



Designed for Fun, Built to Last™

HIGH ROLLER YARD DICE SET OWNER'S MANUAL



**Please Do Not Hesitate to
Contact Our Consumer Hotline
at 800-759-0977
with Any Questions That May
Arise During Assembly or
Use of This Product!**

THANK YOU!

Thank you for purchasing this product. We work around the clock and around the globe to ensure that our products maintain the highest possible quality. However, in the rare case of issues during assembly or use of this product, please contact our Consumer Hotline at **800-759-0977** for immediate assistance before contacting your retailer. Please read the warranty information at the back of these assembly instructions for further details.

The Rules of Yard Dice

Objective of the Game

The game consists of a number of rounds. In each round, a player gets three rolls of the dice, although they can choose to end their turn after one or two rolls. After the first roll the player can save any dice they want and re-roll the other dice. This procedure is repeated after the second roll. The player has complete choice as to which dice to roll. They can re-roll a die for the third roll that was not rolled on the second roll.

Yard Dice scorecard contains 13 different category boxes and in each round, after the third roll, the player must choose one of these categories. The score entered in the box depends on how well the five dice match the scoring rule for the category. Details of the scoring rules for each category are given below. As an example, one of the categories is called Three-of-a-Kind. The scoring rule for this category means that a player only scores if at least three of the five dice are the same value. The game is completed after 13 rounds by each player, with each of the 13 boxes filled. The total score is calculated by adding all thirteen boxes together with any bonuses.

Yard Dice scorecard contains 13 scoring boxes divided between two sections: the **upper section** and the **lower section**.

Category	Description	Score	Example
Aces	Any combination	The sum of dice with the number 1	 scores 3
Twos	Any combination	The sum of dice with the number 2	 scores 6
Threes	Any combination	The sum of dice with the number 3	 scores 12
Fours	Any combination	The sum of dice with the number 4	 scores 8
Fives	Any combination	The sum of dice with the number 5	 scores 5
Sixes	Any combination	The sum of dice with the number 6	 scores 18

Upper section

In the upper section there are six boxes. The score in each of these boxes is determined by adding the total number of dice matching that box.

If a player scores a total of 63 or more points in these six boxes, a bonus of 35 is added to the upper section score. Although 63 points corresponds to scoring exactly three-of-a-kind for each of the six boxes, a common way to get the bonus is by scoring four-of-a-kind for some numbers so that fewer of other numbers are needed. A player can earn the bonus even if they score a "0" in an upper section box [4].

In order to gauge how well a player is doing in the upper section, they often refer to being "up" or "down" compared to the average of three required for each box. So that if a player scores four "sixes" they will be "6 up"; while if they then score just two "twos" they will then be only "4 up". Similarly, if a player starts with two "twos" they will be "2 down".

Category	Description	Score	Example
Three-Of-A-Kind	At least three dice the same	Sum of all dice	 scores 17
Four-Of-A-Kind	At least four dice the same	Sum of all dice	 scores 24
Full House	Three of one number and two of another	25	 scores 25
Small Straight	Four sequential dice (1-2-3-4, 2-3-4-5, or 3-4-5-6)	30	 scores 30
Large Straight	Five sequential dice (1-2-3-4-5 or 2-3-4-5-6)	40	 scores 40
Yahtzee	All five dice the same	50	 scores 50
Chance	Any combination	Sum of all dice	 scores 13

Lower section

The lower section contains a number of poker-themed categories with specific point values:

Small Straight and Large Straight are sometimes called by different names, either **Low Straight** and **High Straight**, **Short Straight** and **Long Straight** or **Little Straight** and **Big Straight**.

If a category is chosen but the dice do not match the requirements of the category the player scores 0 in that category. Some combinations offer the player a choice as to which category to score them under; e.g., a full house could be scored in the Full House, the Three-Of-A-Kind, or the Chance categories. The Chance category is often used for a turn that will not score well in any other category.

5 of a Kind (5OK) bonuses and Trump Card rules

5OK occurs when all five dice are the same. If a player throws a 5OK but the Yard Dice category has already been used, special rules apply.

If the player throws a 5OK and has already filled the 5 of a Kind box with a score of 50, they score a 5OK bonus and get an extra 100 points. However, if they throw a 5OK and have filled the 5 of a Kind category with a score of 0, they do not get a 5OK bonus.

In either case they then select a category, as usual. Scoring is the same as normal except that, if the Upper Section box corresponding to the 5OK has been used, the Full House, Small Straight and Large Straight categories can be used to score 25, 30 or 40 (respectively) even though the dice do not meet the normal requirement for those categories. In this case the 5OK is said to be a Trump Card.

There are two alternative versions of the Trump Card rule used.

Forced Trump Card rule

In the official rules the player must act in the following way.

- If the corresponding Upper Section box is un-used, then that category must be used.
- If the corresponding Upper Section box has been used already, a Lower Section box must be used. The 5OK acts as a Trump Card so that the Full House, Small Straight and Large Straight categories can be used to score 25, 30 or 40 (respectively).
- If the corresponding Upper Section box and all Lower Section boxes have been used an unused Upper Section box must be used, scoring 0.

Free choice Trump Card rule

In the simpler, alternative version of the Trump Card rule the player retains the free choice as to which category to use, but the 5OK can only be used as a Trump Card if the corresponding Upper Section box has been used. If the corresponding Upper Section box is unused the 5OK would score 0 if the Full House, Small Straight or Large Straight categories were chosen.

The winner is the player with the highest total.

Parts: Die, NGP7078; Carry Bag, NGP7079

For replacement parts please call 800-759-0977.

90-DAY LIMITED WARRANTY

This product is warranted to the original purchaser to be free from defects in material or workmanship for a period of 90 days from the date of the original retail purchase.

This warranty does not cover defects or damage due to improper installation, alteration, accident or any other event beyond the control of the manufacturer. Defects or damage resulting from misuse, abuse or negligence will void this warranty. This warranty does not cover scratching or damage that may result from normal usage.

This product is not intended for institutional or commercial use; the manufacturer does not assume any liability for such use. Institutional or commercial use will void this warranty.

This warranty is nontransferable and is expressly limited to the repair or replacement of the defective product. During the warranty period, the manufacturer shall repair or replace defective parts at no cost to the purchaser. Shipping charges and insurance are not covered and are the responsibility of the purchaser. Labor charges and related expenses for removal, installation or replacement of the product or components are not covered under this warranty.

The manufacturer reserves the right to make substitutions to warranty claims if parts are unavailable or obsolete.

The manufacturer shall not be liable for loss of use of the product or other consequential or incidental costs, expenses or damages incurred by the consumer of any other use. The user assumes all risk of injury resulting from the use of this product.

This warranty is expressly in lieu of all other warranties, expressed or implied, including warranties of merchantability or fitness for use to the extent permitted by Federal or state law. Neither the manufacturer nor any of its representatives assumes any other liability in connection with this product.

All warranty claims must be made through the retailer where the product was originally purchased. A purchase receipt or other proof of date of purchase will be required to process all warranty claims. The model number and part numbers found within the assembly instructions will be required when submitting any parts requests or warranty claims.

For further warranty information or inquiries, please call 800-759-0977





Designed for Fun, Built to Last™

ENSEMBLE DE YARD DICE HIGH ROLLER MANUEL D'UTILISATEUR



Contactez notre
service à la clientèle au
800-759-0977
avec des questions sur le montage
ou l'utilisation de ce produit.

MERCI!

Merci d'avoir acheté notre produit. Nous travaillons 24 heures sur 24, partout dans le monde, à garantir que nos produits sont de la meilleure qualité possible. Toutefois, dans les rares cas de problèmes lors du montage ou de l'utilisation de ce produit, se il vous plaît communiquer avec notre service à la clientèle au **800-759-0977** pour une aide immédiate avant de contacter votre revendeur. Pour obtenir de plus amples renseignements, veuillez lire l'information relative à la garantie au verso de ce guide d'instructions.

Les règles de Yard Dice

Objectif du jeu

Le jeu se compose d'un certain nombre de rondes. Pour chaque ronde, un joueur peut rouler les dés trois fois, bien qu'ils peuvent choisir de mettre fin à leur tour après avoir lancé les dés une ou deux fois. Après avoir lancé les dés pour une première fois, les joueurs peuvent sauvegarder les dés qu'ils veulent et relancer les autres dés. Cette procédure se répète après le deuxième lancer. Le joueur a le choix de lancer les dés qu'il veut. Ils peuvent relancer un dé lors du troisième lancer, dé qui n'a pas été lancé lors du deuxième lancer.

La carte de pointage de Yard Dice contient 13 boîtes de catégorie différente et à chaque tour, le joueur doit choisir l'une de ces catégories après le troisième lancer. Le pointage qui est inscrit dans la boîte dépend de la façon dont les cinq dés se conforment à la règle de pointage pour la catégorie. Les détails des règles de pointage pour chaque catégorie sont indiqués ci-dessous. Par exemple, l'une des catégories est appelée brelan. La règle de pointage pour cette catégorie signifie qu'un joueur marque un point seulement si au moins trois des cinq dés ont la même valeur. Le jeu est terminé après que les joueurs ont complété 13 rondes, avec chacune des 13 boîtes pleines. Le pointage total est calculé en additionnant les treize boîtes, ainsi que les bonus.

La carte de pointage de Yard Dice contient 13 cases de pointage réparti entre deux sections : la **partie supérieure** et la **partie inférieure**.

Category	Description	Score	Example
Aces	Any combination	The sum of dice with the number 1	 scores 3
Twos	Any combination	The sum of dice with the number 2	 scores 6
Threes	Any combination	The sum of dice with the number 3	 scores 12
Fours	Any combination	The sum of dice with the number 4	 scores 8
Fives	Any combination	The sum of dice with the number 5	 scores 5
Sixes	Any combination	The sum of dice with the number 6	 scores 18

Section supérieure

Il y a 6 cases dans la partie supérieure. Le pointage dans chacune de ces cases est déterminé par addition du nombre total de dés correspondant à cette boîte. Si un joueur marque un total de 63 points ou plus dans ces six boîtes, un bonus de 35 points est ajouté à la section supérieure. Bien que les 63 points correspondent à un pointage équivalent à un brelan pour chacune des six cases, une façon courante d'obtenir le bonus est en marquant un carré de certains nombres afin de permettre un moins grand nombre d'autres numéros soit nécessaires. Un joueur peut gagner le bonus même s'ils marquent un "0" dans une case supérieure [4].

Afin d'évaluer la performance d'un joueur dans la section supérieure, ils font souvent référence à « plus haut » ou « plus bas » que la moyenne de trois requise pour chaque boîte. De sorte que si un joueur marque quatre "6", il sera "6" « plus haut » ; tandis que s'il ne marque que deux "2", il sera alors "4" « plus haut ». De même, si un joueur commence avec deux "2" il sera "2" « plus bas ».

Category	Description	Score	Example
Three-Of-A-Kind	At least three dice the same	Sum of all dice	 scores 17
Four-Of-A-Kind	At least four dice the same	Sum of all dice	 scores 24
Full House	Three of one number and two of another	25	 scores 25
Small Straight	Four sequential dice (1-2-3-4, 2-3-4-5, or 3-4-5-6)	30	 scores 30
Large Straight	Five sequential dice (1-2-3-4-5 or 2-3-4-5-6)	40	 scores 40
Yahtzee	All five dice the same	50	 scores 50
Chance	Any combination	Sum of all dice	 scores 13

La section inférieure

La partie inférieure contient un certain nombre de catégories sur le thème de poker avec les valeurs des points spécifiques : Une petite suite ou une grande suite sont parfois appelées par des noms différents, soit une **suite basse** ou une **suite haute**, une **suite courte** ou une **suite longue** ou une **petite suite** ou une **grosse suite**.

Si une catégorie est choisie, mais les dés ne correspondent pas aux exigences de la catégorie, le joueur marque un "0" pour cette catégorie. Certaines combinaisons offrent au joueur un choix de catégorie avec laquelle il peut effectuer le pointage, par exemple, une full pourrait être marquée dans la catégorie de Full House, brelan, ou dans la catégorie chance. La catégorie chance est souvent utilisée pour une ronde qui ne marquera pas bien dans n'importe quelle autre catégorie.

Les règles pour un quintuple, bonus de (50K) et règles atout

Un 50K se produit lorsque les cinq dés sont identiques. Des règles spéciales s'appliquent si un joueur lance une 50K, mais que la catégorie Yard Dice a déjà été utilisée,

Si le joueur lance un 50K et que le quintuple a déjà rempli la case quintuple avec un pointage de 50, il marque une prime de 50 k et obtient du même fait 100 points de plus. Cependant, s'ils lancent un 50K et ont rempli la case quintuple avec un pointage de 0, ils n'obtiennent pas la prime de 50 k.

Dans les deux cas, ils peuvent sélectionner une catégorie, comme d'habitude. Le pointage est le même que d'habitude sauf que si la case de 50 k de la partie supérieure de dialogue a été utilisée, les catégories de la full, petite suite et grande suite peuvent être utilisées pour marquer 25, 30 ou 40 points (respectivement), même si les dés ne correspondent pas aux exigences normales pour ces catégories. Dans ce cas, le 50K est dit d'être un atout.

Il existe deux autres versions d'utilisation de la règle atout.

La règle de la carte atout forcée

Dans les règles officielles, le joueur doit agir de la manière suivante.

- Si la case correspondante dans la partie supérieure est utilisée, cette catégorie doit alors être utilisée.
- Si la case de la partie supérieure correspondante a déjà été utilisée, une case de la section inférieure doit être utilisée. La 50K agit comme un atout de façon à ce que les catégories de la full, petite suite ou large suite puissent être utilisées pour marquer 25, 30 ou 40 (respectivement).
- Si les cases des parties supérieures et inférieures correspondantes ont été utilisées, d'une section supérieure inutilisée doit alors être utilisé, marquant 0.

Libre choix de la règle de la carte atout

Dans la version alternative la plus simple de la règle de l'atout, le joueur conserve le choix de la catégorie qu'il peut utiliser, mais le 50K peut seulement être utilisé comme un atout si la case de la partie supérieure correspondante a été utilisée. Si la case de la partie supérieure correspondante n'a pas été utilisée, le 50K marquerait un 0 si les catégories de la full, petite ou grande suite ont été choisies.

Le gagnant est le joueur avec le total le plus élevé

Pièces : dé à jouer, NGP7078; Sac de transport, NGP7079

Pour commander une pièce de remplacement, veuillez téléphoner au 1 800 759-0977

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

La garantie du produit est valide pour l'acheteur original en ce qui a trait aux pièces défectueuses ou à la main-d'œuvre pour une période de 90 jours de la date d'achat.

Cette garantie n'est couverte pas les dommages causés par accident, par modification, par une installation défectueuse ou tout autre événement hors du contrôle du fabricant. Tout défaut ou dommage résultant de la négligence ou d'une mauvaise utilisation annule cette garantie. La présente garantie ne couvre pas les égratignures ou les dommages attribuables à un usage normal.

Ce produit n'est pas destiné à un usage institutionnel ou commercial; le fabricant décline toute responsabilité pour une telle utilisation. Un usage institutionnel ou commercial annule cette garantie.

Cette garantie est non transférable et est expressément limitée à la réparation ou au remplacement du produit défectueux. Au cours de la période de garantie, le fabricant s'engage à remplacer et à réparer les pièces défectueuses sans frais pour l'acheteur. Les frais d'assurance et d'expédition ne sont pas couverts et sont à la charge de l'acheteur. Les frais de main-d'œuvre et les dépenses liées au déplacement, à l'installation ou au remplacement du produit ou de ses composantes ne sont pas couverts par cette garantie.

Le fabricant se réserve le droit de faire des substitutions de recours en garantie si la pièce n'est pas disponible ou obsolète.

Le fabricant décline toute responsabilité liée à la perte d'utilisation ainsi que tous les autres coûts directs ou indirects, frais ou dommages encourus par le consommateur qui aurait été causés par une autre utilisation. L'utilisateur assume tous les risques de dommage résultant de l'utilisation de ce produit.

Cette garantie tient lieu expressément de toute autre garantie, exprimée ou implicite, y compris les garanties de qualité marchande ou d'adaptation à un emploi particulier dans la mesure permise par les lois fédérales ou provinciales. Ni le fabricant, ni aucun de ses représentants n'assument aucune autre responsabilité en rapport avec ce produit.

Toute réclamation doit être faite par le détaillant où le produit a été acheté. Une facture ou autre preuve d'achat est nécessaire pour traiter toutes les réclamations de garantie. Le numéro de modèle et les numéros de référence figurant dans les instructions d'assemblage seront exigés lors de la soumission de demande de pièces ou de recours en garantie.

Pour plus d'information ou pour toute question, veuillez téléphoner au 1 800 759-0977.

