

# Yatzytermer



En termbank för tärningsspelet Yatzy

*The best throw of the dice is to throw them away.*

– Okänd

## Innehåll

1	Introduktion	1
2	Spelplan och regler	2
3	Rutor och poäng	3
4	Situationer och strategier	5
5	Diverse	6


## 1 Introduktion

Yatzy är ett tärningsspel som spelas med fem stycken sexsidiga tärningar. Spelet kräver en kombination av skicklighet och tur och kan på många sätt sägas vara tärningsspelens motsvarighet till kortspelens poker. Detta dokument är skapat av en grupp yatzyentusiaster med syftet att etablera en enhetlig terminologi för spelet på svenska. Av den anledningen kommer inte regler diskuteras i detta dokument, dock kan det vara värt att påpeka att vi här uteslutande refererar till standardversionen av yatzy med svenska regler.<sup>1</sup>

I detta dokument ges en förteckning över termer som rör Spelplan och regler, Rutor och poäng, Situationer och strategier och Diverse. Varje avsnitt börjar med en kort introduktion i löptext där alla definierade termer är markerade i **fetstil**, följt av en alfabetisk lista av dessa termer och deras respektive definitioner. Genomgående har målet varit att etablera termer som är viktiga för att beskriva spelets gång, samt situationer och händelser som är välkända för

---

<sup>1</sup>För information om regler och andra versioner av spelet, se t.ex. <https://sv.wikipedia.org/wiki/Yatzy>.

dem som kallar sig yatzyentusiaster. När vi anger tärningsvärden kommer detta göras med tärningssymboler (). Vår rekommendation är att yatzy-situationer annars anges i skrift enligt mönstret 12345, eller 2345x, där x anger ospecificerat värde (se även Diverse).

## 2 Spelplan och regler

Spelet yatzy<sup>2</sup> består av 15 **rutor** i en spelplan (Tabell 1) uppdelad i två delar: en **övre** del, som består av rutorna **Ettor** till **Sexor**, och en **undre** del, som består av blandade kombinationsrutor (se Rutor och poäng). Då alla spelare måste fylla samtliga 15 rutor spelas alla kompletta **serier** över 15 **frames**. Vid serier med fler än en spelare har varje spelare en **tur** som innehåller maximalt tre **rull** med tärningarna. Första rullet kallas **flop** och innebär att spelaren nödvändigtvis rullar samtliga sex tärningar. Spelaren kan välja att när som helst **banka** det **värde** som tärningskombinationen resulterar i, vilket innebär att värdet förs in i aktuell ruta (jfr. **poäng**). Om spelaren väljer att fortsätta rulla kan hen **låsa** de tärningar som vill sparas och därmed endast slå om de olåsta tärningarna. Det andra rullet i en tur kallas **turn** och det tredje rullet kallas **river**. Efter riven måste spelaren ovillkorligen avsluta turen genom att antingen banka värdet i en möjlig ruta, eller helt enkelt **stryka** en ruta, vilket innebär att man bankar värdet 0 i en ruta. I de fall man spelar **otecknat**, dvs. med fysiska tärningar (jfr. **mobilyatzy**), brukar strykning anges med “–” snarare än “0” i **protokollet**. När samtliga spelare slutfört sin respektive tur går man vidare till nästa frame, och när frame 15 avslutats har man även avslutat serien. En **match** kan bestå av en eller flera serier.

**flop** Det första rullet i en tur.

**frame** Ett frame är en av de 15 spelomgångar där samtliga spelares tur slutförts.

**låsa** Att spara en eller flera tärningars värde till nästa rull.

**match** Flera spelares spel över en eller flera seriers i syfte att kora en vinnare.

**mobilyatzy** Yatzy spel i mobilen.<sup>3</sup>

**omgång** Se **frame**.

**otecknat** Yatzy spel med fysiska tärningar (jfr. **mobilyatzy**).

**poäng** Den summa av alla bankade värden en spelare har vid något givet tillfälle.

**protokoll** Det dokument som används för att räkna poäng (fysiskt eller elektroniskt).

---

<sup>2</sup>Ofta används stor inledande bokstav i olika beskrivningar av spelet (alltså *Yatzy*), men vi förordar själva gemener (*yatzy*).

<sup>3</sup>Vi rekommenderar Niclas Burgrens utmärkta androidapp.

Tabell 1: Spelplan med maxvärden

<b>Ruta</b>	<b>Maxvärde</b>	<b>Maxpoäng</b>
Ettor	•••••	5
Tvåor	•••••	10
Treor	•••••	15
Fyror	•••••	20
Femmor	•••••	25
Sexor	•••••	30
Summa	—	105
Bonus	—	50
Ett par	•••	12
Två par	•••••	22
Tretal	•••••	18
Fyrtal	•••••	24
Liten stege	•••••	15
Stor stege	•••••	20
Kåk	•••••	28
Chans	•••••	30
Yatzy	•••••	50
TOTAL	—	374

**river** Det tredje rullet i en tur.

**rull** Det att slå tärningarna.

**ruta** En av de 15 poängkategorierna på spelplanen.

**serie** Ett slutfört spel över 15 frames.

**spelplan** Samtliga 15 rutor, inklusive raderna **Bonus**, **Summa** och **TOTAL**, i deras givna ordning (se Tabell 1).

**tur** En spelares 1–3 rull inom ett frame.

**turn** Det andra rullet i en tur.

**undre** Rutorna **Ett par** till **Yatzy** på spelplanen (se Tabell 1).

**värde** Den poäng som en viss tärningskombination efter ett rull resulterar i.

**övre** Rutorna **Ettor** till **Sexor** på spelplanen (se Tabell 1).

### 3 Rutor och poäng

Detta avsnitt handlar om de individuella rutorna, deras relation till andra rutor och de poäng som kan genereras. Vi refererar till samtliga rutor enligt de namn de normalt har i svenska protokoll (se Tabell 1). Generellt finns det två typer av

rutor på spelplanen: **helrutor** och **delrutor**. Helrutor är sådana där samtliga tärningar krävs för att uppnå ett giltigt värde – dessa är **Liten stege**, **Stor stege**, **Kåk**, **Chans** och **Yatzy**. Övriga rutor kallas delrutor då spelaren inte behöver ett giltigt värde på samtliga tärningar, utan alltså bara en delmängd av dem, för att uppnå ett giltigt värde. Observera att alla rutor i övre spelplanen *kan* använda samtliga tärningar, men det är inte ett krav för att kunna banka till dessa rutor. Dessutom kan vi se att rutan **Yatzy** är unik i fråga om att vara den enda rutan vars poäng inte är lika med tärningsvärdet, utan istället har ett fast värde om 50. På spelplanen har vi förutom de 15 vanliga rutorna även tre rader som inte är spelrutor: **Summa**, **Bonus** och **TOTAL**. Summa räknar helt enkelt ihop delpoängen för rutorna **Ettor** till **Sexor**. Om summan uppgår till **bonusgränsen** 63 eller högre får spelaren en **bonus** om 50 poäng. Den slutgiltiga poängen anges i raden **TOTAL**.<sup>4</sup>

Som Tabell 1 visar är den högsta möjliga poängen i en serie yatzy 374 poäng. Detta refereras till som **nirvana** och anses närmare omöjligt att uppnå då den kräver fem lika tärningar i åtta av de 15 rutorna. Därmed anser vi att poängen 350 är fullt möjlig att uppnå under en livstid, varför vi kallar denna poäng för **drömmen**. För erfarna spelare är poängen 300 ofta en längre smärtgräns för att en serie ska kännas någorlunda lyckad och vi kallar det för en **spartan** att nå minst 300 i en serie.

I följande definitioner finns även ytterligare termer som används för att referera till rutor eller grupper av rutor enligt diverse kategoriseringar.

**bonus** Den enda rutan som inte genererar poäng utifrån en spelares tur, utan istället baserat på prestation i övre spelplanen (summa  $\geq 63$ ).

**bonusgräns** Summan 63 i övre spelplanen (baserat på  $\sum_{n=1}^6 3 \times n$ , dvs. i genomsnitt minst tre tärningar bankade i rutorna **Ettor** till **Sexor**).

**delrutor** Rutor som endast kräver att en delmängd av tärningarna ( $n \leq 5$ ) har ett visst värde.

**drömmen** Att uppnå totalpoängen 350 (eller högre) i en serie.

**helrutor** Rutor som endast kräver att samtliga tärningar ( $n = 5$ ) har ett visst värde.

**lillan** Alternativ term för **Liten stege**.

**nirvana** Att uppnå totalpoängen 374 i en serie, dvs. teoretisk maxpoäng.

**Noaks ark** Rutorna **Två par** och **Kåk**.

**spartan** Att uppnå totalpoängen 300 (eller högre) i en serie.

**stegarna** Rutorna **Liten stege** och **Stor stege**.

---

<sup>4</sup>Vid mobilyatzy har spelaren oftast tillgång till en preliminär totalpoäng under hela spelets gång.

**storan** Alternativ term för **Stor stege**.

**sturvilt** De rutor vars maxpoäng är  $\geq 25$ :

**elefanten** Sturviltstermen för **Yatzy**.

**noshörningen** Sturviltstermen för **Sexor**.

**buffeln** Sturviltstermen för **Chans**.

**lejonet** Sturviltstermen för **Kåk**.

**leoparden** Sturviltstermen för **Femmor**.

**tagen** En ruta som redan är bankad/struken (dvs. redan spelad).

## 4 Situationer och strategier



I detta avsnitt ger vi exempel på termer som är användbara för att beskriva diverse situationer som uppstår eller strategier som spelaren använder sig under spel.


**dubbelfel** När man råkar dubbelrulla av misstag (oftast i mobilyatzy).

**fluke** När man får något bra fastän man satsat på något annat.

**Gordon Gekko** När man riskerar ett säkert kort efter turn för att man tror att rivern ger något bättre (t.ex. 27-kåk och man hoppas på 28-kåk, eller får lillan men ändå satsar på storan). (A.k.a. *more is more*, a.k.a. *Don't be greedy, Milton.*)

**Hail Mary-stege** Om man låser två eller färre tärningar i ett försök på stege.

**hålstege** När tärningarna har ett hål i mitten av en stegsekvens, t.ex.  eller .

**Ikaros** När man efter frame 13 har **Yatzy** och **Chans** kvar, slår  och lägger på **Chans**.

**Kansas City Shuffle** En **switch** som lyckas.


**korpen** Inofficiell jämförelse mellan resultat i serier där minst en ruta är struken.



**Leeroy Jenkins** När man går för yatzy trots att man bara har max två av samma valör. Ibland händer detta av tvång (om alla rutor utom **Yatzy** är tagna), ibland för att man tror att man känner kraften.

**no-netter** När man går för Yatzy i en valör som redan är tagen i övre om det.

**sjunde himlen** Om man når frame 7 med intakt taffel.

**stegchans** När man har fyra tärningar som följer en stegsekvens.

**öppen stegchans** När man har tärningarna  och därmed kan satsa på både lillan och storan (a.k.a. dubbelsidig chans).

**sluten stegchans** När man har tärningarna  eller  och därmed bara kan satsa på ena stegen (a.k.a. enkelsidig chans).

**spökrull** När man rullar och får exakt samma tärningsvärden som tidigare rull.

**Stairway to Heaven** När man får båda stegarna i frame 1–2 eller 14–15.

**(The) Switch** När man efter turn låser upp minst en tärning pga. ny plan.

**taffeln är bruten** När man inte längre kan få uppnå nirvana (dvs. maxpoäng 374, se Rutor och poäng).




**The Dude abides** När man bankar efter floppen fast det kunde vara bättre.

**vaska** När man frivilligt stryker en ruta av strategiska skäl (oftast när man stryker **Ettor**).

**Zack Mayo** När man fortsätter en serie trots att den går mindre bra (jfr *I got nowhere else to go.*)

## 5 Diverse

Förutom ovanstående terminologi rekommenderar vi även en viss standardisering av yatzynotation. Som nämnts i Introduktion anser vi att utfall av ett rull i yatzy ska anges som i skrift enligt mönstret 12345, eller 2345x, där x anger ospecificerat värde.

När det gäller protokollföring finns det vissa skillnader i fråga om notationen för rutor i övre spelplanen. Standardformatet är att i samtliga rutor ange poängen i siffror, men man har noterat att vissa spelare föredrar att räkna relativt mot bonusgränsen, dvs. att man i rutan **Ettor** anger värdet  som +2,  som  $x$  och  som  $-2$ . Fördelen med detta system är att man räknar relativt mot bonusgränsen under pågående spel och därför enklare kan se huruvida man får bonus, samt att sammanräkning av summan möjligen underlättas.