

◆ DELUXE EDITION ◆

Yachtzee®

INSTRUCTIONS

1 or More Players

CONTENTS

Dice-rolling tray with insert, 3 dice,
dice cup, 8 bonus tokens, 2 pencils,
30 score cards, label sheet

See page 8 for Spanish instructions.

Véase la página 8 para instrucciones en español.

DICE THROUGH THE AGES

Dice are the oldest and most universal game pieces. Developed independently by many early civilizations, dice have been found in Egyptian tombs over 2,000 years old, and were used by the ancient Chinese, Native Americans, and tribes in remote regions of Africa!

The first dice were most likely made of knucklebones. Before the invention of plastic, dice were made of ivory, jade, glass, metal, wood, nutshells, and many other materials.

Nineteenth-century dice were commonly made of bone (the original Parcheesi game, from the mid-1800s, includes 8 tiny bone dice). Because dice were used for gambling, they were called "the devil's tools" during much of the 1800s and were considered taboo. Civil War soldiers buried their dice before going into battle, so that if they were killed in combat the dice would not be sent home to their families with their personal belongings. For this reason, Civil War battlefields are believed to be a treasure trove of bone dice!



OBJECT

Roll dice for scoring combinations, and get the highest total score.

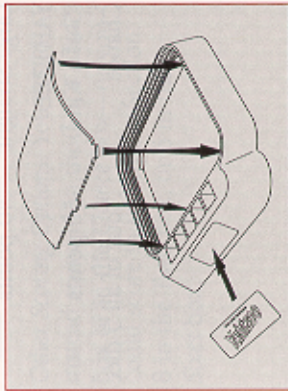
GAME SUMMARY

On each turn, roll the dice up to 3 times to get the highest scoring combination for one of 13 categories. After you finish rolling, you must place a score or a zero in one of the 13 category boxes on your score card.

The game ends when all players have filled in their 13 boxes. Scores are totaled, including any bonus points. The player with the highest total wins.

THE FIRST TIME YOU PLAY

Carefully apply the YAHTZEE label to the front of the tray. Then fit the insert into the tray by gently bending it and sliding the tabs into the tray slots, as shown below.



HOW TO PLAY

Each player takes a score card. To decide who goes first, each player in turn rolls all 5 dice into the tray. The player with the highest total goes first. Play then passes to the left.

TAKING A TURN

On your turn, you may roll the dice up to 3 times, although you may stop and score after your first or second roll. To roll the dice, place them in the dice cup, shake them up, and roll them out into the tray. Reroll any dice that lean, or that land outside the tray.

First roll: Roll all 5 dice. Place any "keepers" aside in the tray's dice holders. You may stop and score now, or roll again.

Second roll: Reroll ANY or ALL dice you want—even "keepers" from the previous roll. You don't need to declare which combination you're rolling for; you may change your mind after any roll.

You may stop and score after your second roll, or set aside any "keepers" and roll a third time.

Third and final roll: Reroll ANY or ALL dice you want.

After your third roll, you *must* fill in a box on your score card with a score or a zero. After you fill in a box, your turn is over.

SCORING

When you are finished rolling, decide which box to fill in on your score card. For each game, there is a column of 13 boxes. You *must* fill in a box on each turn; if you can't (or don't want to) enter a score, you must enter a zero. Fill in each box only once, in any order, depending on your best scoring option.

The score card is divided into an Upper Section and a Lower Section. Scoring combinations for each section are explained below.

UPPER WHAT TO SECTION SCORE

Aces (Ones) . . . Total of Aces only
Twos Total of Twos only
Threes Total of Threes only
Fours Total of Fours only
Fives Total of Fives only
Sixes Total of Sixes only

To score in the Upper Section, add only the dice with the same number and enter the total in the appropriate box. For example, with the dice shown below you could score 9 in the *Threes* box, 2 in the *Twos* box or 4 in the *Fours* box.



Your goal in the Upper Section is to score a total of at least 63 points, to earn a 35-point bonus. The bonus points are based on scoring three of each number (Aces through Sixes); however, you may earn the bonus with *any* combination of scores totaling 63 points or more.

LOWER WHAT TO SECTION SCORE

3 of a Kind Total of all 5 dice
4 of a Kind Total of all 5 dice
Full House 25 points
Small Straight 30 points
Large Straight . . . 40 points
YAHTZEE
(5 of a Kind) 50 points
Chance Total of all 5 dice

Each of the Lower Section scoring combinations is explained in detail below.

3 of a Kind: Score in this box only if the dice include 3 or more of the same number. For example, with the dice shown below you could score 18 points in the *3 of a Kind* box.



Other Scoring Options: You could instead score 18 in the *Chance* box, or you could score in the Upper Section: 15 in the *Fives* box, 2 in the *Twos* box or 1 in the *Aces* box.

4 of a Kind: Score in this box only if the dice include 4 or more of the same number. For example, with the dice shown below you could score 14 points in the *4 of a Kind* box.



Other Scoring Options: You could instead score 14 in the *3 of a Kind* box or in the *Chance* box—or you could score in the Upper Section: 8 in the *Twos* box, or 6 in the *Sixes* box.

Full House: Score in this box only if the dice show three of one number and two of another. Any Full House is worth 25 points. For example, with the dice shown below you could score 25 points in the *Full House* box.



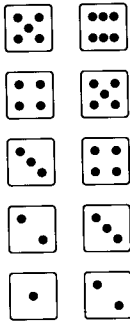
Other Scoring Options: You could instead score 19 in the *3 of a Kind* box or in the *Chance* box—or you could score in the Upper Section: 9 in the *Threes* box or 10 in the *Fives* box.

Small Straight: Score in this box only if the dice show any sequence of four numbers. Any Small Straight is worth 30 points. You could score 30 points in the *Small Straight* box with any of the three dice combinations shown below.



Other Scoring Options: You could instead score in the *Chance* box, or in the appropriate Upper Section box.

Large Straight: Score in this box only if the dice show any sequence of five numbers. Any Large Straight is worth 40 points. You could score 40 points in the *Large Straight* box with either of the two dice combinations shown below.



Other Scoring Options: You could instead score in the *Small Straight* box, the *Chance* box, or the appropriate Upper Section box.

YAHTZEE: Score in this box only if the dice show five of the same number (5 of a kind). A YAHTZEE example is shown below.



You earn 50 points for entering a YAHTZEE in the YAHTZEE box. For each additional YAHTZEE you roll, you earn a bonus (see **YAHTZEE Bonus**, to the right)!

Chance: Score the total of *any* 5 dice in this box. This catch-all category comes in handy when you

can't (or don't want to) score in another category, and don't want to enter a zero.

For example, you could score 22 points in the *Chance* box with the dice shown below.



YAHTZEE Bonus: If you roll a YAHTZEE and have already filled in the YAHTZEE box with a 50, you get a 100-point bonus! Take one bonus token, then place a check mark (✓) in the YAHTZEE BONUS box on your score card. Then fill in one of the 13 boxes on your score card according to the **Joker Rules**, described on the next page.

As long as you've scored 50 in the YAHTZEE box, you get a YAHTZEE bonus for each additional YAHTZEE you roll—just squeeze in the check marks if necessary!

If you roll a YAHTZEE and have already entered zero in the YAHTZEE box, you do *not* earn a YAHTZEE bonus; however, you must fill in one of the 13 boxes on your score card, according to the **Joker Rules**.

Joker Rules: Score the total of all 5 dice in the appropriate Upper Section box. If this box has already been filled in, score as follows in any open Lower Section box:

3 of a Kind: Total of all 5 dice

4 of a Kind: Total of all 5 dice

Full House: 25 points

Small Straight: 30 points

Large Straight: 40 points

Chance: Total of all 5 dice.

For example, you roll 5 Fours.

You've already entered zero in

the YAHTZEE box, and have also

scored in the *Fours* box in the

Upper Section. The Joker rules

allow you to score in any open

box in the Lower Section. You

decide to score 40 points in the

Large Straight box.

If the appropriate Upper Section box and all Lower Section boxes are filled in, you *must* enter a zero in any open Upper Section box.

ENDING A GAME

Once each player has filled in all 13 category boxes, the game ends.

Each player now adds up his or her score as follows:

Upper Section: Add up your Upper Section scores and enter the total in the *TOTAL SCORE* box.

Enter the 35-point bonus in the *BONUS* box if you scored 63 points or more. Then enter the total in the *TOTAL* box, and in the *TOTAL of Upper Section* box below.

Lower Section: Add up your Lower Section scores, and enter the total in the *TOTAL of Lower Section* box. Add 100 points for each check mark in the YAHTZEE *BONUS* boxes (that is, one for each bonus token).

Grand Total: Add up the Upper Section and Lower Section scores, and enter the total in this box. This is your score for the game.

HOW TO WIN

After the scores are tallied, the player with the highest Grand Total wins the game!

SOLO PLAY

No competition around? Challenge yourself in solitaire play, and try to beat your previous scores!

A TURN EXAMPLE

You're well into a 4-player game. Your dice rolls and scoring strategy are illustrated below.

DELUXE EDITION

Yahtzee

PLAYER'S NAME _____

SCORE CARD	ROLL NO.	ROLL	SCORE	ROLL NO.	ROLL	SCORE
UPPER SECTION	1	1 2 3 4 5	15	2	1 2 3 4 5	15
Ones	1	1	1	2	1	1
Twos	2	2	2	3	2	2
Threes	3	3	3	4	3	3
Fours	4	4	4	5	4	4
Fives	5	5	5	6	5	5
Sixes	6	6	6	7	6	6
TOTAL SCORE			75			
LOWER SECTION	8	1 2 3 4 5	15	9	1 2 3 4 5	15
3 of a Kind	10	1 2 3 4 5	45	11	1 2 3 4 5	45
4 of a Kind	12	1 2 3 4 5	60	13	1 2 3 4 5	60
Full House	14	1 2 3 4 5	25	15	1 2 3 4 5	25
Small Straight	16	1 2 3 4 5	30	17	1 2 3 4 5	30
Large Straight	18	1 2 3 4 5	40	19	1 2 3 4 5	40
Chance	20	1 2 3 4 5	30	21	1 2 3 4 5	30
YAHITZEE BONUS	22	1 2 3 4 5	35	23	1 2 3 4 5	35
TOTAL			400	24	1 2 3 4 5	400
GRAND TOTAL			475			

First Roll



You could roll again for *Fours*, *3 of a Kind* or *Large Straight*. You've already scored your *Small Straight*, so rolling for a *Large Straight* is risky; but you'll make it by rolling either an *Ace* or a *Six*. You decide to keep the *Small Straight* and reroll one dice.

Second Roll



You roll a *Two*. You could reroll the die again for your *Large Straight*, or set aside the 2 *Twos* and roll for *Twos* or for *3 of a Kind*. You decide to keep the *twos* and reroll 3 dice.

Third and Final Roll



You roll 1 *Two* and 2 *Threes*. You could score 6 points for *Twos*, 12 points for *3 of a Kind*, or 25 points for *Full House*. You decide on the *Full House* because it can be tough to roll later in the game; also, you're ahead in the Upper Section, so you may not need 3 *Twos* for your 35-point bonus; and also, you're hoping that later you'll roll a higher-scoring *3 of a Kind*!

Milton Bradley Company
P.O. Box 1247
East Longmeadow, MA 01028
©1997 Milton Bradley Company.
All Rights Reserved. 4734-1

INSTRUCCIONES

De 8 años en adelante • 1 ó más jugadores

CONTENIDO:

Bandeja para lanzar los dados, paño rígido, 5 dados, 1 cubilete, 8 fichas para puntos adicionales, 2 lápices, 50 tarjetas de puntaje, etiqueta.

OBJETIVO DEL JUEGO

Lanza los dados para obtener combinaciones con distintos puntajes y alcanzar el puntaje total más alto.

RESUMEN DEL JUEGO

En cada turno el jugador lanza los dados un máximo de 3 veces para obtener la combinación que tenga el puntaje más alto en una de las 13 categorías. En cuanto termine de lanzar los dados, *deberá* anotar un puntaje o un cero en una de las casillas de las 13 categorías en su tarjeta de puntaje. El juego termina cuando todos los jugadores han llenado sus 13 casillas. Se suman los puntajes, incluyendo los puntos adicionales. Gana el jugador cuyo puntaje total sea el más alto.

CÓMO JUGAR

Cada jugador toma una tarjeta de puntaje. Para decidir quién jugará primero, los jugadores se turnan para lanzar los 5 dados dentro de la bandeja. Comenzará el que obtenga el mayor puntaje. El juego seguirá hacia la izquierda.

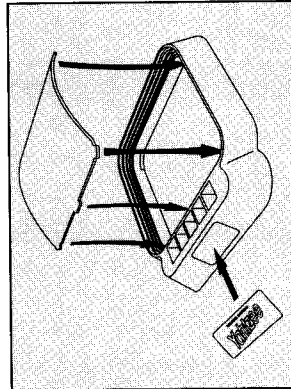
JUGANDO EN CADA TURNO

Cuando sea tu turno, podrás lanzar los dados un máximo de 3 veces, aunque si lo deseas puedes detenerte y anotar tu puntaje después de lanzarlos una o dos veces solamente. Para tirar los dados, colócalos en el cubilete, agítalos y lánzalos dentro de la bandeja. Vuelve a lanzar cualquier dado que caiga inclinado o fuera de la bandeja.

Primer lanzamiento: Lanza los 5 dados. Coloca los dados que quieras "guardar" en los compartimientos laterales para los dados que se encuentran en la bandeja. Entonces podrás parar y anotar tu puntaje o lanzar los dados otra vez.

LA PRIMERA VEZ QUE JUEGAS

Coloca cuidadosamente la etiqueta de YAHITZEE en la parte delantera de la bandeja. Luego, inserta el paño rígido doblándolo con suavidad y deslizando las lengüetas en las ranuras que se encuentran en la bandeja, según se muestra a continuación.



Segundo lanzamiento: Lanza de nuevo el NÚMERO DE DADOS que desees, incluso los que "guardaste" en el lanzamiento anterior. No estás obligado a decir qué combinación estás tratando de obtener, y puedes cambiar de parecer después de cualquier lanzamiento.

Podrías parar y anotar tu puntaje después del segundo lanzamiento o apartar los dados que quieras "guardar" y hacer un tercer lanzamiento.

Tercer y último lanzamiento: Lanza de nuevo el NÚMERO DE DADOS que desees, como en el segundo lanzamiento.

Después del tercer lanzamiento debes llenar una de las casillas en tu tarjeta de puntaje, ya sea con un puntaje o con un cero. Tu turno finaliza después de llenar una casilla.

PUNTAJE

Una vez que termines de lanzar los dados, decide cuál de las casillas de tu tarjeta de puntaje vas a llenar. Para cada juego hay una columna de 13 casillas. Debes llenar una casilla en cada turno; si no puedes (o no quieres) anotar un puntaje, deberás escribir un cero. Llena cada casilla solamente una vez, en cualquier orden, de acuerdo a la que sea tu mejor opción de puntaje.

La tarjeta de puntaje está dividida en una Sección Superior y una Sección Inferior. A continuación se explicarán las combinaciones de puntajes para cada sección.

SECCIÓN SUPERIOR

Acés (uno) Suma de los "1" sólo
Twos (dos) Suma de los "2" sólo

Threes (tres) Suma de los "3" sólo
Fours (cuatro) Suma de los "4" sólo
Fives (cinco) Suma de los "5" sólo
Sixes (seis) Suma de los "6" sólo

Para anotar el puntaje en la Sección Superior, suma solamente aquellos dados que tengan el mismo número y anota el total en la casilla correspondiente. Con los dados que aparecen abajo, por ejemplo, podrías anotar 9 en la casilla *Threes*, (tres) 2 en la casilla *Twos* (dos) ó 4 en la casilla *Fours* (cuatro).



Tu objetivo en la Sección Superior es lograr un puntaje de por lo menos 63 puntos, para ganar 35 puntos adicionales. Los puntos adicionales se ganan al sacar tres de cada número (de "1" a "6"); sin embargo, puedes obtenerlos con cualquier combinación de puntajes que sumen 63 puntos o más.

SECCIÓN INFERIOR

3 of a Kind Suma de los (3 iguales) cinco dados
4 of a Kind Suma de los (4 iguales) cinco dados
Full House 25 puntos (casa llena)

Small Straight 30 puntos (escalera pequeña)

Large Straight 40 puntos (escalera grande)

YAHTZEE 50 puntos (5 iguales)

Chance Suma de los (oportunidad) cinco dados

A continuación se explicará detalladamente cada una de las combinaciones de puntajes de la Sección Inferior.

3 of a Kind (3 iguales): Anota en esta casilla solamente si obtienes 3 ó más dados con el mismo número. Con los dados que se muestran abajo, por ejemplo, anotarías 18 puntos en la casilla *3 of a Kind* (3 iguales).



Otras opciones de puntaje: También podrías anotar 18 en la casilla *Chance*

(oportunidad); o, en la Sección Superior: 15 en la casilla *Fives* (cinco), 2 en la casilla *Twos* (dos) ó 1 en la casilla *Acés* (uno).

4 of a Kind (4 iguales): Anota en esta casilla solamente si obtienes 4 ó más dados con el mismo número. Con los dados que se muestran a continuación, por ejemplo, anotarías 14 puntos en la casilla *4 of a Kind* (4 iguales).



Otras opciones de puntaje: También podrías anotar 14 en la casilla *3 of a Kind* (3 iguales) o en la casilla *Chance*

(oportunidad); o, en la Sección Superior: 8 en la casilla *Twos* (dos) ó 6 en la casilla *Sixes* (seis).

Full House (casa llena): Anota en esta casilla solamente si obtienes tres dados con el mismo número y dos con otro. Cada *Full House* (casa llena) vale 25 puntos. Con los dados mostrados abajo, por ejemplo, podrías anotar 25 puntos en la casilla *Full House* (casa llena).



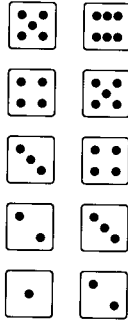
Otras opciones de puntaje: También podrías anotar 19 en la casilla *3 of a Kind* (3 iguales) o en la casilla *Chance* (oportunidad); o, en la Sección Superior: 9 en la casilla *Threes* (tres) ó 10 en la casilla *Fives* (cinco).

Small Straight (escalera pequeña): Anota en esta casilla solamente si lanzas los dados y obtienes una secuencia de cuatro números. Cualquier *Small Straight* (escalera pequeña) vale 30 puntos. Con cada una de las tres combinaciones de dados mostrados abajo podrías anotar 30 puntos en la casilla *Small Straight* (escalera pequeña).



Otras opciones de puntaje: También podrías anotar en la casilla *Chance* (oportunidad) o en la casilla correspondiente de la Sección Superior.

Large Straight (escalera grande): Anota en esta casilla solamente si los dados muestran cualquier secuencia de cinco números. Cualquier **Large Straight** (escalera grande) vale 40 puntos. Con cada una de las dos combinaciones de dados que se muestran a continuación podrás anotar 40 puntos en la casilla **Large Straight** (escalera grande).



Otras opciones de puntaje: También podrás anotar en la casilla **Small Straight** (escalera pequeña), en la casilla **Chance** (oportunidad) o en la casilla correspondiente de la Sección Superior.

YAHTZEE: Anota en esta casilla únicamente si obtienes cinco dados con el mismo número (5 iguales). A continuación aparece un ejemplo de YAHTZEE.



El primer YAHTZEE que anotes en la casilla YAHTZEE vale 50 puntos. ¡Por cada YAHTZEE adicional que obtengas ganarás puntos adicionales (lee más adelante **Puntos adicionales YAHTZEE**)!

Chance (oportunidad): Anota en esta casilla el total de todos los dados. Esta categoría general resulta útil cuando no puedes (o no quieres) anotar en otras categorías y no quieres anotar un cero.

Con los dados que se muestran abajo, por ejemplo, podrías apuntar 22 en la casilla **Chance** (oportunidad).



Puntos adicionales YAHTZEE: Si lanzas un YAHTZEE y ya habías anotado 50 puntos en la casilla YAHTZEE, ¡obtendrás 100 puntos adicionales! Toma una ficha para puntos adicionales y coloca una marca (✓) en la casilla YAHTZEE BONUS de tu tarjeta de puntaje. Luego llena una de las 13 casillas de tu tarjeta siguiendo las **Reglas del comodín** descritas más adelante.

Obtendrás puntos adicionales YAHTZEE cada vez que obtengas un YAHTZEE, después de la primera vez, siempre y cuando ya hayas anotado 50 puntos en la casilla YAHTZEE; si es necesario, ¡haz caber todas las marcas en la casilla!

Si lanzas un YAHTZEE y habías anotado un cero en la casilla YAHTZEE, no obtendrás puntos adicionales; sin embargo, deberás llenar una de las 13 casillas de tu tarjeta de puntaje siguiendo las **Reglas del comodín**.

Reglas del comodín: Anota el puntaje de los 5 dados en la casilla correspondiente de la Sección Superior. Si esta casilla ya ha sido llenada, anótalo de la siguiente manera en cualquier casilla de la Sección Inferior:

3 of a Kind (3 iguales): Suma de los cinco dados

4 of a Kind (4 iguales): Suma de los cinco dados

Full House (casa llena): 25 puntos

Small Straight (escalera pequeña): 30 puntos

Large Straight (escalera grande): 40 puntos

Chance (oportunidad): Suma de los cinco dados.

Por ejemplo, supongamos que lanzas cinco "4" y que ya habías apuntado cero en la casilla YAHTZEE y un puntaje en la casilla **Fours** (cuatro) de la Sección Superior.

Las Reglas del comodín te permiten anotar tu puntaje en cualquiera de las casillas vacías de la Sección Inferior.

Podrías decidir anotar 40 puntos en la casilla **Large Straight** (escalera grande).

Si ya has llenado las casillas correspondientes de la Sección Superior y todas las casillas de la Sección Inferior, *deberás* anotar cero en cualquier casilla vacía de la Sección Superior.

FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando todos los jugadores han llenado cada una de las 13 casillas de puntaje. Cada jugador sumará su puntaje de la siguiente manera:

Sección Superior: Suma los puntajes de la Sección Superior y anota el total en la casilla **TOTAL SCORE**. Anota los 35 puntos adicionales en la casilla **BONUS** si obtuviste 63 puntos o más. Luego anota el total en la casilla **TOTAL**, así como en la casilla **TOTAL de la Sección Superior** debajo.

Sección Inferior: Suma los puntajes de la Sección Inferior y anota el total en la casilla **TOTAL de la Sección Inferior**. Suma 100 puntos por cada marca que tengas en la casilla YAHTZEE BONUS (esto es, por cada ficha para puntos adicionales).

Grand Total: Suma los puntajes de la Sección Superior y de la Sección Inferior y anota el total en esta casilla. Este es el puntaje total que obtuviste en el juego.

QUIÉN ES EL GANADOR

El jugador con el **Grand Total** más alto gana el juego!

SOLITARIO

¿No tienes contra quién competir? ¡Réate a ti mismo en un solitario y trata de superar tus puntajes anteriores!

EJEMPLO DE UNA JUGADA

Supongamos que estás participando en un juego, ya bastante avanzado, con 4 jugadores. A continuación ilustramos tu estrategia de lanzamiento y de puntaje.

DELUXE EDITION									
Yahzee									
SCORE CARD									
PLAYER'S NAME									
UPPER SECTION									
Roll	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1 of a kind									
2 of a kind									
3 of a kind									
4 of a kind									
Full House									
Small Straight									
Large Straight									
Yahtzee									
Chance									
TOTAL SCORE									
BONUS									
TOTAL									
LOWER SECTION									
1 of a kind									
2 of a kind									
3 of a kind									
4 of a kind									
Full House									
Small Straight									
Large Straight									
Yahtzee									
Chance									
TOTAL SCORE									
BONUS									
TOTAL									
GRAND TOTAL									

Primer lanzamiento



Puedes lanzar de nuevo para tratar de obtener puntaje para las casillas *Fours*, (cuatro), *3 of a Kind* (3 iguales) o *Large Straight* (escalera grande). Ya anotaste un *Small Straight* (escalera pequeña), así que sería arriesgado tratar de obtener un *Large Straight* (escalera grande); pero podrías lograrlo con sólo obtener un "1" o un "6". Decides "guardar" el *Small Straight* (escalera pequeña) y lanzar nuevamente un dado.

Segundo lanzamiento



DADOS GUARDADOS

DADO VUELTO A LANZAR

Obtienes un "2". En este momento podrías lanzar otra vez el dado para tratar de obtener tu *Large Straight* (escalera grande), o guardar los dos "2" y lanzar de nuevo para tratar de obtener puntaje para la casilla *Twos* (dos) o para *3 of a Kind* (3 iguales). Decides guardar los "2" y lanzar tres dados.

Tercer y último lanzamiento



DADOS GUARDADOS

DADOS VUELTO A LANZAR

Obtienes un "2" y dos "3". Tienes la posibilidad de anotar 6 puntos en la casilla *Twos*, (dos) 12 puntos en la casilla *3 of a Kind* (3 iguales) ó 25 en la casilla *Full House* (casa llena), y decides hacerlo en esta última, ya que esta combinación podría resultar difícil de obtener más tarde; además, vas a la cabeza en la Sección Superior, así que quizás no necesites tres "2" para tus 35 puntos adicionales. ¡Además, esperas lanzar en otra jugada un *3 of a Kind* (3 iguales) con mayor puntaje!

Milton Bradley Company
P.O. Box 1247
East Longmeadow, MA 01028, EE.UU.
© 1997 Milton Bradley Company.
Todos los derechos reservados. 4734-1

The best-known gambling game using dice is craps, which has many variations and is played in casinos and on neighborhood streets worldwide.

In 1956, an exciting new dice game, invented by a Canadian couple, was brought to market by game maker E.S. Lowe. Named YAHITZEE after its birthplace—a yacht—the game became hugely popular. Now proudly owned by Milton Bradley, Yahtzee remains America's favorite dice game!

