

Weitere Spiele mit dem Jay Deck:

V 1.2

J-Solitär

Diese Spielvariante gehört eigentlich nicht zu Zdj, wird aber aufgrund seines Nutzens in die Stufenreihenfolge integriert. Lediglich das Legeprinzip, sowie die Karteneffekte von Zdj werden übernommen.

I. Spielvorbereitung

Jedem Spieler werden von einem Deck gleich viele Karten als persönlichen Nachziehstapel ausgeteilt, sodass ca. die Hälfte der Karten verteilt ist. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel an eine Ecke des Tisches gelegt. (=Eckstapel)

5 Karten werden als Verräter in einer Reihe neben den Stapel gelegt. Jeder Verräter gilt wie eine Spielbox.

II. Das Spiel

Im Spiel dürfen keine Verräter gelegt werden.

Der erste Spieler fängt an, indem er acht Karten von seinem Stapel zieht. Er versucht nun so viele Karten wie möglich loszuwerden. Die anderen Spieler dürfen dabei nicht legen.

Es darf je Zug nur einmal ohne Effekt und Reservierung bedient werden. Das Bedienen nach einer Reservierung oder zugzwangunabhängiges Bedienen wird „**umleiten**“ genannt. Es darf also nur einmal bedient, jedoch beliebig oft umgeleitet und geworfen werden. (Bsp.: Den Jay auf den Botschafter/Verräter kann man bedienen, auch wenn man im normalen Spiel nicht unter Zugzwang ist. Dies ist also umleiten.)

Eine Reservierung gilt immer nur für den entsprechenden Verräter-Stapel.

Je Zug darf vom Eckstapel eine Karte aufgeblättert werden. Die jeweils oberste Karte darf wie eine Handkarte im Spiel genutzt werden, jedoch nicht auf die Hand aufgenommen werden.

Hat ein Spieler schon bedient und kann nicht mehr werfen/umleiten, bzw kann auch nicht bedienen, zieht er wieder auf acht Karten nach. In jedem Fall darf er drei Karten ziehen. Zieht ein Spieler auf mehr als acht Karten nach, muss er vorher ansagen, wie viele Karten er ziehen möchte. (1-3 Karten)

Da es kein Zugzwang gibt, kann durch werfen nicht reserviert werden. (Außer vom Dieb...)

Hinweis: Wie im normalen Spiel zählen nur die eigenen Reservierungen. Hat ein Spieler zB. mit einem Jay reserviert, dies jedoch nicht genutzt, ist dies nicht übertragbar.

III. Slots

Schafft es ein Spieler alle acht Handkarten in einem Zug zu legen, bekommt er einen Slot. Dies ist eine extra Figur, die der Spieler dann zieht und offen vor sich hinlegt. Dieser Figur darf er vor seinem Zug gegen eine Handkarte eintauschen. In seinem Zug darf er die Slot-Figur legen, muss er aber nicht. Nach dem Legen ist ein Slot wegn. Maximal kann man 3 Slots haben. Werden mehrere Runden J-Solitär gespielt, können die Slots behalten werden.

Ist noch genau eine Ziehkarte übrig und ein Spieler legt alle Handkarten, gewinnt derjenige, weil die letzte Ziehkarte zum Slot wird. (Es sei denn er hat bereits 3 Slots.) Sind keine Ziehkarten mehr vorhanden, kann man auch kein Slot mehr erhalten.