

Für ein eindeutiges Regelwerk und zielführende Kommunikation sind die Begrifflichkeiten zur Erklärung von Jay definiert. Die Reihenfolge entspricht dem Vorkommen im Regelwerk.

Bauern,

sind die durch Buchstaben gekennzeichneten Figuren. Siehe Figurenübersicht

Spielleiter & Richter: (optional)

Je nach Personen Anzahl und Erfahrungslevel der Teilnehmer, kann eine Person unabhängig das Spiel beobachten. Dies kann wahlweise ein Richter sein, dann wird sich im Uhrzeigersinn je Runde unter den Teilnehmern abgewechselt. Dieser spielt dann nicht mit. Bei wenigen Personen aber Bedarf, kann dies auch ein Mitspieler sein.

Im Optimalfall bei einem Punktespiel gibt es einen Spielleiter der unparteiisch die gesamte Zeit das Spiel beobachtet, bei Folgefehlern unterbricht und Streitigkeiten löst. Die Punkte schreibt dennoch der Erstplatzierte auf, damit der Spielleiter nicht abgelenkt wird. Im optimalen Fall werden nur Legefehler, wie Übertreten, vom Richter geahndet.

Die Spielbox,

ist die Gesamtheit aus Stülpedeckelbox und Spielschale. Beim Spielaufbau, wird lediglich der Stülpedeckel abgenommen und umgedreht unter den Rest gesetzt, so dass in die Spielschale gespielt werden kann.

Ziehstapel & Nachziehkarten:

Die Ziehstapel bestehen aus Nachziehkarten. Dies sind die Karten im Spiel, die bereits gemischt, noch nicht ausgeteilt und mit Gesicht nach unten übereinander vor einem jedem Spieler liegen.

Die Kartenhand,

ist die Hand, in der ein Spieler ausschließlich seine Karten hält. Der Abstand von Kartenhand zu Spielbox sollte mindestens 20cm sein. Sind Slotmarkierungen im Spiel, sollte die Kartenhand immer auf der Seite des Spielers vor der Slotmarkierung sein.

Die Legehand,

ist die Hand, mit der ein Spieler ausschließlich legt und zieht. In der Legehand darf gleichzeitig immer nur eine Karte sein und die Legehand darf sich außer zur Spielunterbrechung niemals über der Spielbox befinden.

Legen,

bedeutet, dass mit der Legehand eine Karte in die Spielbox befördert wird. Sind mehr als eine Karte in der Legehand oder befindet sich diese dabei über der Spielbox zählt dies als Spielfehler und nicht als gelegt.

Aufstocken

bedeutet, anzusagen, wie viele Karten man ziehen möchte und diese dann einzeln zur Kartenhand zu befördern. Wurde nichts angesagt aber gezogen, zählt dies als Ansage von einer Karte. Wird also ohne Ansage eine zweite Karte gezogen, müssen unter Zugzwang dann drei Karten gezogen werden.

Eröffnen,

ist der Beginn des Spieles. Vorher kann kein Fehler gemacht werden. Sobald eröffnet wurde darf bedient, aufgestockt und geworfen werden. Wenn noch keine Figur gespielt wurde darf entweder eine beliebige Figur bedient oder aufgestockt werden. Wird **nach Spielunterbrechung** eröffnet, muss eine passende Figur gelegt werden (oder aufgestockt werden).

Der Kartengeber,

Kartengeber ist der Spieler, der die Handkarten der Spieler verteilt (hat).

Vollenden,

bezeichnet das Legen der letzten Handkarte.

Der Zugzwang (=Zz) = Legepflicht (=Lp),

beschreibt die Situation, in der ein Spieler etwas machen muss falls kein anderer Spieler etwas macht. Der Spieler unter Legepflicht kann angezählt werden. (siehe Turnierregeln) Bis Regelwerkversion 4.2 musste nach dem Anzählen gezogen werden. Seit 4.3 wurde das „Ziehen“ entfernt und nach dem anzählen muss ein Verräter gelegt werden. Um neue Spieler nicht zu irritieren wird seitdem daher das Wort „Legepflicht“ preferiert.

Bedienen,

ist erlaubtes legen, wenn dies nicht als werfen gelten kann. Nach dem Bedienen ist immer der dem Bedienenden in Uhrzeigersinn folgende Spieler unter Zugzwang und alle Reservierungen sind verfallen. (Ausnahme beim Jay: beim Bedienen verfallen erst die bestehenden Reservierungen und dann tritt der Effekt in Kraft.)

Reservieren,

bedeutet, dass man das Recht erhält (noch) bedienen zu dürfen. Unter Zugzwang leitet reservieren immer den Zugzwang weiter.

Eine Passende Figur,

ist eine Figur mit gleicher Farbe oder gleichem Symbol wie die in der Spielbox zuletzt gültig gelegte Figur.

Die Liegende,

ist die zuletzt gültig gelegte Figur (in der Spielbox).

Zeitalter des Jay (=ZdJ), beschreibt die Spielvorbereitung, bei der alle Spieler mit dem gleichen Deck spielen, und der 1. Platz 5, der 2. Platz 2 Punkte erhält.

Kampf der Könige (=KdK), beschreibt die Spielvorbereitung des Aufteilens der Spielfarben auf die Spieler und die Punktevergabe: Minuspunkte nach Platz (1.-1,2.-2) + Kombopunkte.

Jay-volition (=J-v), ist das ausgereifte Jay-Spiel, bei dem jeder seine eigenes Deck, unterschieden durch Randmarkierungen hat und die Platzierungspunkte von ZdJ sowie die Kombopunkte von KdK vergeben werden.

Ein Flow-Erlebnis, ist die Verschmelzung des Geistes mit dem Moment, die völlige Hingabe zu einer Tätigkeit. Flow wird auch als optimaler Gefühlszustand bezeichnet.

Umleiten,

ist ein Äquivalent für „Bedienen wenn man nicht auf den Zugzwang angewiesen ist“.

Spielfehler:

Alle Handlungen im Spiel die Laut Regelwerk nicht erlaubt sind, sind Spielfehler.

Werfen,

ist das Legen eines Zwillings (Stufe 2). Dies wird auch fortgeschrittenes Legen genannt. Beim „Erweiterten Werfen“ oder auch „professionellem Legen“ gilt außerdem das Legen einer ähnlichen Figur auf Zwillinge als geworfen. Werfen beeinflusst den Zugzwang nicht, es sei denn derjenige Spieler der unter Zugzwang ist wirft. Wirft der Spieler unter Zugzwang gilt dies als Reservieren.

Eine Ähnliche Figur,

ist eine Figur die das gleiche Symbol wie die Liegende hat. Lediglich die Farbe ist also egal. Botschafter und Verräter gelten als ähnliche Figuren.

Strafkarten,

sind Karten die vom Nachziehstapel gezogen werden müssen, wenn ein Spielfehler begangen wurde, fälschlicherweise das Spiel unterbrochen oder ein Verräter gelegt wurde.

Strafe,

ist die Ansage, dass man selber (eine) Strafkarte(n) zieht.

Verräter, Botschafter, Dieb, Jay und Dame: siehe Figurenübersicht

Der Zweifelsfall,

ist eine Situation die von den Spielern bzw. vom Richter/Spielleiter nicht eindeutig gelöst werden kann.

FAQ:

Wird bei Aufkommen ergänzt...