

ZdJ - „Zeitalter des Jay“

Version 4.6

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	10	
3	8	
4	8	
5+	7-	

Spieler können freiwillig mehr Karten vor dem Bereit sagen ziehen.

empfohlene Spielerzahl: 3-4

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 dem Vollenden „Jay“ gesagt werden.

Im Detail: Erst nachdem „Jay“ gesagt wurde, wird besagter Spieler nicht mehr von der Legepflicht (auch „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 einen Platz gesichert, 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

- 1-7 - Zeitalter des Jay
- ab Stufe 8 beginnt das taktische „**Kampf der Könige**“,
- ab Stufe 11 das umfangreiche Spielerlebnis „**Jay-volution**“.

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 - Bedienen, Aufstocken, Bauern, Verräter & Botschafter

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 **Legepflicht (= Zugzwang)**. Ist man unter Legepflicht und kein anderer Spieler legt, muss man eine Figur legen. Die erste Option dafür ist das **Bedienen**. Die Legepflicht 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 Legepflicht gelegt wurde, wird das Spiel pausiert und die gelegte Karte wieder aufgenommen. Der Spieler unter Legepflicht eröffnet dann durch Aufstocken oder Bedienen das Spiel neu. Aufstocken ist kein Legen und leitet somit nie die Legepflicht weiter. Mit einer adligen Figur (hier nur Botschafter) darf nicht vollendet werden. Wenn mit einer adligen Figur vollendet wurde, muss der Vollendende aufstocken(, also danach mindestens drei Karten haben).

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 der Legepflicht 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 Legepflicht auf, nachdem er bereits gezogen hat, muss er mindestens 3 Karten aufstocken.

Stufe 2 - einfaches Werfen

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

Unabhängig der **Legepflicht** 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 **Legepflicht**, gilt dies als **reservieren**. Die Legepflicht 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.

Bedienen und Werfen gilt für alle Figuren. Somit darf auch ein Verräter geworfen werden, wenn die liegende Karte ein Verräter ist. Da die Strafkarte beim Verräter immer fürs Legen gezogen werden muss, wird auch beim Werfen davon eine Strafkarte gezogen. (Verräter werfen eignet sich um Handkarten auszutauschen.)

Vor Spielbeginn müssen alle Spieler „bereit“ sagen. Erst dann darf eröffnet werden. Dies gilt auch nach Spielunterbrechungen.

Nach Spielunterbrechungen bekommen Spieler mit offenen Reservierungen das Vorrecht zu eröffnen. Die aktuellste Reservierung hat dabei je das Vorrecht.

Ist die oberste Figur eine Adlige darf dessen Leger zuerst eröffnen. (Dafür erhält er jedoch keine extra Reservierung! Hat also ein Spieler mit einem Botschafter bedient und danach wurde das Spiel unterbrochen, darf er in Stufe 2 nur durch Werfen eines Botschafters oder durch Aufstocken eröffnen.)

Bedienen	Reservieren	Werfen
<p>Man bedient durch Legen einer passenden Figur. (passende Figur: eine Figur mit gleicher Farbe <u>oder</u> gleichem Symbol wie die Liegende Figur) Alle Reservierungen verfallen. Der dem Bedienenden im Uhrzeigersinn folgende Spieler ist unter Legepflicht.</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 Legepflicht)</p>	<p><i>Unabhängig vom Zugzwang kann jeder Spieler zu jeder Zeit einen Zwilling der Liegenden legen. Macht dies der Spieler unter Legepflicht, reserviert er und leitet die Legepflicht damit weiter.</i></p>

Stufe 3- erweitertes Werfen

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)

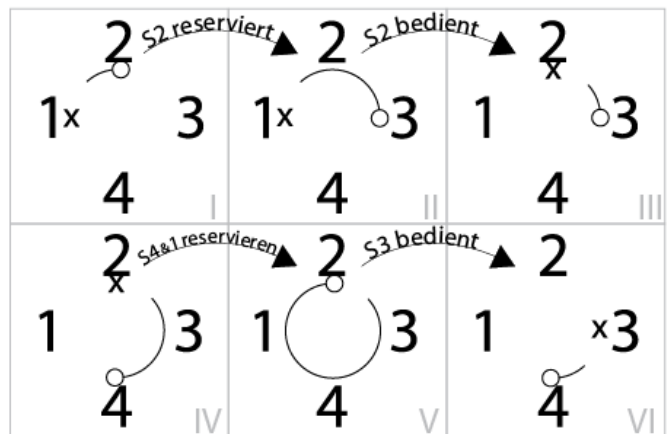
Eine Karte, die als **geworfen** gelten kann, ist niemals bedient.

Ist ein Spieler unter Legepflicht 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.

Zusammenfassung von Legepflicht (=Zugzwang), Bedienen, Reservieren und Werfen:

Die Legepflicht bestimmt den Spieler, der etwas machen muss. Hat ein Spieler unter Legepflicht geworfen geht diese im Uhrzeigersinn an den folgenden Spieler über; er selbst hat reserviert. Hat ein Spieler bedient, verfallen alle Reservierungen; der ihm im Uhrzeigersinn folgende Spieler ist dann unter Legepflicht. Werfen ist legepflichtunabhängig und beeinflusst die diese nur, wenn ein Spieler unter Legepflicht wirft. Unter Legepflicht hat man durchs Werfen immer auch reserviert. **Merke: Bedienen darf jeder, der seit dem letzten Bedienen reserviert hat oder unter Legepflicht 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 - einfache Slots

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

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. (Dies ist eine wichtige Angewohnheit für die komplexeren Slots und erlaubt das Beobachten fremden Slot-Tauschens.)

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

Stufe 5 - Jay

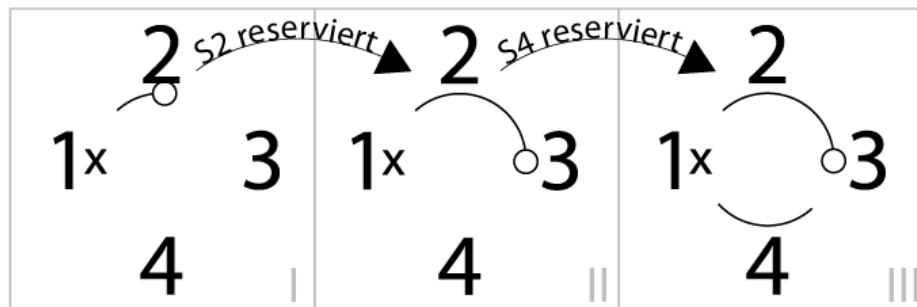
Ab jetzt wird mit einer neuen Figur gespielt: dem **Jay**. Bedient ein Spieler mit einem Jay, hat er automatisch reserviert. Er darf also erneut bedienen.

Zusätzlich darf legepflichtunabhängig mit einem Jay *immer* auf einen Botschafter oder Verräter bedient werden. (Dieses legepflichtunabhängige bedienen wird auch als **umleiten** bezeichnet. Wichtig für die Kombo-Definition ab Stufe 8) 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 Legepflicht, der dem Bedienenden im Uhrzeigersinn folgt.)

Stufe 6 - Dieb

Nun wird zusätzlich der Dieb in das Deck gemischt. Diese Figur passt - zusätzlich zum normalen Bedienen und Werfen - immer auf Zwillinge. Sie kann farbunabhängig auf Zwillinge geworfen werden und hat beim Werfen den Effekt, dass der Werfende reserviert. (Der Werfende darf also nach dem Werfen solange bedienen, bis ein anderer Spieler bedient hat.) Der reservierende Effekt des Diebes gilt immer beim Werfen, also auch wenn er auf sich selbst geworfen wurde.

Reserviert ein Spieler, der nicht unter Legepflicht ist, beeinflusst dies die Legepflicht nicht.



○ (S)pieler ist unter Zugzwang

⤵ (S)pieler darf umleiten

X (S)pieler hat zuletzt umgeleitet

II- S4 wirft einen Dieb und reserviert sich damit das recht umzuleiten.

III- In dieser Situation dürfen S2 und 4 umleiten, S3 ist unter Zugzwang.

Stufe 7 - Dame

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

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

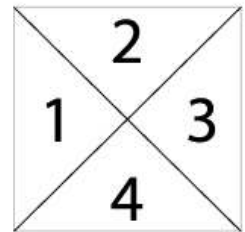
Konflikte über der Spielbox: Hält ein Spieler beim Legen seiner Karte diese noch fest, wenn sie bereits teils über der Spielbox ist und fälscht damit die Karte eines anderen Spielers ab, hat er damit einen Fehler begangen und seine gelegte Karte ist nicht gültig. (siehe I.) Gleiches gilt, wenn die Hand eines Spielers über der Box ist und Karten von anderen Spielern beeinflussen. Bei Spielbehinderungen sollte das Spiel unterbrochen werden. Die Figur die der behinderte Spieler legen wollte darf während der Unterbrechung in die Box gelegt werden.

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. Beim Aufstocken würde dies zB bedeuten, dass ein Spieler der nacheinander zwei Karten zieht noch zwei Karten ziehen muss. Denn ohne Ansage muss davon ausgegangen werden, dass er zuerst eine Karte ziehen wollte und dann noch einmal zieht.

Turnierregeln

Anzählen: Verzögert ein Spieler unter Legepflicht 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 Legepflicht beim Wort Strafe noch nicht gelegt, muss er ein Verräter bedienen.

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.



Fehlerbehebung: Wird mit einer nicht passenden Figur bedient oder eine Figur gelegt, die aufgrund der Legepflicht 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“. (Oder „Strafe Botschafter“)

Grundsätzlich muss bei einer 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 nach einem zweiten eigenen Fehler 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 normal eröffnet. (siehe Stufe 2)

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. Eine Strafkarte wird hierfür nicht vergeben.

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

Zur Fehleraufdeckung darf jeder das Spiel pausieren (durch Abdecken der Spielbox mit der offenen Hand). Stellt sich heraus, dass kein Fehler vorliegt, so zieht der Beschuldigende 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 hat. Dies ist beispielsweise der Fall, wenn dieser bereits weitergespielt 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. Im Zweifelsfall einfach die Runde abbrechen und neu beginnen. Letztendlich ist dies nur ein Spiel und soll Spaß machen. ;-)*

Ab Stufe 8 bzw. mit Kartensets einer Randmarkierung pro Spieler sollten alle Situationen klar bar sein.

Spielunterbrechungen:

Ist das Spiel unterbrochen, darf nicht aufgestockt oder mit Slots getauscht werden. Lediglich derjenige, der eröffnet, darf aufstocken und damit das Spiel eröffnen. Die Legepflicht wird davon nicht beeinflusst. Eröffnen erfolgt nur durch Legen einer Handkarte oder Aufstocken.

(Ab Stufe 10: Durch nehmen einer Slotkarte kann nicht eröffnet werden.

Effekt des Königs: Das Tauschen mit Slots eröffnet das Spiel nicht!)

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 oder nach dem Legen eines Verräters nicht „Strafe“ gesagt, zieht er dafür eine extra Strafkarte. Auch das fälsche „Jay“ sagen kann mit einer extra Strafkarte geahndet werden.

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 und dessen Sichtfeld nicht 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

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. Ansonsten sollte der dritte nach dem Ersten sitzen.

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. Ist eine Prämie nicht teilbar, geht sie an den Nächsten.