

**Versie3.0**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Versie3.0		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 27, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Versie3.0</b>	<b>1</b>
1.1	Yahtzee hoofdmenu . . . . .	1
1.2	Copyrights . . . . .	2
1.3	Copyrights . . . . .	2
1.4	Systeem eisen . . . . .	2
1.5	System demands . . . . .	3
1.6	Installeren . . . . .	3
1.7	Install . . . . .	3
1.8	Toetsenbord uitleg . . . . .	4
1.9	Keyboard display . . . . .	6
1.10	Fout meldingen..... . . . .	8
1.11	Errors.... . . . .	9
1.12	Yahtzee verleden . . . . .	10
1.13	Yahtzee Uitleg/Yahtzee Explanation . . . . .	13
1.14	Uitleg Yahtzee . . . . .	14
1.15	Explanation Yahtzee . . . . .	14
1.16	Uitleg Yahtzee . . . . .	14
1.17	Explanation Yahtzee . . . . .	17
1.18	Alles over demo mode . . . . .	20
1.19	All you want to know about the demo mode . . . . .	21
1.20	Begin Yahtzee . . . . .	22
1.21	Start Yahtzee . . . . .	22
1.22	Invoeren namen . . . . .	22
1.23	Enter names . . . . .	23
1.24	Het spel . . . . .	24
1.25	The game . . . . .	26
1.26	Speel spel . . . . .	27
1.27	Play game . . . . .	29
1.28	Achtergrond veranderen . . . . .	30
1.29	Change background . . . . .	30

---

1.30 Eind scores . . . . .	30
1.31 Final scores . . . . .	31
1.32 Introductie . . . . .	31
1.33 Introduction . . . . .	32

---

# Chapter 1

## Versie3.0

### 1.1 Yahtzee hoofdmenu

```

                * * *** * * ***** ***** ***** *****
*   * *   * * *   *   *   *   *   *
*** ***** ***** *   *   ***   ***
*   *   * * *   *   *   *   *   *
*   *   * * *   *   *   ***** ***** *****

```

Versie 3.10, ©07-1999 door R.F.Bisschop

Copyrights

.....Copyright Yahtzee.....  
 Copyrights

Systeem eisen

...Wat voor amiga heb je nodig...  
 System demands

Installeren

.....Installeren van Yahtzee.....  
 Install

Introductie

.....Basis kennis Yahtzee.....  
 Introduction

Yahtzee

....Volledige uitleg Yahtzee.....  
 Yahtzee

Toetsenbord

.....Indeling toetsenbord.....  
 Keyboard

Foutmeldingen

.....Mogelijke foutmeldingen.....  
 Errors

Yahtzee verleden

...De geschiedenis van Yahtzee...  
Yahtzee history

\*\*\* INTERNET EDITION \*\*\*

## 1.2 Copyrights

Copyrights Yahtzee

=====

Dit programma is 'MailWare'. Als je dit programma leuk vind stuur dan een Imeetje. Dit programma mag niet worden verkocht en/of gedistributeerd worden zonder geschreven toestemming van de auteur. Gebruik dit programma op eigen risico. Ik ben niet verantwoordelijk voor schade door gebruik van dit programma.

R.F.Bisschop  
Enkhuizen  
Holland  
starbase231@hotmail.com

Ga terug naar hoofdmenu

## 1.3 Copyrights

Copyrights Yahtzee

=====

This program is 'MailWare' software. If you like the game just send me an Email. This program may not be sold and/or distributed without written permission of the Auther. Use this program at you own risk! I'm not responsible for any damange by using this program.

R.F.Bisschop  
Enkhuizen  
Holland  
starbase231@hotmail.com

Go back to main menu

## 1.4 Systeem eisen

Systeem eisen

=====

Yahtzee zou op elke Amiga moeten werken. Het kan zijn dat op bepaalde machines het programma sneller/langzamer werkt. Is dit het geval neem dan contact op met mij. Dit programma is gemaakt op een Amiga 1200, 10MB geheugen, 250MB harde schijf en een 68ec20 zonder co.

Dit zijn de minimale eisen:  
Elke Amiga met meer dan ca. 800k vrije geheugen!

P.s.

Heb je een minimale machine dan kun je Yahtzee.SFX en Yahtzee.MOD wissen.  
Je hebt ze niet echt nodig en het bespaard geheugen!

Ga terug naar hoofdmenu

## 1.5 System demands

System demands

=====

Yahtzee should run on any amiga. It's possible that on certain machines the program will run faster/slower. If this is the case than contact me. This program was written on an Amiga 1200, 10MB memory, 250MB Harddisk and a 68ec20 without co.

Minimal system demands:

Any Amiga with around 800k of free memory.

P.s.

If you have a minimal machine than erase Yahtzee.SFX and Yahtzee.MOD. You don't really need these files and it will save memory!

Go back to main menu

## 1.6 Installeren

Installeren Yahtzee

=====

Extract Yahtzee.LHA en je bent klaar om te spelen.

Ga terug naar hoofdmenu

## 1.7 Install

Install Yahtzee

=====

Extract Yahtzee.LHA and you're ready to go.

Go back to main menu

---

## 1.8 Toetsenbord uitleg

### Vlaggen

=====

N.....Nederlandse taal

E.....Engelse taal

### Hoofdmenu

=====

F1/F10.....Aantal spelers selecteren

1.....Snelheid aanwijzer veranderen

2.....DemoHI naar Hi-score

3.....Hi-Score weergave selecteren

4.....PAL/NTSC selecteren (Alleen PAL Amiga's)

5.....Selecteer aantal keren rollen van de dobbelstenen

6.....Verander kleur 'Hi-score' in de Hi-Score lijst

7.....Help aan/uit

8.....Plus notatie aan/uit

9.....Geluids filter aan/uit

0.....Geluids effecten aan/uit

-.....Muziek aan/uit

+.....Verander kleur van de scores in de Hi-Score lijst

Backspace.....Bewaar voorkeuze instelling

Return/S.....Start, begin het spel

Spatie/H.....Hi score overzicht

ESCAPE.....Exit, keer terug naar WB/CLI

### Hi-Score (Vanaf het hoofdmenu)

=====

Spatiebalk.....Keer terug naar het hoofdmenu

O.....Keer terug naar het hoofdmenu

Backspace.....Toggle tussen twee verschillende weergaven

### Naam invoeren

=====

ESCAPE.....Keer terug naar het menu (Exit)

F1.....Tekst 'Computer'

F2.....Tekst 'Amiga'

F6/F10.....Gebruikers tekst

Shift + F6/F10...Sla bepaalde tekst op onder een Functie toets.

Return.....Correct ingevoerd

### Speler begint

=====

Spatiebalk.....Start het spel

Computer na speler of computer na computer

=====

Spatiebalk.....De computer wacht niet en begint meteen

### Tijdens spel van de computer

=====

HELP.....Onderbreek computer spel

ESCAPE.....Exit speler,

Y.....Ja, stop

N.....Nee, stop niet



Return.....Bevestig keuze  
S.....Weergave overzicht scores  
H.....Hi-Scores opvragen  
A.....Weergave statistiek  
Spacebar.....Vervolg computer spel

Volgende speler/Naar eindstand/Verder gaan

=====  
Spatiebalk.....Volgende speler etc.  
S.....Weergave overzicht scores  
H.....Hi-Scores opvragen  
A.....Weergave statistiek

Score overzicht

=====  
O.....Terug naar het spel

Hi-Scores (vanaf het spel)

=====  
O.....Terug naar het spel

Statistiek (vanaf het spel)

=====  
O.....Terug naar het spel

Tijdens gooien

=====  
ESCAPE.....Exit speler,  
J.....Ja, stop  
N.....Nee, stop niet  
Return.....Bevestig keuze  
S.....Overzicht scores  
L.....Alles los, niets vasthouden  
H.....Hi-scores opvragen  
A.....Weergave statistiek  
N.....Neem score  
F1/F5.....Vasthouden dobbelstenen  
Return.....Gooi/Werp

Plaatsen score

=====  
Gebruik de cursor toetsen om naar de juiste plaats te gaan.

Druk op Return om je keuze te bevestigen

of

1.....Een  
2.....Twee  
3.....Drie  
4.....Vier  
5.....Vijf  
6.....Zes  
D.....3 Dezelfde (Drie)  
V.....4 Dezelfde (Vier)  
H.....Full House  
K.....Kleine straat  
G.....Grote straat  
Y.....Yahtzee  
X.....Vrije keus (eXtra)

---

Return.....Bevestig keuze  
 T.....Terug naar werpen (Mits genoeg worpen over)

Einde, Eind score overzicht

=====

O.....Naar hoofdmenu  
 Spatiebalk.....Naar hoofdmenu  
 A.....Weergave statistiek

Statistiek (vanaf eind score overzicht)

=====

O.....Terug naar eind score overzicht

Ga terug naar hoofdmenu

## 1.9 Keyboard display

Flags

=====

E.....English language  
 N.....Dutch language

Main menu

=====

F1/F10.....Select number of players  
 1.....Change pointer speed  
 2.....DemoHI to Hi-score  
 3.....Select Hi-Score display  
 4.....PAL/NTSC selection. (Only PAL Amiga's)  
 5.....Select number of times a dice should roll  
 6.....Change colour of the hi-score in the Hi-Score list  
 7.....Help On/Off  
 8.....Plus notation On/Off  
 9.....LED filter On/Off  
 0.....Sound effect On/Off  
 -.....Music On/Off  
 +.....Change colour of the scores in the Hi-Score list  
 Backspace.....Save settings to disk  
 Return/S.....Start, begin the game  
 Spacebar/H.....Display Hi-scores  
 ESCape.....Exit, return to WB/CLI

Hi-Score (from main menu)

=====

Spacebar.....Return to main menu  
 O.....Return to main menu  
 Backspace.....Toggle between to different display modes

Enter names

=====

EScape.....Return to main menu (Exit)  
 F1.....Text 'Computer'  
 F2.....Text 'Amiga'  
 F6/F10.....Users tekst

Shift + F6/F0....Store user-text under a Function key  
Return.....Confirm input

Player begins

=====

Spacebar.....Start the game

Computer after player or computer after computer

=====

Spacebar.....The computer does not wait and will start straight away

While computer plays

=====

HELP.....Interrupt computer play

  ESCape.....Exit player,

    Y.....Yes, quit

    N.....No, don't quit

  Return.....Confirm choice

  S.....Display score overview

  H.....Display Hi-Scores

  A.....Display statistics

Spacebar.....Continue computer play

Click here to start/To final score/Continue

=====

Spacebar.....Click here to start etc.

S.....Display score overview

H.....Display Hi-Scores

A.....Display statistics

Score overview

=====

O.....Return to game

Hi-Scores (from the game)

=====

O.....Return to game

Statistics (from the game)

=====

O.....Return to game

While playing

=====

ESCape.....Exit player,

  Y.....Yes, quit

  N.....No, don't quit

  Return.....Confirm choice

S.....Score overview

F.....Free dices, set Held to Hold

H.....Display Hi-scores

A.....Display statistics

T.....Take score

F1/F5.....Hold/Held dices

Return.....Throw

Place score

---

=====

Use the cursor keys to select the right place.

Press Return to confirm you selection

or

1.....One

2.....Two

3.....Three

4.....Four

5.....Five

6.....Six

T.....3 of a kind (Three)

F.....4 of a kind (Four)

H.....Full House

S.....Small straight

L.....Large straight

Y.....Yahtzee

X.....Free choice (eXtra)

Return.....Confirm choice

B.....Back to throwing dices (if you have any throws left)

End, Final score display

=====

O.....Go to main menu

Spacebar.....Go to main menu

A.....Display statistics

Statistiek (from final scores)

=====

O.....Return to the Final scores

Go back to main menu

## 1.10 Fout meldingen....

Fout meldingen

-----

Mocht na het opstarten van Yahtzee het beeld i.p.v. zwart een andere kleur krijgen dan is er een fout opgetreden, namelijk :

Rood.....De computer kan het bestand Yahtzee.NL of Yahtzee.GB niet laden. Yahtzee zal nu niet werken. Er zal een foutmelding worden weergegeven!

Paars.....De computer kan het bestand Yahtzee.SFX niet laden. Yahtzee zal werken, maar zonder geluids effecten.

Geel.....De computer kan het bestand Yahtzee.MOD niet laden. Yahtzee zal werken, maar zonder muziek.

Licht Blauw.....De computer kan het bestand Yahtzee.SCR niet laden. Yahtzee zal de standaard achtergrond gebruiken.

Groen.....De computer kan het bestand Yahtzee.IN niet laden. Yahtzee zal de standaard instelling gebruiken.

Blauw.....De computer kan het bestand Yahtzee.HI niet laden. Yahtzee zal een lege Hi-Score gebruiken.

Als de computer de Hi-score wil bewaren naar disk en het scherm wordt blauw dan betekent dat dat de computer de Hi-score niet kon

bewaren, ofdat er iets mis ging tijdens het bewaren van de Hi-score. Mocht de computer de voorkeuzes niet kunnen bewaren dan wordt het scherm even groen.

Het kan gebeuren dat er nog een bug in Yahtzee zit. Mocht dit gebeuren dan zal er een rood knipperende vak worden weergegeven met daarin een tekst en een nummer. Hier volgt een lijstje van enkele bekende fout nummers.

```
09....Programma onderbroken
11....Var. ruimte is op
12....Kan Math.Lib niet openen
13....Stack space is op
20....Delen door 0
23....Waarde van een bewerking fout
24....Het geheugen is vol
29....Overflow
33....Er is geen data meer
47....Het scherm is niet open
047 t/m 078....Scherm/venster fout
080 t/m 103....Disk fout
108 t/m 117....Animatie fout
```

Na een foutmelding zit niets anders op dan opnieuw het programma te starten.

Schrijf me wanneer er zich een fout voordoet. Vergeet niet om goed op te schrijven hoe de fout precies tot stand kwam. Mijn adres vind je in de Copyrights menu.

Ga terug naar hoofdmenu

## 1.11 Errors....

### Errors

-----  
When you start Yahtzee and the screen get's a colour (instead of black) an errors has occured. Namely :

```
Red.....The computer can not load file Yahtzee.NL or
           Yahtzee.GB. Yahtzee will not work. An error message will
           be displayed and you'll be forced to quit.
Purple.....The computer can not load file Yahtzee.SFX.
           Yahtzee wil work, but without sound effects.
Yellow.....The computer can not load file Yahtzee.MOD.
           Yahtzee wil work, but without music.
Light Blue..The computer can not load file Yahtzee.SCR.
           Yahtzee will use the default background.
Green.....The computer can not load file Yahtzee.IN.
           Yahtzee will use the default setting.
Blue.....The computer can not load file Yahtzee.HI.
           Yahtzee will use an empty Hi-Score.
```

When the computer wants to save the Hi-Score to disk and the screen becomes blue the computer could not save the Hi-Score.

---

When the computer wants to save the Settings to disk and the screen becomes green the computer could not save the Settings. Check you're disk if it's write protected or damaged.

It is possible that there is still a bug in Yahtzee. If this happens you will see a red flashing square in the top of the screen giving you an error number and some text. Here's a list of some known error numbers.

```
09....Program interrupted
11....Var. space is gone
12....Can't open Math.Lib
13....Out of stack space
20....Devision by 0
23....Value of action wrong
24....Out of memory
29....Overflow
33....There is no data
47....Screen is not open
047 t/m 078....Screen/Window error
080 t/m 103....Disk error
108 t/m 117....Animation error
```

After an error you have to restart Yahtzee.

Write to me when an error occurs. Don't forget to write how the error came to being. You'll find my address in the Copyrights menu.

Go back to main menu

## 1.12 Yahtzee verleden

Yahtzee is origineel een commodore 64 spel. Heel Heel lang geleden ←  
had

ik voor de 64 een Yahtzee spel. Het zag er saai uit maar het werkte wel prima. Ik heb toen een 'gekleurde' versie van dit programma gemaakt. Ongeveer een jaar geleden heb ik zelfs nog een Hi-Score aan dat versie toegevoegd. Op de Amiga was er in die tijd ('88 ofzo) geen lekker Yahtzee spel. Ik besloot om de C64 versie na te maken op de Amiga. Met dit als uiteindelijke resultaat. De lay-out van het scherm is exact zoals op de C64. Er moet worden gezegd dat ik verschillende Yahtzee versies heb gemaakt voor deze. Waaronder 1 van 640x256, maar het liep gewoon niet lekker. Daarom dit Yahtzee versie. Ps. Dit was trouwens ook de enige manier om Philomena achter de computer te krijgen, mijn toemallige vriendin!

Versie 1.0 (05/1995)

=====

Eerste versie met o.a.

ZwartWit/Kleur, Ntsc/Pal, muziek, Hi-Score, eigen muis pointer, voorkeuze instelling, tot 10 spelers en nog meer.

Versie 1.1 (06/1995)

=====

\*Computer kan meespelen

\*Demo mode na bepaalde tijd  
\*Toetsenbord ondersteuning  
\*Bugs verwijderd

#### Versie 1.2 (12/1995)

=====

\*Enkele toetsen vastgelegd  
\*Optie zwartwit/kleur verwijderd  
\*Muis klik veranderd, eerste loslaten, dan verder gaan  
\*NIEUW:Optie voor aanwijzer snelheid tijdens toetsenbord gebruik  
\*NIEUW:Yahtzee gehaald, nu met applaus  
\*NIEUW:Na 'Nemen' kun je nu ook 'Terug'  
\*Bugs verwijderd

#### Versie 1.3 (01/1996)

=====

\*Hi-score uitgebreid van 13 naar 27  
\*Demo mode uitgesteld (Een extra minuut langer wachten)  
\*Hi-score, bij gelijke score geldt eerst gehaalde score  
\*Computer spel aangepast  
\*Computer spel invoeren namen aangepast  
\*Toetsenbord voor vasthouden dobbelstenen gewijzigd  
\*Optie Pal/Ntsc verwijderd (Nu alleen ntsc weergave)  
\*NIEUW:Optie demo score naar Hi-score toegevoegd  
\*NIEUW:Weergave 'uitleg document' toegevoegd  
\*NIEUW:Gebruik je eigen muziek  
\*NIEUW:Twee typen hi-score weergaven  
\*Bugs verwijderd  
-Yahtzee gehaald door computer, geluid & computer nu correct  
-Demo mode, wegklikken bij Hi-score nu goed  
-Display bug in Hi-score verholpen (Vergroten van de 4)  
-Toets bug bij vragen score overzicht verholpen  
-Error verwijderd. Demomode/Begin computer : 'S' was niet goed

#### Versie 1.4 (03/1996)

=====

\*Fout routine ingebouwd  
\*Computer spel aangepast  
\*Bugs verwijderd  
-Geluid bij help nu goed  
-Computer wachten op Computer/Speler : Computer hoeft niet te wachten als spelers toets/muisklik doet  
-'Terug' werkt nu goed.  
-Volume van klik geluid bijgesteld

#### Versie 2.0 (05/1996)

=====

\*Hi-score van 27 naar 35 namen  
\*NIEUW : Hi-Scores opvragen tijdens spel  
\*NIEUW : Auto pal/ntsc selecteren (bij opstarten)  
\*NIEUW : Aanwijzer nu ook super turbo snel  
\*NIEUW : PAL/NTSC spel voor Pal Amiga's  
\*NIEUW : HI-Score weergave kolomen nu ook in hoofdmenu  
\*NIEUW : Dobbelsteen rol bepaalbaar (+ van aantal naar tijd)  
\*Alle graphics opnieuw getekend, dit om geheugen te besparen en om een goed degelijk pal/ntsc systeem te creeren.  
\*Uitleg herschreven. Nu in AmigaGuide.

- \*Optie tekst uitleg verwijderd, want er is nu AmigaGuide!
- \*Draaiende 'D' veranderd in draaiende schroef. (DemoMode)
- \*Enkele routines samen gevoegd/herschreven

## Versie 2.1 (05/1996)

=====

- \*Bugs verwijderd
  - Geluid bij Hi opvragen vanuit spel nu goed!
  - Beeld weergave (flikker effect) ok!
  - Enkele kleine bugs verwijderd
- \*Nieuw : Enkele extra functies toegevoegd

## Versie 2.15 (05/1996)

=====

- \*NIEUW : Xtra weergave toegevoegd aan de help functie. Heb je een score geplaatst dan zal dit onderdeel donker gekleurd worden.
- \*NIEUW : Heb je de aller hoogste score behaald dan zal de gehele kolom van de Score-overzicht op lichten!!
- \*Kleur wijziging in verband met Nieuwe help functie!. Werkt alleen als de help functie aanstaat. (Normaal is Wit, met help is de kleur orange)
- \*Extra funties normaal d.m.v. klik in hoeken, nu via knoppen in menu!
- \*NIEUW : Statistiek scherm.
- \*Weergave van 'Volgende speler' etc. nu met naam van volgende speler!
- \*Invoer naam, toegevoegd : Toets F1=Computer, Toets F2=Amiga
- \*Bugs verwijderd
  - Kleur van 'Del' tijdens invoer nu goed
  - Key 'O' (Ok) werkt nu goed na Score opvragen, geen 'door start'.
  - Correctie in plus notatie, bij bonues i.p.v. '0' een '-'
  - Speler 'EXIT', volgende is computer. Computer gaat nu wel verder
  - Score overzicht. Geeft nu wel bonus aan. (D<6 en C=>63)

## Versie 2.20 (07/1996)

=====

- \*Verbeterd : Tijdens invoeren van de namen van de spelers kun je zelf enkele namen vast leggen onder de toetsen F6 t/m F10. Let op, deze namen worden niet bewaard en gaan verloren als je stopt met Yahtzee.
- \*Verbeterd : Cursor toetsen bij het kiezen van de plaats blijft nu niet meer staan op een vak die al gekozen is.
- \*Bug verwijderd
  - Je kon als je Yahtzee had gehaald en nog teminste 1 worp over had weer terug keren om verder te gooien. Nu, als je dan weer meteen 'nemen' selecteerde kreeg je nogmaals Yahtzee erbij. Dit is nu verholpen.

## Versie 3.00 (09/1996)

=====

- \*Nieuw : Engelse taal ingevoerd. Text, buttons,toetsen etc.. etc..
  - \*Nieuw : Modulaire, externe opbouw programma.
  - \*Amigaguide handleiding nu geheel opnieuw in 2 talen geschreven en aangepast zodat alles er netjes, volledig en fijn uit ziet.
  - \*Nieuw : Onderbreken als de computer speelt met de Help toets. Voorheen kon dit niet, nu wel. Na de onderbreking kun je de computer spel stoppen (Exit), Scores zien, Hi zien en Statistiek zien. Werkt niet in demo mode!!
  - \*Wijziging : Vanwege engelse toetsen indeling is de Full House nu onder de 'H' i.p.v. onder de 'F'.
-



Versie 3.10 (07/1999) "Internet Editie"

=====

\*Pal/NTSC werkt nu echt!!  
 \*Taal selectie nu ook met de muis (Links=Engels, Rechts=Nederlands)  
 en Toetsenbord (E=Engels, N=Nederlands)  
 \*Volledig HD versie, floppy word niet ondersteund  
 \*Extract Yahtzee.LHA = Klaar is Kees  
 \*Andere geluids module geïnstalleerd  
 \*Guide updates

Ga terug naar hoofdmenu

Go back to main menu

## 1.13 Yahtzee Uitleg/Yahtzee Explanation

Uitleg menu Yahtzee  
 menu Yahtzee

Explanation ↔

=====

Maak je keuze waar over je meer uitleg wilt. Kies ze involgorde na elkaar voor een totale uitleg van Yahtzee.

=====

Select an item about which you want more information. Select in order for full explanation of Yahtzee.

Taal keuze

Language

Hoofdmenu

Main menu

Demo mode

Demo mode

Begin het spel

Start the game

Invoer namen

Input names

Het speelveld

The playfield

Speel spel

Play game

Eind scores

Final scores

Achtergrond veranderen

Change background

Ga terug naar hoofdmenu

Goback to main menu

## 1.14 Uitleg Yahtzee

Taal keuze

-----  
Na het opstarten krijg je de keuze in welke taal je wilt spelen. Namelijk Engels of Nederlands. Gebruik de cursor toetsen Links/Rechts, N/E of de Linker/Rechter muistoets om je keuze te bepalen. Links staat voor Engels en rechts voor Nederlands. Bepaal je geen keuze dan zal de computer na 3 minuten de nederlandse taal gebruiken.

Ga terug naar uitleg

## 1.15 Explanation Yahtzee

Language selection

-----  
After starting Yahtzee you have to select in which language you want to use. Namely English or Dutch. Use the cursor keys Left/Right, N/E or the Left/Right mousekey to make your selection. Left is English and Right is Dutch. If you do not select before 3 minutes the computer will select the Dutch language.

Go back to explanation

## 1.16 Uitleg Yahtzee

Het hoofdmenu

-----  
Voordat we gaan beginnen met de uitleg eerst even dit. Als er in het hoofdmenu niets wordt geselecteerd voor meer dan 1½ minuut dan zal de computer overschakelen naar DEMO MODE. Meer uitleg hierover vindt je in het Uitleg menu. Zo en dan nu de uitleg.

Na dat alles geladen is zie je het hoofdmenu voor je. Bovenin staat de tekst Yahtzee met daaronder mijn naam. Daaronder vindt je een vak waar je het aantal spelers kunt selecteren en daaronder vindt je een vak met voorkeuze instellingen. Geheel onder vindt je nog 3 knoppen, maar daar

---

over later meer. Nu eerst de bovenste vak, het aantal spelers.

Je kunt het aantal spelers selecteren door op het vakje te klikken met het gewenste aantal. Wil je met 5 spelers spelen klik dan op de vak met de 5 erin. Deze zal nu ingedrukt zijn, betekenend dat je voor 5 spelers hent gekozen.

In de vak onder de 'spelers' kun je de voorkeuze instellen. Dit zijn er 12. Namelijk : (Van links naar rechts, boven naar beneden)

- 1...Snelheid aanwijzer (Pijl)
- 2...Demo HI-score (DH)
- 3...Instellen weergave mode HI-score (Hi met een zigzag streep)
- 4...Pal/Ntsc weergave (Letters PAL)
- 5...Aantal keren rollen van de dobbelsteen (Dobbelsteen)
- 6...Kleur van de aller hoogste score (Hi en een kleur)
- 7...Help notatie (Letter H)
- 8...Plus notatie (=+)
- 9...Geluids filter (Dobly teken)
- 10..Geluids effecten (1 noot)
- 11..Muziek aan/uit (2 noten)
- 12..Kleur van de overige scores in de Hi-Score lijst. (SC en een kleur)

Snelheid aanwijzer:

Met deze optie kun je kiezen uit 3 snelheden van de muis aanwijzer:

- 1..Een pijl..... Normale snelheid
- 2..Pijl met 2x.... 2x normale snelheid
- 3..Pijl met pijl.. Direkt naar keuze

Let op, deze functie heeft alleen effect op het toetsenbord!

Demo Hi-Score:

Als de computer in demo mode gaat en het spel gaat spelen dan kan het voorkomen dat ze een Hi-Score haalt. Nu is de vraag op ze deze mag neer zetten in de Hi-score Ja of Nee. Mag dat, dan moet deze optie ingedrukt zijn, anders niet. Let op, kies je als naam Computer (dus uit eigen-beweging, (zie verder in tekst)) tijdens het invoeren van de namen dan wordt een behaalde Hi-score ALTIJD geplaatst in de Hi-Score lijst!

Instellen weergave mode Hi-Score:

Er zijn 2 modes :

- 1...Van boven naar onder, links naar rechts (een soort 'N')  
of
- 2...Van links naar rechts, boven naar onder (een soort 'Z')

Pal/Ntsc weergave:

Werkt alleen op PAL amiga's. Hiermee kun je selecteren of je in het formaat 320x256 (PAL) of 320x200 (NTSC) wilt spelen. Als de optie is ingedrukt dan kies je voor PAL.

Deze functie werkt niet op NTSC Amiga's of NTSC gestarte Amiga's. (zie A1200 bootmenu)

Aantal keren rollen van de dobbelsteen:

Je kunt kiezen voor 3 snelheden waarbij 1 pijl naast de dobbelsteen betekend dat er heel kort gerolt wordt en met 3 pijlen naast de dobbelsteen wordt er lang (-er) gerolt.

- 1....0.9 seconden
- 2....1.8 seconden
- 3....2.7 seconden

Kleur kiezen van de aller hoogste score:

Je kunt kiezen uit 7 knipperende kleuren om de aller hoogste score in de Hi-Score lijst weertegen. Namelijk Rood/Geel/Groen/Licht Blauw/Blauw/Paars en al deze kleuren om de beurt. Je kunt zien wat het wordt als je naar het vakje kijkt, deze geeft de kleur aan die staat ingesteld.

#### Help notatie:

Ingedrukt is aan. Als deze optie aan staat dan verschijnt er elke keer nadat je gegooid hebt de scores die je zou halen als je deze zou gaan plaatsen. Zo kun je heel snel zien of je een grote straat hebt etc. Nadat je een score hebt geplaatst veranderd de tekst kleur van deze plaats van wit naar donker rood. Probeer deze optie. Ik weet zeker dat je 'm aan laat staan.

#### Plus notatie:

De plus notatie is geïntroduceerd door mijn zus Petra. Deze notatie gaat uit van 3x een dobbelsteen. Heb je er meer dan 3 gegooid krijg je + en minder dan 3 dobbelstenen een min. De volgende voorbeelden geven goed weer wat ik eigenlijk probeer te zeggen. Het voordeel van deze notatie is dat je veel sneller kunt rekenen. Zo kun je veel sneller zien of je genoeg punten hebt om je bonus te halen, want zeg nou zelf, wat rekend sneller : 3+6+6+16+20+12 of \* \* -3+4+5-6? De voorbeelden :

Gehaald	Normaal	Plus notatie
3 maal een 1	3 bij de enen	* bij de enen
2 maal een 3	6 bij de drieën	-3 bij de drieën
4 maal een 6	24 bij de zessen	+6 bij de zessen
0 maal een 5	0 bij de vijfen	-15 bij de vijfen
Grote straat	40 bij G.S.	40 bij G.S.
Geen Yahtzee	0 bij Yahtzee	* bij Yahtzee

P.s. Ingedrukt is aan.

#### Geluids filter:

Met deze functie kun je de geluids filter (het led lampje van je Amiga) aan/uit zetten.

#### Geluids effecten:

Ingedrukt is aan. De geluids effecten zijn het droge klikje en het gejuich wanneer je Yahtzee haalt.

#### Muziek aan/uit:

Ingedrukt is aan. Met deze voorkeuze kies je of je muziek wilt horen of niet.

#### Opmerking over geluids effecten en muziek:

Staan de geluids effecten aan en de muziek staat aan dan hoor je muziek in het hoofdmenu en geluids effecten tijdens het spel. Staan de geluids effecten uit en de muziek aan dan hoor je muziek ook wanneer je speelt. Mocht je de muziek niet mooi vinden dan kun je natuurlijk ook je eigen muziek gebruik. Dit doe je door in de directory waar ook Yahtzee staat en deze uitleg een module te plaatsen onder de naam 'Yahtzee.mod'. Als de computer opstart zal zij de module inladen en gebruiken. Ondersteund worden alleen Noisetracker/Protracker modules.

#### Kleuren van de overige scores:

Met deze functie kun je kiezen uit 7 verschillende kleuren voor de weergave van de lijst met scores. Namelijk :

Rood/Geel/Groen/Licht Blauw/Blauw/Paars en de regenboog.  
In het kleine vakje in de knop kun je zien wat er geselecteerd is.

Op de onderste gedeelte van het scherm vindt je nog 3 knoppen, namelijk:  
START..... Begin Yahtzee  
HI-SCORE... Overzicht van alle behaalde scores  
EXIT..... Stop met Yahtzee en keer terug naar WorkBench of CLI.

Als je EXIT selecteert verlaat je het spel. Kies je voor HI-SCORE dan verdwijnt het hoofdmenu en krijg je een scherm voor je met alle scores die tot dan toe zijn behaald. De aller hoogste score staat boven in het scherm in 2x zo grote letters. Klik op 'OK' om terug te keren naar het hoofdmenu. Met een klik op START begint het spel (keer terug naar uitleg voor meer uitleg hierover, begin spel).

Extra informatie over de weergave van de Hi-Scores:  
Voor NTSC amiga's was er geen ruimte voor een 'OK' knop, daarom kunnen deze mensen volstaan met een muis klik (overal in het scherm).  
Druk de 'Backspace' toets in om van weergave mode te veranderen.

Okay, nu heb je alles ingesteld en nu wil je graag de volgende keer ook weer met deze instelling spelen, dus moet deze bewaard worden. En dat kan! Klik op 'SPELERS' of 'INSTELLING' om jou voorkeuzes te bewaren. P.s. Mocht je disk beschermd zijn tegen schrijven dan wordt er, natuurlijk, niets bewaard.

Ga terug naar uitleg

## 1.17 Explanation Yahtzee

The main menu

-----  
Before we begin with the explanation first this. If, in the main menu, you do not select anything for 1½ minut the computer will go into DEMO MODE. For more information return to the explanation menu.

After all is loaded you will see the main menu displayed on the screen. On top is the text Yahtzee. Below that you will find my name! Below my name you will see 2 boxes. The top box is for selecting the number of players and the bottom one is to set some setting. On the button of the screen you'll find three button, but we will discuss them later. First the top box, selecting the number of players.

You can select the number of players by press on a square with the number in it you want. If you want 5 players then klik on the square that says 5. You now have selected 5 players for the game.

Below the box called 'players' you find the box 'settings'. You can change 12 settings, namely : (From left/right, up/down)

- 1...Speed pointer (Arrow)
  - 2...Demo Hi-score (DH)
  - 3...Select display mode Hi-score (HI with ZigZag stripe)
  - 4...Pal/Ntsc display (Letters PAL)
  - 5...Number of times a dice will roll (Dice)
-

- 6...Colour of the all time HI (Hi with a colour)
- 7...Help notation (Letter H)
- 8...Plus notation (=+)
- 9...Sound filter (Dobly sign)
- 10..Sound effects (1 noot)
- 11..Music on/off (2 noots)
- 12..Colour of the rest of the score in the Hi-score. (SC and a colour)

#### Pointer speed:

With this option you can select between 3 different speeds for the mouse pointer:

- 1..Een pijl..... Normal snelheid
- 2..Pijl met 2x.... Double snelheid
- 3..Pijl met pijl.. Direct to selection

Note: Works only with the keyboard.

#### Demo Hi-Score:

If the computer plays in demo mode it may happen that it gets a Hi-score. If so, do you want it to go into the Hi-score or not? If you do than this button should be pressed. If not this button should not be pressed. If you let the computer play in normal mode, you have entered a name 'computer' or 'amiga', a score will ALWAYS be inputed into the Hi-Scores.

#### Select display mode Hi-Score:

There are 2 modes :

- 1...From top to bottom, left to right (a sort of 'N')
- or
- 2...From left ot right, top to bottom (a sort of 'Z')

#### Pal/Ntsc display:

This only works on PAL amiga's. With this option you can select if you want to play in PAL (320x256) or NTSC (320x200). If this option is pressed than you have selected PAL. This function does not work on NTSC amiga's or NTSC booted Amiga's. (1200 bootmenu)

#### Number of times a dice rolls:

You can select 3 different speed. Beside the dice on the right side you'll want 3 arrows. If one is hi-lighted the computer will roll for 0.9 seconds. If two are hi-lighted the computer will roll for 1.8 seconds. Three arrows means that the computer will roll for 2.7 secs.

#### Select colour of the alltime Hi-score:

You can select between 7 flashing colours. Namely:

Red/Yellow/Green/Light blue/Blue/Purple and all of these colours in turn. You can see what you have selected if you look in the small box inside this button.

#### Help notaton:

Pressed is on. If you select this option than every time you throw the dices you will see the scores you would get if you would place a score. In this way you can see quite quickly if you have (for instance) a large straight.

After you've selected a place for you score this button will become dark red.

Try this option, I know you will leave it on!

#### Plus notation:

---

The plus notation was introduced by my sister Petra. This notation is based on the fact you will have to get 3 of each dice. If you have thrown more you'll get a plus, less and you'll get a minus. The next examples will demonstrate what I'm trying to say. The advantage of this technique is that it's much easier to see if you have enough points for your bonus. Because what calculated faster :

3+6+6+16+20+12 of \* \* -3+4+5-6?

The Examples:

Youre throw	Normal notation	Plus notation
3 times an 1	3 pts a the ones	* at the ones
2 times a 3	6 pts at the three's	-3 at the threes'
4 times a 6	24 pts at the sixes	+6 at the sixes
0 times a 5	0 pts at the fives	-15 at the fives
Large Straight	40 at L.S.	40 at L.S.
No Yahtzee	0 at Yahtzee	* at Yahtzee

P.s. Pressed is on.

Sound filter:

This option toggles the sound filter (the led of your Amiga) on and off.

Sound effects:

Pressed is on. Select if you want to hear music or not.

Note about the sound effect and music:

If the sound effects are on and the music is on than you will hear music in the main menu and sound effects during play. Are the sound effects off and the music is on than you will hear music throu out the game. If you don't like the music then you can replace it. Just take a protracker or noisetracker module and rename it into 'Yahtzee.mod'. Than save that module in the directory were you also will find this explanation and the main program.

Colours of the other scores:

With this option you can change the colour of the other scores in the Hi-score list. You can select between 7 different colour, namely: Red/Yellow/Green/Light blue/Blue/Purple and the rainbow. You can see in the button which one is selected.

On the bottom part of the screen you will find three more button, namely:

START..... Begin Yahtzee  
 HI-SCORE... Display the Hi-scores  
 EXIT..... Quit Yahtzee and return to Workbench or CLI

If you select EXIT than the came will stop.

If you select HI-SCORE the computer will display the Hi-score list and will continue after you've pressed the 'OK' button.

If you select START the game will start. (return to the explanation menu for more information)

Extra information about the Hi-Score display:

For NTSC amiga's there was no space for an 'OK' button. That's why they can click anywhere in the screen to continue. Press the 'backspace' key on the keyboard to toggle display mode.

Okay, now you have all you settings right and you want to save them to

disk. This can be done by pressing 'PLAYERS' or 'SETTINGS'. The computer will save you settings to disk. Make sure you're disk is not write-protected, because than the computer will be unable to save.

Go back to explanation

## 1.18 Alles over demo mode

Demo mode

-----  
De computer schakeld automatisch in het hoofdmenu over naar demo mode als je haar niet hebt gebruikt voor meer dan 1½ minuut. De demo mode is gemaakt voor wat afwisseling en om te laten zien wat Yahtzee kan.

Wat gebeurt er in demo mode

-----  
Als de demo mode wordt geactiveerd (of actief is) dan zie je links boven in het beeld een draaiende schroef.

In demo mode roept de computer eerste drie maal te Hi-score op om vervolgens zelf een spelletje te doen. De computer zal de aktieve instelling gebruiken. Dus heb jij je instelling staan voor 3 spelers dan zal de computer gaan spelen met drie spelers. De computer zal haar spel afmaken en uiteindelijk terug keren naar het hoofdmenu om vervolgens weer van voor af aan te beginnen.

Demo mode stoppen

-----  
Je kunt de demo-mode onderbreken d.m.v. een druk op een toets of d.m.v. een klik met een muis knop.  
Hieronder volgt een lijstje,

Onderdeel	Onderbreken met
Hoofdmenu	Elke toets, elke muisklik
Hi-Score	PAL :Toetsen O/Spatie, muisklik op 'OK' NTSC:Toetsen o/Spatie, elke muisklik
Invoer namen	Elke toets (*), elke muisklik
Score overzicht	PAL :Toets O (**), muisklik op 'OK' (**) NTSC:Toets O (**), elke muisklik (**)
Tijdens het spel	Elke toets (^), elke muisklik (^/^^)
Eind scores	PAL :Toetsen O/Spatie, muisklik op 'OK' NTSC:Toetsen O/Spatie, elke muisklik

\* De computer zal wel eerst de naam afmaken en daarna pas de demo mode stoppen en terug keren naar het menu.

\*\* De computer zal de overzicht laten verdwijnen en terug keren naar het spel. Zij zal even spelen en daarna de demo mode verlaten.

^ De computer zal even door spelen en daarna stoppen.

^^ Je moet de muisknop ingedrukt houden totdat het scherm verdwijnt.  
Zie ook de noot hieronder.

Het lijkt heel lastig allemaal, maar dat is het niet. Wil je de demo mode verlaten druk dan gewoon op de 'O'. Deze toets wordt in alle onderdelen gebruikt. P.s. de computer zal meestal stoppen als zij net



op de 'WERP' toets wil gaan drukken.

Behaalde scores in demo mode

-----  
 Als je wilt dat de door de computer behaalde scores, die in demo mode zijn behaald, ook mogen mee tellen in de Hi-score dan moet je in het hoofdmenu de optie 'DH' aan zetten (ingedrukt). De computer scores worden dan mee verwerkt in de Hi-Score. Is de knop uitgedrukt dan tellen de computer scores niet mee.

Let op. Dit geldt alleen in Demo mode. Als je niet in demo mode zit en de computer doet mee dan wordt haar score ALTIJD mee gerekend.

Zie voor meer informatie optie 'DH' in de uitleg.

Ga terug naar uitleg

## 1.19 All you want to know about the demo mode

Demo mode

-----  
 The computer will automaticly of into demo mode if you do not select anything for 1½ minutes in the main menu.

What happens in demo mode

-----  
 If the demo mode is activated than you will see a rotating crew in the top left corner of the screen.

The first three times the computer will display the HI-Scores. After that the computer will start to play Yahtzee. It will use the active settings. So if you have selected 3 players, the computer will play with 3 players. The computer will finish her game and return to the main menu where it start all over.

Exit the demo mode

-----  
 You can exit the demo mode by pressing a key or by click a mouse key. Here's a list:

part	Exit with
Main menu	Any key, any mouse click
Hi-Score	PAL :Keys O/Space, mouse click on 'OK' NTSC:Keys O/Space, any mouse click
Entering names	Any key (*), any mouse click
Score overview	PAL :Key O (**), mouse click on 'OK' (**) NTSC:Key O (**), any mouse click (**)
During play	Any key (^), any mouse click (^/^^)
Final scores	PAL :Keys O/Space, mouse click on 'OK' NTSC:Keys O/Space, any mouse click

\* The computer will first finish entering the name and than exit demo mode and return to the main menu.

\*\* The computer will remove the display and return to the game. She will play a bit and than exit demo mode and return to the main menu.

^ The computer will play on for a bit and than exit.

^^ You will have to press the mouse key until the screen disappears.

See also note.

It seems very difficult, but it's not. If you want to exit demo mode than just press an 'O'. This key is used in all parts. P.s. the computer will often stop just before she wants to throw.

Hi-scores got in demo mode

-----  
If you want that, when the computer gets a hi-score, that she can enter it in the Hi-score list than you will have to turn the option 'DH' (in the main menu) on. The computer scores will than be entered in the Hi-score list. If the 'DH' is off, the computer scores will not be entered into the Hi-score list.

Note: This effects only demo mode. If you play and you play with the computer than any score the computer gets will ALWAYS be put into the Hi-score list. See for more information the explanation about option 'DH'.

Go back to explanation

## 1.20 Begin Yahtzee

Begin Yahtzee

-----  
Om met het spel aantevangen dien je op de knop 'START' te drukken in het hoofdmenu. Dit hoofdmenu zal dan verdwijnen en er zal een 'Naam invoer' scherm worden getoond.

Ga terug naar uitleg

## 1.21 Start Yahtzee

Begin Yahtzee

-----  
To start the game you'll need te press the 'START' button in the main menu. This menu will disapper and be replaced bij a screen that allows you to enter the names of the players.

Go back to explanation

## 1.22 Invoeren namen

Invoeren namen

-----  
Voor je zie je een vak met de tekst 'INVOEREN NAMEN'. In dit vak zie je de tekst 'WAT IS DE NAAM VAN SPELERS x'. Daaronder vindt je een balk, de invoer-tekst balk. Onder in de vak vindt je twee knoppen. 'CORRECT' en 'EXIT'.

---

De computer wacht nu totdat jij een naam hebt ingevoerd en dit hebt bevestigd met een druk op de RETURN toets of met een muisklik op de CORRECT knop. Nadat je een naam hebt ingevoerd moet je de volgende naam invoeren. Is er geen volgende naam dan zal de invoer scherm verdwijnen en wordt het speelveld zichtbaar gemaakt.

Moet je nou, bijvoorbeeld, 10 namen invoeren en bij de 4e naam typ je iets verkeerd in en heb je ook nog op RETURN getoetst dan kun je met een klik op de EXIT knop terug keren naar het hoofdmenu om het nog eens te proberen. De ESCape toets heeft de zelfde effect als een klik op de EXIT knop.

Noot over het invoeren van de namen:

Wil je dat de computer meespeelt typ dan als naam 'Computer' of 'Amiga' in. De computer zal dan meespelen met het spel. In plaats van de worden intetypen kun je ook op F1, F2, F3, F4 of F5 drukken.

Je kunt ook een naam bewaren. Ik zelf gebruik vaak de datum als naam en dat voor al mijn spelers, ik speel vaak met 5 of meer spelers. Je kunt de computer een naam laten onthouden door de naam in te typen en niet op RETURN te drukken maar op SHIFT + een functie toets F6/F10, het scherm zal aan de buitenkant even van kleur veranderen. Nu kun je op RETURN drukken en bij de volgende naam tik je gewoon op de gekozen functie toets (dus ZONDER shift) om te naam op te roepen!

De namen zijn nu ingevoerd. Het spel kan beginnen.

Ga terug naar uitleg

## 1.23 Enter names

Enter names

-----  
In front of you there will be a box with the text 'ENTER NAMES'. Below this text you'll find more text. It says 'WHAT IS THE NAME OF PLAYER x'. Below this text you will see the text input box. At the bottom of the box you will find two button. 'CORRECT' and 'EXIT'.

The computer now waits until you have inputed a name and confirmed this with hittin' the RETURN key on the keyboard or with a mouse click on the 'CORRECT' button. After you've entered a name the computer will ask you to enter the next name. If there are no more names to be inputed the computer will replaced the input-screen by a screen that shows the playfield.

If you have to, for example, enter 10 names but when you've reached the 4th name you make a mistake and also pressed the RETURN key you can click the EXIT button with the mouse pointer to go back to the main menu and start all over again. The ESCape key on the keyboard has the same effect as a click on the EXIT button.

Note about entering names:

If you want the computer to play too you can enter as name 'Computer' or 'Amiga'. The computer will now also play. Instead of typing the name you can also hit one of the first 5 function keys. (F1, F2, F3, F4 or F5) You can also save names into the memory of the computer. I my self often use the date as a name and play with at least 5 players at a time. So I type in a date then press SHIFT + one of the last 5 function keys. (F6, F7, F8, F9 or F10). Let's say F6. So I press SHIFT + F6, the border of

the screen will briefly change colour. I than press the RETURN key. If I now have to input the next name all I have to do is to press F6 (so WITHOUT the shift) and confirm with RETURN.

The names have now been entered into the system, the game can begin.

Go back to explanation

## 1.24 Het spel

Uitleg speelveld

-----  
Het speelveld staat nu voor je. Links boven vindt je groene knoppen  
Daarnaast staan de dobbelstenen met onder deze dobbelstenen blauwe  
vakjes. Rechts boven vindt je 1 groene knop.  
Onder dit alles vindt je je spel formulier. Deze wordt tijdens het  
spel ingevult.  
Geheel onder in het scherm vindt je een balk. Deze balk (Geel van kleur)  
geeft je OF informatie OF je moet er op klikken.

Laten we links boven beginnen. Hier vindt je 5 knoppen met daaronder 1  
grote knop.

De vijf knoppen van links naar rechts:

- 1.... Rode X Speler wil het spel verlaten (Exit).
- 2.... SO Overzicht van de scores van alle spelers tot dan toe.
- 3.... HI Overzicht van alle HI-Scores.
- 4.... ST Statistiek, enkele gegevens van het spel.
- 5.... L Los, alle dobbelstenen die vast stonden staan nu los.

Onder dit alles vindt je

NEMEN.....Ga niet verder met werpen, maar plaats de score.

Met de Rode X verlaat je het spel. Je krijgt een scherm voor je die  
vraagt op je het ECHT wilt. Klik op JA als je dit wilt en op NEE als je  
dit niet wilt. Kies je voor Ja dan zal jou spel eindigen. De overige  
spelers gaan gewoon door met het spel.

De score overzicht geeft alle scores weer die er tot dan toe zijn  
behaald. Je ziet een scherm voor je met allemaal vakken. De colommen zijn  
van de spelers (1/10) en de rijen horen bij Yahtzee. Klik op 'OK'  
om het overzicht te verlaten en terug te keren naar het spel.  
NTSC amiga's kunnen volstaan met een klik ergens in het scherm.

De HI-score overzicht geeft alle hoogste scores weer zoals je die ook  
krijgt als je in het hoofdmenu voor HI-SCORE kiest. Klik op 'OK' om  
terug te keren naar het spel. NTSC amiga's kunnen volstaan met een  
klik ergens in het scherm.

Statistiek: Aan de linkerkant van het beeld zie je een grote vak met  
daarin balken. Deze balken geven weer hoeveel keer een bepaald  
dobbelsteen is gegooid in procenten. Dobbelstenen die tijdens het spel  
worden vast gehouden tellen niet mee. De weergave kan van 0 tot 100  
procent, van 0 tot 50 procent of van 0 tot 25 procent zijn. In het midden  
zie je een rijtje met meerdere gegevens. De bovenste geeft aan hoelang  
het spel onderweg is. Daaronder de tijd per speler. Dit is de totale tijd

gedeeld door het aantal spelers. Deze functie werkt alleen als het spel beëindigt is. Onder de tijd per speler staat de hoogste score die in het spel is gegooit. Daaronder staat het gemiddelde score, dit is de som van alle scores gedeeld door het aantal spelers. Onder de gemiddelde score staat de laagste score van het spel. Als laatste vindt je de gemiddelde aantal worpen per beurt. Dit zal meestal tussen de 2 en 3 worpen per beurt zijn. Meest rechts vindt je een gesorteerde lijst van alle behaalde score in het spel. Onder dit vak vindt je de 'OK' knop. Druk hierop om Statistiek te verlaten. Let op: Sommige functies zullen niet werken als tijdens het spel een speler besluit vroegtijdig het spel te verlaten.

Met 'L' (los) worden alle dobbelstenen die zijn vast gehouden los gelaten.

Met 'NEMEN' stop je met werpen en ga je jou behaalde score plaatsen. Voorbeeld: Je gooit in de tweede worp grote straat dan heb je nog 1 worp over. Nu, deze gooi je niet. Je klikt op NEMEN en daarna op GROTE STRAAT. Voor meer informatie zie 'SPEEL SPEL'.

Midden boven in vindt je 5 dobbelstenen. Onder deze dobbelstenen vindt je 5 blauw knoppen. Met deze blauwe knoppen kun je een dobbelsteen vast op los laten. Als een dobbelsteen los is kan hij nog rollen. Staat hij vast dan zal hij niet gaan rollen wanneer je gaat werpen. Je kunt in plaats van op een blauwe knop te klikken op ook de dobbelsteen zelf klikken, dit heeft de zelfde uitwerking. Een ingedrukt blauwe knop is vast houden.

Rechts vindt je een groene vak met de tekst 'WERP'. Met een klik op deze knop werp je de dobbelstenen. LET OP. De eerste worp wordt altijd automatisch gedaan als je begint met spelen.

Het spel formulier is Rood/Donker rood van kleur. Links boven vindt je de nummer van de spelers met rechts daarnaast de naam van deze speler. Geheel rechts vindt je het worp nummer waarin je je bevindt. Dit kan een nummer van 1 to 3 zijn. Is de worp 2 dan mag je nog 1 maal werpen. Links vindt je de nummer 1 t/m 6 en rechts vindt Full House etc. Als je jouw score moet plaatsen ga je gewoon met de muis pointer boven op de vak staan waar je de score wilt plaatsen, deze zal paars worden, en je klikt. De paarse vak begint te knipperen en je score is geplaatst. Mocht je de score niet willen plaatsen, b.v. Je wilt kleine straat plaatsen maar je ziet dat je ook nog een grote straat moet dan kun je nog terug om verder te werpen, dus niet te plaatsen. Dit kan mits je nog worpen overhebt. De knop die eerst 'NEMEN' was is dan veranderd in de knop 'TERUG'. Klik je op 'TERUG' dan ga je van SCORE PLAATSEN naar WERPEN. Je kunt nu je beurt afmaken en proberen grote straat te gooien.

Overige in het spel formulier:

Links - Totaal..... Totaal op geteld van de nummers 1 t/m 6  
- Bonus..... Is bovengenoemde 63 of meer dan krijg je  
35 punten bonus.  
- Totaal..... Dit is de eerste totaal + bonus  
Rechts- Totaal..... Dit is het totaal van Vier dezelfde,  
Full House etc. opgeteld.  
- Totaal score... Dit is de linker + de rechter totaal opgeteld.

Onder in het scherm vindt je de GELE balk. Deze geeft tekst weer zoals 'KIES DOBBELSTEEN' of 'PLAATS SCORE'. Ook kan deze GELE balk een knop zijn. Meestal bevat de tekst dan iets met het woord KLIK in het. Zoals b.v. 'KLIK HIER OM VERDER TE GAAN'.

Dat was alle uitleg over het speelveld.

Ga terug naar uitleg

## 1.25 The game

Explanation playfield

-----  
 The playfield is in front of you. Left, in the top of the screen, you can see green buttons. Beside that, on the right, you can see the dices with under them blue buttons. Right, in the top of the screen, you will see 1 big green button. Below all this you'll find the game form. Completely on the bottom of the screen you'll find a Yellow square. This box is OR information text OR a button to click on.

Let's take a look at the left top of the screen. There are 5 buttons with one larger button below them.

The 5 buttons from left to right:

- 1.... Red X      Player want to exit te game.
- 2.... SO          Overview of all scores got in the game so far.
- 3.... HI          Display the HI-scores.
- 4.... ST          Statistics. Some data about the game.
- 5.... F          Free, alle dices will be free, instead of HELD.

The large button:

TAKE.....Stop throwing and place the score.

With the Red X you'll leave the game. You will get a new window in front of you asking you if you REALLY want to quit. Click on YES if you do and on NO if you don't. If you select YES than your game will end. Other players will continue with there games.

Score overview will display all scores the are got during the game so far. Je will see a screen with red boxes. The collums are for the players (1/10) and the rows for Yahtzee. Click on 'OK' the return to the game. NTSC amiga's can click anywhere in the screen to return.

HI will display the HI-Scores. This button has the same function as the HI-SCORE button in the main menu. Click on 'OK' the return to the game. NTSC amiga's can click anywhere in the screen to return.

Statistics: On the leftside of the image you can see a big box. This displays the number of times a dice is thrown in percent. In the middle you'll vindt een colum with more information. The top is time you've been playing the game. Below that the timer per player. Below that the highest score in the game, the averige score in the game and the lowest score in the game so far. at the bottom you'll find the average throw that has been needed before a score is placed.

Most right you can see a sorted list of the player by score. Click 'OK' to return to the game. Note that some functions in the statistics will not work when a players exits the game premature.

With 'F' (free) all the dices that were held will be free to roll again.

With 'TAKE' you will stop throwing and place you score. Example: You

throw in the second throw Large Straat. You have one throw left. Well, don't throw. Just click on TAKE and than click on LARGE STRAIGHT. For more information see 'PLAY GAME'  
Met 'L' (los) worden alle dobbelstenen die zijn vast gehouden los gelaten.

In the middle in the top of the screen you see 5 dices. Below those dices you can see 5 blue buttons. With these buttons you HOLD/HELD a dice. Instead of clicking on a blue button you can also click on the dice. It has the same effect. A 'pressed' blue button means that you hold a dices, so that it can't roll when you throw the dices.

The big box with the word THROW is for throwing the dices. If you want to throw the dices you click on this button. NOTE. The first throw is ALWAYS automaticly done when you start to play.

The game form is Red/Dark red. Left top you'll find the number of the player on the right the name of the player. Most right you find the number of the throw you're in. 2 means that you have 1 throw left. Left you'll see the number 1 til 6 en at the right you see Full House etc. If you want to place a score just place the mouse pointer on top of the box you want to put your score. This box will be pink. Now click. The pink box will flash and your score is placed. If you decide not to place a score, for example you have a small straight but you see that you also need to have a large straight, you can go back to the 'THROWING' section. All je need to do this is to have at least one throw left to throw. The button the was ones 'TAKE' is no replaced by a button with the text 'BACK'. Click on 'BACK' and try the throw a large straight. Others in the game form:

Left - Total..... Total added of 1 til 6  
 - Bonus..... If the total is 63 or more you'll get 35 point bonus.  
 - Total..... This the total + bonus added up  
 Right - Total..... This is the total of Full House etc added up.  
 - Total score.. This is the left total + the right total

At the bottom of the screen you can see a YELLOW box. This box can either be a NOTE or a BUTTON. If it's a NOTE box you'll have text like 'SELECT DICES' or 'PLACE YOUR SCORE'. If it's a button it will have the word 'CLICK' in the text like 'CLICK HERE TO CONTINUE'.

That's all about the playfield.

Go back to explanation

## 1.26 Speel spel

Beginnen van het spel

-----  
 Na het invoeren van de namen komt je in het spel terecht. In de GELE balk onder in het scherm moet je klikken om te beginnen. Dat doe je en het spel begint. De eerst worp wordt geworpen. De dobbelstenen rollen en na verloop van tijd stoppen deze. Nu moet je kiezen of je dobbelstenen wilt vast houden. Wil je dat klik dan op een blauwe knop onder de dobbelsteen of klik op de dobbelsteen zelf. Het blauwe vakje veranderd dan van LOS naar VAST. Klik je nogmaals dan wordt VAST

weer LOS. Druk nu op werp om verder te gaan. De dobbelstenen gaan weer rollen en na verloop van tijd stoppen ze. Je hebt je tweede worp gegooid. Nu kun je weer kiezen of je dobbelstenen vast wil houden of los te laten. Kies nogmaals werp voor de laatste gooi. Nu zit je beurt er op en moet je de behaalde score plaatsen in 1 van de donker rode vakjes. Dit doe je door met de muis pointer boven een bepaald vakje te staan (deze zal paars worden) en op de linker muis knop te drukken. Het vakje zal gaan knipperen en je score is geplaatst. Nu is het de beurt aan de volgende speler, deze moet op de GELE balk onder in het scherm klikken om te beginnen. Speel je met een speler dan moet deze op de GELE balk klikken. Dit is de basis kennis die je nodig hebt om Yahtzee te spelen.

Extra informatie:

\*Links boven zie je nog een paar groene knoppen. Deze kun je gebruiken na worp 1 en 2, maar niet na worp 3 want dan moet je de score plaatsen. Ook kun je op de groene knoppen klikken voordat de volgende speler begint. Alleen zal de Rode X, L(os) en NEMEN niet werken, want die horen alleen bij het gooien van de dobbelstenen. Trouwens, voor meer uitleg over deze knoppen zie dan de uitleg 'SPEELVELD' in het uitleg menu.

\*Mocht je een score willen plaatsen maar je hebt nog bijvoorbeeld 1 worp over dan kun je met een klik op 'NEMEN' de score gaan plaatsen. Mocht je na het 'NEMEN' toch liever door gooien dan kan dat. De 'NEMEN' knop is veranderd in 'TERUG'. Een klik op deze knop en je kunt verder gooien!

\*Mocht de computer meespelen dan kun je deze onderbreken door de HELP toets in te drukken tijdens dat de computer speelt. De computer zal dan stoppen te spelen en er verschijnt een tekst in de GELE balk : 'COMPUTER ONDERBROKEN, KLIK HIER'. Je kunt nu de Rode X, SO, HI en ST gebruiken. Je kunt dus met een klik op de RODE X de computer laten stoppen! Klik op de GELE balk om verder te gaan. Mocht je besloten hebben de computer te laten stoppen dan kan het zijn dat deze nog heel even verder speelt voordat de text 'VOLGENDE SPELER...' verschijnt.

\*Als de computer na een speler speelt dan zal zij 5 seconden wachten. speelt de computer na de computer dan zal zij 1 seconde wachten. Je kunt dit versnellen met een klik op een druk op een toets!

\*2e Yahtzee (of meer):

Elke keer dat je weer Yahtzee gooit krijg je er 100 punten bij.

Dus, na de 2e keer heb je 150 en na de 3e 250 punten etc.

Je moet echter niet vergeten dat je nog steeds je score moet plaatsen.

Dus als je voor de 2e keer Yahtzee gooit met 5x een zes dan krijg je +100 punten bij Yahtzee en je kunt je score neerzetten bij b.v. de '6', Vierdezelfde of zelfs Full House.

Het is namelijk zo dat elke speler 13 keer speelt. Niet meer en niet minder. Dit is de reden dat je de score alsnog moet plaatsen.

Het kan ook gebeuren dat je voor de 2e keer Yahtzee gooit en dat je het nergens kwijt kunt. Dat is heel jammer, maar het gebeurt. Dit betekent dat je er 100 punten bij krijgt en dat je iets moet afsluiten met 0 punten.

P.S. Als je een tweede of op volgende keer Yahtzee gooit en je besluit dit te nemen dan kun je niet meer terug! De 'TERUG' functie zal niet werken (is niet aanwezig).

Elke speler heeft 13 beurten. Hierna zal met op de GELE balk moet klikken om verder te gaan en de EIND SCORES te zien.



Ga terug naar uitleg

## 1.27 Play game

The start of the game

-----  
After entering the names you will enter the game. In the YELLOW bar, at the bottom of the screen, you will click to begin. The first throw is done. The dices are rolling and after some time they'll stop. Now you have to pick the dices you want to hold. Click on a blue button or on a dice the toggle it between HOLD and HELD. Click on THROW to continue. You are now throwing your second throw. After the dices have stopt you can select what you want to hold. Click on THROW again for the final throw. You're finished now and you have to place your score. This you do by going with the mouse pointer to the box inwhere you want to put the score. It becomes PINK. Now click and confirm your selection. The PINK box flashes meaning that your score is placed. Now the next player can go by clickomg on the YELLOW bar, at the bottom of the screen. If you play with 1 player than this person has to click on the YELLOW bar. This is the basic knowledge you need to play Yahtzee.

Extra information:

\*Left, in the top of the screen, you can see some green button. You can use them after throw 1 en 2, but not 3 because than you have to place your score. You can also click on these button before the next player begins. Except the Red X, F(ree) and TAKE will not work, because these belong to throwing dices. For more information see 'PLAYFIELD' in the explanation menu.

\*If you want to place a score before your throws are gone than click on the 'TAKE' button. You than can place your score. If you decide that you don't want to place your score, but continue your go than select 'BACK'. This button you will find where 'TAKE' was before. You can now continue to finish your throws.

\*If you allow the computer to play too than you can interrupt her play by press the HELP key. The computer will stop and there will be a message in the YELLOW box : 'COMPUTER INTERRUPTED, CLICK HERE'. You now can select the Red X, SO, HI and ST. If you select the Red X you can stop the computer from finishing her game. Click on the YELLOW bar to continue the game. If you have decided to stop the computer than it might be possible that the computer will play on for a tiny bit after you have clicked the YELLOW bar.

\*If the computer plays after the computer she will wait 1 second. If the computer plays after a player she will wait 5 seconds. You can speed this up by clicking or pressing a key.

\*2nd Yahtzee (or more):

Every time you throw another Yahtzee you will get 100 points added to Yahtzee. So, after the second time it's 150 and after the third time it's 250 points etc. But, don't forget that you still have to place your score. So, if you throw your second Yahtzee with 5x a six you will get +100 points added to Yahtzee and you can place your score at the sixes, Four of a kind or even Full House.

Each player HAS TO play 13 rounds. No more and no less. That's the reason why you still have to place your score. It's also possible that you get your second Yahtzee but are unable to place it somewhere. Well, that's to bad. This means that get 100 points added to Yahtzee but it

also means that you have to put a 0 score somewhere.  
P.S. If you throw your second or next Yahtzee and your are going to place it you CAN NOT go back. The 'BACK' function will not be available!

Each player plays 13 rounds. After that the game is finished. Click on the YELLOW bar to continue and see the FINAL SCORES.

Go back to explanation

## 1.28 Achtergrond veranderen

Achtergrond scherm veranderen

=====

Met deze mogelijkheid kun je je eigen achtergronden gebruiken in Yahtzee. Wat je moet doen is het plaatje YAHTZEE.SCR (in de zelfde lade als deze uitleg) in je favoriete teken programma inladen. Verander het plaatje en bewaar deze in plaats van het plaatje wat er al stond. Dat is alles! Let op. Je MOET de kleuren gebruiken die in het originele plaatje zitten.

Noot: Plaatje formaat is 320x256x32c (ook in NTSC mode).

Ga terug naar uitleg

## 1.29 Change background

Change the background picture

=====

With this possibility you can use your own background in Yahtzee. All you have to do is to load YAHTZEE.SCR into your favourite paint program, change it and save it instead of the YAHTZEE.SCR that was allready there. You'll find YAHTZEE.SCR in the same directory as this guide. Note: You HAVE to use the colours of the original picture.

Note: Picture format is 320x256x32c (even in NTSC mode).

Go back to explanation

## 1.30 Eind scores

Eind scores

-----

Nadat elke speler 13x is geweest moet je op de GELE balk klikken om de einde scores van alle spelers te zien. Het speelveld verdwijnt en je krijgt de eind scores te zien. Klik op 'OK' om door te gaan naar het hoofdmenu. NTSC amiga's : elke klik in het scherm betekend doorgaan. Klik op STATISTIEK (rechts van OK) om de statistiek te zien. NTSC amiga's gebruiken hier het toetsenbord. Verlaat statistiek met een klik op 'OK'.

Mocht er een HI-score behaald zijn dan zal de nummer van de speler met deze score oplichten. Mocht er een nieuw allerhoogste score zijn behaald dan zal de gehele kolom oplichten.

Ga terug naar uitleg

## 1.31 Final scores

Final scores

-----  
After each player has played for 13 rounds it's time to see the final scores. Click on the YELLOW bar in the playfield. The computer will now display the final scores. Click on 'OK' the continue to the main menu. NTSC amiga's : any click in the screen to continue. Click on STATISTICS (right from the OK) to view the statistics. NTSC amiga's : use keyboard! Leave statistics by click on the 'OK' button. If a player got a HI-score the this player's number will be highlighted. If a player got an alltime HI the the whole colom will be highlighted.

Go back to explanation

## 1.32 Introductie

Kort uitleg wat je halen

-----  
1.....Minimaal 3 stuks voor bonus.  
2.....Minimaal 3 stuks voor bonus.  
3.....Minimaal 3 stuks voor bonus.  
4.....Minimaal 3 stuks voor bonus.  
5.....Minimaal 3 stuks voor bonus.  
6.....Minimaal 3 stuks voor bonus.  
Is de totaal gelijk of groter dan 63 dan krijg je 35 punten bonus!

Drie dezelfde....Te minste 3 stuks van 1 en de zelfde dobbelsteen.  
Vier dezelfde....Te minste 4 stuks van 1 en de zelfde dobbelsteen.  
Full house.....3+2 dezelfde of 5 dezelfde.  
Kleine straat....Vier nummers op volgend. Dus 1234 of 2345 of 3456.  
Grote straat....Vijf nummers op volgend. Dus 12345 of 23456.  
Yahtzee.....5 dezelfde.  
Vrij keuze.....Alles soorten stenen mogen.  
Full house is 25 punten, Kleine straat is 30 punten, Grote straat is 40 punten, Yahtzee is 50 punten, de rest is de waarde opgeteld van de dobbelstenen. Elke Yahtzee vanaf de 2e betekend dat je 100 punten bij Yahtzee erbij krijgt.

Ga terug naar hoofdmenu

---

## 1.33 Introduction

Short explanation of what you have to get

-----  
1.....Minimal 3 dices for bonus.  
2.....Minimal 3 dices for bonus.  
3.....Minimal 3 dices for bonus.  
4.....Minimal 3 dices for bonus.  
5.....Minimal 3 dices for bonus.  
6.....Minimal 3 dices for bonus.  
Is the total even of higher than 63 you will get 35 points bonus!

Three of a kind..Atleast 3 dices of 1 and the same dice.

Four of a kind...Atleast 4 dices of 1 and the same dice.

Full house.....3+2 of a kind or 5 of a kind.

Small straight...Four numbers in a row. Like 1234, 2345 or 3456.

Large straight...Five numbers in a row. Like 12345 or 23456.

Yahtzee.....5 of a kind.

Free choice.....All dices are allowed.

Full house is 25 points, Small straight is 30 points, Large straight is 40 points, Yahtzee is 50 points, the rest is face value. Every Yahtzee starting with the 2nd means 100 points added to Yahtzee.

Go back to main menu