

ZdJ - „Zeitalter des Jay“

Version 4.5

Vorab: Zur besseren Verständlichkeit sind Definitionen zu den **markierten** Wörtern separat auf dem FAQ-Blatt.

Die einzelnen Wörter sollten für eine klare Sprache von vornherein klar unterschieden und richtig verwendet werden.

Erfahrene Spieler können das Regelwerk auch anhand der Stufen- und Figurenübersicht erläutern und die separaten *Turnierregeln* situativ nach und nach einführen. Ansonsten sind die Turnierregeln als *kursive Textteile in das Regelwerk eingeflochten*. Diese sind für das Spiel nach Punkten relevant, können bei lockerem Spiel aber stören.

I. Spielvorbereitung

Gespielt wird zunächst nur mit den durch unterschiedliche Buchstaben markierten **Bauern** sowie mit **Botschaftern**. Es werden folgendermaßen, in 2er Schritten, Karten ausgeteilt:

<u>Spielerzahl</u>	<u>Kartenanzahl</u>	Durch die Anzahl der Farben, sowie die Intensität des Mischens kann die Frequenz vom Werfen beeinflusst und damit evt. Stress-Situationen vermieden werden.
2	9	
3	8	
4	8	
5+	7	

Spieler können freiwillig mehr Karten vor dem Bereit sagen ziehen.

(empfohlene Spielerzahl: 3-4 + **Spielleiter** oder ein rollierender **Richter**)

In den Mittelpunkt der Spieler wird die **Spielbox** gestellt. Um diese herum werden die nicht ausgeteilten Karten verdeckt als **Ziehstapel** platziert. Jeder Spieler bekommt seinen eigenen, ca. gleich großen Ziehstapel (für leichte Zugänglichkeit). In der **Kartenhand** werden die Karten dem Spieler zugewandt gehalten. Mit der **Legehand** wird ausschließlich einzeln **gelegt** und **gezogen**. Die **Legehand** sollte beim Legen die Spielbox nicht berühren und auch nie darüber sein. *Im Turnierspiel darf die Legehand die Karte nicht mehr berühren, sobald die Karte teils über der Spielbox ist.*

*Der Abstand der **Kartenhand** jedes Spielers zur **Spielbox** und dem **Ziehstapel** sollte möglichst gleichmäßig sein, da sonst verzerrende Vorteile entstehen (Empfehlung: 20 cm). Wird mit Slots gespielt, dürfen die Handkarten nicht näher als die Slothalterung an der Spielbox sein. Die Kartenkante darf die Slothalterung also nicht überragen.*

II. Spiel-Beginn

Die erste Runde **eröffnet** der **Kartengeber**. Die nachfolgenden Runden werden vom Erstplatzierten der vorherigen Runde begonnen. Wird mit einem Deck pro Person gespielt, beginnt der Jüngste.

(Im Zweifel Streichhölzer ziehen)

Das Spiel beginnt, sobald durch **Legen** einer beliebigen Handkarte in die **Spielbox eröffnet** wurde.

III. Spiel-Ziel

Ziel des Spieles ist es, alle seine Handkarten loszuwerden bzw. zu **vollenden**. **Vollenden** können nur die ersten beiden Plätze (-bei zwei Spielern: nur der Erste). Um seine Platzierung offiziell zu sichern, muss nach Vollenden „Jay“ gesagt werden.

Im Detail: Erst nachdem „Jay“ gesagt wurde, wird besagter Spieler nicht mehr vom Zugzwang berücksichtigt. Vollenden zwei Spieler zeitnah, ist derjenige erstplatziert, der eindeutig zuerst „Jay“ sagt. Sagen mehrere Leute gleichzeitig „Jay“, gewinnt der Spieler davon, der zuerst vollendet hat.

IV. Spiel-Ende

Haben die ersten beiden Spieler vollendet, werden die nicht gelegten Handkarten mit den gespielten Figuren offen neben die Spielbox gelegt. Sind nicht mehr genug **Nachziehkarten** vorhanden, werden die weggelegten Karten durch mehrfaches Abheben von den Spielern, die nicht vollendet haben, gemischt und wieder als Nachziehkarten verwendet. Der Zweitplatzierte der letzten Runde teilt in 2er Schritten aus den verbleibenden Nachziehkarten die Handkarten für die nächste Runde aus, während der erste Platz die Punkte notiert. Der Spieler, der zuerst **vollendet**, erhält 5 Punkte. Der Zweite erhält 2 Punkte.

Wird mit einem Deck pro Person gespielt, mischt jeder das Deck seines linken Nebenmanns. Die Spieler ziehen dann selber von ihrem eigenen Deck ihre Spielkarten.

V. Stufen

Die Stufen 1-3 dienen zum Erlernen des Spielprinzips.

Von Stufe 4 - 7 kommen Figuren hinzu. Ab Stufe 8 beginnt das taktische „**Kampf der Königreiche**“, ab Stufe 11 das umfangreiche Spielerlebnis „**Jay-volution**“.

Achtung: Ziel ist es nicht in der höchsten Stufe zu spielen, sondern ein **Flow-Erlebnis** zu erreichen. (Auch wenn dies auf den höheren Stufen immer leichter wird, da Störfaktoren mit den höheren Stufen nach und nach verschwinden.)

Stufe 1

Gespielt wird nur mit den Bauer- und Botschafter-Karten. (Die auf den Bauer-Karten abgebildeten, symmetrischen Buchstaben dienen lediglich der Unterscheidung der einzelnen Bauer-Karten und haben darüber hinaus keine Bedeutung.)

Nach Spieleröffnung ist im Uhrzeigersinn nacheinander jeder Spieler unter **Zugzwang (Zz)**. Ist man unter Zugzwang, kann man **bedienen**. Der Zugzwang geht dann im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler über. Mit der genau gleichen Figur(=Zwilling) darf nicht bedient werden.

Der Verräter ist jede umgedrehte Karte. Sie darf - wie der Botschafter - auf jede Figur bedient werden. Beim Legen eines Verräters muss „Strafe“ gesagt und eine Karte gezogen werden.

Nach jeglicher Art des Ziehens von Karten muss ein Spieler in jedem Fall mindestens drei Handkarten haben, gegebenenfalls muss er also mehr als eine Karte ziehen.

Spielfehler sind (noch) irrelevant: Für den Fall, dass eine nicht **passenden Figur** oder ohne Zugzwang gelegt wurde, wird das Spiel pausiert und die gelegte Karte wieder aufgenommen. Der Spieler unter Zugzwang eröffnet dann durch Bedienen das Spiel neu.

Mit einer adligen Figur (hier nur Botschafter & Verräter) darf nicht vollendet werden.

Wenn mit einer Oberschicht-Figur vollendet wurde, zieht der Vollendende auf drei Karten nach.

Bedienen	Aufstocken
Man bedient durch Legen einer passenden Figur . (passende Figur : eine Figur mit gleicher Farbe <u>oder</u> gleichem Symbol wie die Liegende Figur; Botschafter; Verräter)	Unabhängig vom Zugzwang kann jeder Spieler zu jeder Zeit Karten ziehen, indem er „Aufstocken“ oder „A“ + eine Zahl sagt und diese Anzahl von Karten dann zieht. Zu viel gezogene Karten werden behalten. Stockt ein Spieler unter Zugzwang auf, nachdem er bereits gezogen hat, muss er mindestens 3 Karten aufstocken.

Stufe 2

Die zweite Art des Legens wird nun eingeführt: Das **Werfen**.

Unabhängig vom **Zugzwang** dürfen zu jeder Zeit alle Spieler **werfen**. **Geworfen** werden kann nur ein **Zwilling**. (**Zwilling**: eine mit der **liegenden Karte** identische Figur, d.h.: gleiche Farbe und gleiches Symbol)

Wirft ein Spieler unter **Zugzwang**, gilt dies als **reservieren**. Der Zugzwang wird weitergeleitet, der Werfende behält jedoch solange das Recht zu bedienen, bis jemand bedient hat.

Beispiel: Wurde ein „lila H“ auf ein „lila H“ geworfen, kann ein weiteres „lila H“ geworfen werden, weil das Letzte ein Zwilling des Vorherigen ist. Wer wirft, ist dabei irrelevant.

Hinweis: Bedienen und Werfen gilt für alle Figuren. Somit darf auch ein Verräter geworfen werden, wenn die liegende Karte ein Verräter ist. Der werfende Spieler muss aber auch dann eine Karte ziehen.

Stufe 3

Zusätzlich darf nun auf **Zwillinge** immer eine **ähnliche Figur geworfen** werden.

(ähnliche Figur: gleiches Symbol wie die Liegende; Botschafter und Verräter zählen als ähnlich zueinander)

Eine Karte, die als **geworfen** gelten kann, ist **niemals** bedient.

Ist ein Spieler unter Zugzwang und legt eine ähnliche Figur auf Zwillinge, ist dies also immer geworfen. Da immer **geworfen** werden darf, kann auf eine ähnliche Figur natürlich auch wieder ein Zwilling **geworfen** werden.

Bedienen	Reservieren	Werfen
<p>Man bedient durch Legen einer passenden Figur.</p> <p>(passende Figur: eine Figur mit gleicher Farbe <u>oder</u> gleichem Symbol wie die Liegende Figur)</p> <p>Alle Reservierungen verfallen. Der dem Bedienenden im Uhrzeigersinn folgende Spieler ist unter Zugzwang.</p>	<p>Beim Reservieren erhält man die Möglichkeit, noch solange zu bedienen, bis ein anderer Spieler bedient hat. (bis Stufe 3 nur durch werfen unter Zz)</p>	<p><i>Unabhängig vom Zugzwang kann jeder Spieler zu jeder Zeit einen Zwilling der Liegenden legen. Macht dies der Spieler unter Zz, reserviert er und leitet den Zz damit weiter.</i></p>

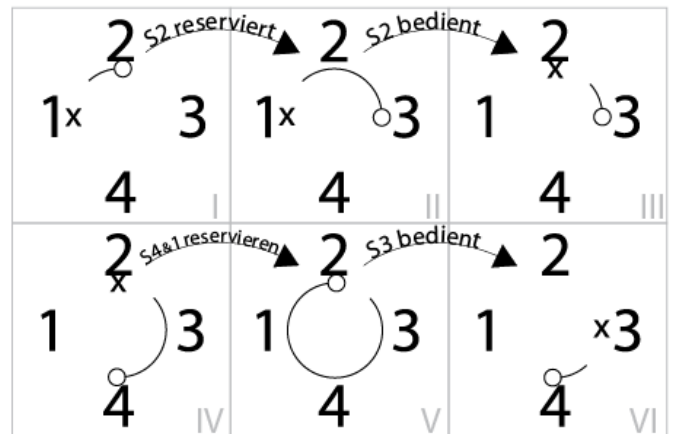
Zusammenfassung von Zugzwang, Bedienen, Reservieren und Werfen:

Der Zugzwang bestimmt den Spieler, der etwas machen muss. Hat ein Spieler unter Zz geworfen, ist der ihm folgende Spieler unter Zz, er selbst hat reserviert. Hat ein Spieler bedient, verfallen alle Reservierungen, der ihm im Uhrzeigersinn folgende Spieler ist unter Zugzwang.

Werfen ist zugzwangunabhängig und beeinflusst den Zugzwang nur, wenn ein Spieler unter Zugzwang wirft. Unter Zugzwang zählt Werfen als Reservieren.

Zum Merken: Bedienen darf also immer jeder, der seit dem letzten Bedienen reserviert hat oder unter Zugzwang ist.

Situationsbeispiele:



○ (S)pieler ist unter Zugzwang

— (S)pieler darf bedienen

X (S)pieler hat zuletzt bedient

V- In dieser Situation darf jeder Spieler bedienen. S2 ist unter Zugzwang. Der nächste Spieler der bedient "reißt" das Spiel an sich und nur der ihm folgende Spieler darf danach bedienen. In diesem Fall tut dies S3.

Stufe 4

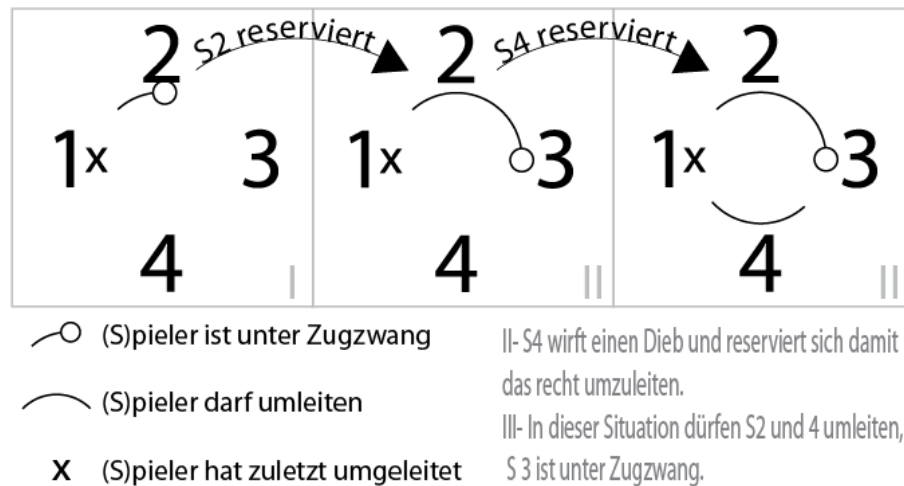
Jeder Spieler zieht zwei Karten von seinem Nachziehstapel und legt diese als Figur (offen) vor sich hin. Diese Karten werden Slots genannt.

Vor jeder Runde - nach dem Ziehen seiner Handkarten - darf man seine Handkarten und Slot-Figuren austauschen. Dies muss Figur für Figur geschehen. Dabei darf man eine Slotfigur nur entnehmen, wenn man die Figur zum Austausch bereits hingelegt hat.

Anders als die Handkarten können Slot-Figuren-Einfach nicht im Spiel genutzt werden.

Stufe 5

Nun wird zusätzlich der Dieb in das Deck gemischt. Diese Figur passt - zusätzlich zum normalen Bedienen und Werfen - immer auf Zwillinge. Sie kann farbusabhängig auf Zwillinge geworfen werden und hat beim Werfen den Effekt, dass der Werfende reserviert. (Er darf also ab sofort solange bedienen, bis ein anderer Spieler bedient hat.) Reserviert ein Spieler, der nicht unter Zugzwang ist, beeinflusst dies den Zugzwang nicht.



Stufe 6

Ab jetzt wird mit einer neuen Figur gespielt: dem **Jay**. Bedient ein Spieler mit einem Jay, darf er erneut bedienen. Er hat also beim Bedienen auch reserviert. Zusätzlich darf zugzwangunabhängig mit einem Jay immer auf einen Botschafter oder Verräter bedient werden. In diesem Fall hat auch der Leger des bedienten Botschafters/Verräters reserviert. (Unabhängig vom Effekt ist natürlich auch nach dem Bedienen mit einem Jay, der Spieler unter Zugzwang, der dem Bedienenden folgt.)

Konflikte über der Spielbox: Hält ein Spieler beim Legen seiner Karte diese noch fest, wenn sie bereits teils über der Spielbox ist und fälscht damit die Karte eines anderen Spielers ab, hat er damit einen Fehler begangen und seine gelegte Karte ist nicht gültig. (siehe I.)

Im Zweifel gegen den Angeklagten: Jeder Spieler hat auf die Eindeutigkeit seiner Handlungen zu achten. Ist z.B. unklar, ob ein Spieler sein Aufstocken angesagt hat oder ob seine Legehand über der Spielbox war, wird im Zweifel gegen ihn entschieden.

Stufe 7

In der finalen Stufe von ZdJ kommt die Dame hinzu.

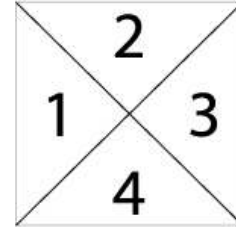
Die **Dame** darf farbusabhängig auf alle Bauern geworfen werden. Liegt eine Dame, darf jeder Spieler zugzwang- und farbusabhängig mit einem Bauern bedienen. Das Werfen einer Dame beeinflusst den Zugzwang nur, wenn der Werfende unter Zugzwang ist. In diesem Fall zählt dies als Reservieren.

Hinweis: Ein Bauer, der auf eine Dame gelegt wird, zählt in jedem Fall als bedient.

Turnierregeln

Anzählen: Verzögert ein Spieler unter Zugzwang das Spiel, kann er zu jeder Zeit angezählt werden. Dafür muss einfach laut und deutlich von 23 im Sekundentakt auf 20 heruntergezählt werden (23,22,21, Strafe). Hat der Spieler unter Zz beim Wort Strafe noch nicht gelegt, muss er ein Verräter bedienen. Dies kann wiederholt werden, sollte im Optimalfall jedoch nur von einem Richter angesagt werden.

Zu weit geworfene Karten: Wirft ein Spieler eine Karte über die Box, sagt er „Strafe Karte“ und zieht 2 Strafkarten. Dies gilt sobald die Karte außerhalb des Viertels des Legenden ist.



Handhabung von Fehlern: Wird mit einer nicht passenden Figur bedient oder eine Figur gelegt, die aufgrund des Zugzwanges nicht hätte gelegt werden dürfen, bleibt diese in der Spielbox liegen. Der Spieler zieht dann 2 **Strafkarten** und sagt laut und deutlich „**Strafe**“, sowie die Farbe und das Symbol der falsch gelegten Karte. Zum Beispiel: „Strafe, lila, H“.

Grundsätzlich muss bei der Verpflichtung zu ziehen immer zuerst gezogen werden. Erst wenn dies gemacht wurde, darf der betreffende Spieler weiterspielen. (Muss ein Spieler Strafkarten ziehen, darf er also nichts anderes machen, bis er gezogen hat. Tut er dies doch, muss er eine extra Strafkarte ziehen. Dies ist gleichbedeutend mit der extra Karte bei Eingriff des Spielleiters/ eines anderen Spielers und wird weiterhin nur noch als extra Strafkarte bezeichnet. Ein Spieler kann je Unterbrechung maximal eine extra Strafkarte ziehen.)
Falsch gelegte Karten beeinflussen den Spielfluss nicht. Sie werden also behandelt, als gäbe es sie nicht.

Ist die Reihenfolge der gespielten Karten unklar, zählt die Reihenfolge als so gelegt, wie sie in der Spielbox ist. Liegen Karten nebeneinander, zählen im **Zweifelsfall** Karten, die nicht vollständig in der Spielbox, schräg oder auf Kippe liegen, als nicht gelegt und werden zurück auf die Hand genommen. Liegen mehrere Karten unvollständig in der Spielbox und ist eine Reihenfolge dadurch nicht erkennbar, werden diese und nachfolgende Karten entfernt und der Spieler unter Zugzwang eröffnet.

Steht eine Karte in der Box, muss das Spiel sofort unterbrochen und dem Spieler zurückgegeben werden; Vorzugsweise vom Spieler, der diese Karte gespielt hat oder demjenigen, dessen Sicht davon behindert wird.

Folgefehler: Macht ein Spieler einen Fehler aufgrund des Fehlers eines anderen Spielers, wird das Spiel pausiert und die Folgefehler werden rückgängig gemacht. Nur solange die gelegte Figur auf eine der letzten (Spieleranzahl -1) Liegenden (inkl. Fehler!) passt, kann Sie als Folgefehler gelten.

Der Spieler unter Zugzwang eröffnet dann das Spiel - sobald alle bereit sind - durch Legen oder Aufstocken, es sei denn, vor dem Fehler hat ein Spieler eine adlige Figur gelegt. Dann hat dieser Spieler ein optionales Vorrecht zu eröffnen. Nutzt er dieses nicht, haben Spieler mit offenen Reservierungen, ebenfalls ein Vorrecht zu eröffnen. Die aktuellste Reservierung hat dabei je das Vorrecht.

Zur Fehlerrückmeldung darf jeder das Spiel pausieren (durch Abdecken der Spielbox mit der offenen Hand). Stellt sich heraus, dass kein Fehler vorliegt, so zieht der Beschuldigte eine extra Strafkarte.

Wurde ein offener Fehler entdeckt, der nicht vom Unterbrechenden gemacht wurde, muss der Betroffene eine extra Strafkarte ziehen, wenn er nach seinem Fehler bereits einen Folgefehler gemacht, zB. weiterspielt, hat.

*Bei nicht klärbaren Situationen zieht keiner eine Strafkarte, gelegte Karten bleiben liegen und das Spiel geht nach dem Unterbrechenden weiter. Die oberste Figur ist dann automatisch die **Liegende**. Die Runde wird punktetechnisch nicht gezählt.*

Spielunterbrechungen:

Ist das Spiel unterbrochen, darf nicht aufgestockt oder mit Slots getauscht werden. Lediglich derjenige, der eröffnet, darf aufstocken und damit das Spiel eröffnen. Der Zugzwang wird davon nicht beeinflusst. (Ab Stufe 10: Durch nehmen einer Slotkarte wird auch bereits eröffnet.)

Falsches Legen:

Legt ein Spieler nicht regelwerkkonform, werden diese Karten zurück auf die Hand genommen und der Spieler zieht eine extra Strafkarte. (Dies ist zB. der Fall, wenn mehrere Karten gleichzeitig gelegt werden; die Handkarten die Slothalterung überragen; die Hand beim Legen über der Spielbox ist; ein anderer Spieler absichtlich behindert wurde oder die Kartenhand zum Legen genutzt wurde.)

Falsches Ansagen:

Hat ein Spieler seinen Fehler nicht oder falsch angesagt, Karten gezogen ohne Ansage von Aufstocken oder nach dem Legen eines Verräters nicht „Strafe“ gesagt, zieht er dafür eine extra Strafkarte.

Zusätzlich zu den normalen Regeln, die den Spielfluss verbessern sollen, gelten folgende Regeln zur Eindeutigkeit bei Turnieren:

Unterbricht ein Team-Captain das Spiel, ist dies gleichbedeutend eines Eingriffes des Spielers. Bei falscher Unterbrechung muss also der Spieler eine extra Strafkarte ziehen. Dies gilt auch, wenn der Spieler bereits vollendet hat. Eventuelle Vollendungspunkte vor dem Ziehen werden dann wieder aberkannt.

Externe Einflüsse:

Als externer Einfluss gelten Ereignisse die nicht von Spielern, ihren Team-Captains oder dem Richter ausgelöst sind. Diese sind vom Spieler zu ignorieren und gelten solange nicht als Spielunterbrechung, wie kein Spieler, Karten, der Tisch oder die Spielbox berührt wurde oder das Sichtfeld beeinträchtigt wurde. Bei einer Spielunterbrechung durch externe Einflüsse ist bei der letzten eindeutigen Situation wieder zu beginnen. Ist dies nicht möglich, wird die Runde nicht gewertet.

Punktevergabe bei Turnieren

Entsprechend der Punktetabelle werden je 10 Runden für eine Wertung gespielt. Dabei wird nach 5 Runden eine Zwischenwertung errechnet, wobei jeder Spieler eine Platzierung bekommt. Nach diesen 5 Runden werden die Plätze so getauscht, dass die beiden Spieler mit der meisten Punktzahl sich gegenüber sitzen. Ist dies bereits der Fall, tauschen die anderen Spieler die Plätze. Zusätzlich zu den beiden Teilplatzierungen wird eine Gesamtpunktzahl-Platzierung errechnet.

Der Sieger einer Wertungsrunde ist derjenige, der bei Addierung der drei Teilplatzierungen die kleinste Zahl aufweist. Bei Gleichstand gilt die höchste Punktzahl zwischen den Gleichen. Ist auch dies gleich, gewinnt derjenige, der am öftesten erstplatziert war. Ist immer noch Gleichstand, ist diese Situation lächerlich. Beide haben den Sieg verdient und teilen sich den Platz und eventuelle Prämien.