

# Terneingkast og statistikk - del 3: Eget spill

ELEVVERSJO  
N

7.-9. trinn · 45 min · SkapLab - Python

## Hva du skal lære

Lage et lite terningspill med regler, poeng og en spilleløkke. Kombinere statistikk-kunnskapen med spillogikk.

## Kodeeksempel - Yatzy-sjekk

```
import random

def kast_terninger(antall):
    return [random.randint(1, 6) for _ in range(antall)]

def tell_øyne(terninger):
    teller = {}
    for t in terninger:
        teller[t] = teller.get(t, 0) + 1
    return teller

def er_yatzy(terninger):
    return len(set(terninger)) == 1

terninger = kast_terninger(5)
print(f"Dú kastet: {terninger}")
print(f"Øyne-telling: {tell_øyne(terninger)}")
print(f"Yatzy: {'JA!' if er_yatzy(terninger) else 'nei'}")
```

## Oppgaver

1. Kjør koden. Forstår du hva tell\_øyne() og er\_yatzy() gjør?
2. Legg til funksjon: er\_par(terninger) - returnerer True om minst to er like.
3. Legg til: er\_tre\_like(terninger) og er\_full\_hus(terninger) (par + tre like).
4. Lag et fullstendig spill der spilleren kan beholde noen terninger og kaste resten.
5. Legg til poenggiving og en tabell over alle Yatzy-kategorier.
6. Utfordring: implementer to-spiller Yatzy med tur-basert logikk.