니다.





## 게임 종료(Game End)

모든 플레이어들이 13개의 모든 기록 칸들에 점수를 기록하고 나면 게임이 종료됩니다.

게임이 종료되면 각 플레이어들은 자신의 점수를 다음과 같은 방법으로 계산합니다.

### ▶ 1. 상단항목

상단항목 기록 칸들의 모든 점수를 합산하여 Total Score 칸에 기록합니다.

만일 Total Score 칸에 기록된 점수가 63점 이상이면 35점의 보너스 점수를 얻을 수 있게 됩니다.

따라서 보너스 칸에 35점을 기록하고 Total Score 칸의 점수와 보너스 칸의 점수를 합산한 점수를 Total of Upper Section 칸에 기록합니다.

### ▶ 2. 하단항목

하단항목 모든 기록 칸들의 점수를 합산하여 Total of Lower Section 칸에 기록합니다.

그 다음 Yahtzee 보너스 점수를 얻었다면 Yahtzee 보너스 칸에 체크된 표시 1개 당 100점의 보너스 점수를 Yahtzee 보너스 칸에 기록합니다.

### ▶ 3. 합계

상단항목 점수 합계와 하단항목 점수 합계를 Grand Total 칸에 기록하고 이 점수가 각 플레이어들이 얻게 될 최종 점수입니다.

최종점수 계산이 종료되고 가장 높은 점수를 얻은 플레이어가 게임에서 승리하게 됩니다.



## 혼자 플레이하기 (Solo Play)

함께 플레이할 사람이 없을 경우에는 혼자서도 Yahtzee를 재미있게 플레이할 수 있습니다.

플레이어는 이전의 자기 기록을 경신하는 것을 목표로

게임을 진행하면 됩니다.



본 매뉴얼은 (주)에프씨엔피플의 저작물로서 무단 복제, 출판, 배포, 번조를 금하며  
 (주)에프씨엔피플의 동의 없이는 상업적 목적으로 사용할 수 없습니다.