

Jay-volution

Version 4.6

Jay-volution ist die „Mischung“ aus der Punktevergabe von KdK und ZdJ. Dies ist das eigentliche, fertige Jay Spiel.

Für eine gerechte Kartenverteilung, das Ermöglichen von Shuffle Pressure und zur Fehlerbehebung erhält jeder Spieler sein eigenes -durch Randmarkierung unterscheidbares- Deck. Gespielt wird mit dem Regelwerk von Stufe 10; Lediglich Karten, Slots und Punkteverteilung erweitern sich leicht.

Stufe 11

I. Spielvorbereitung

Jeder Spieler spielt mit den gleichen Farben und Figuren.

Vor Spielbeginn teilt jeder sein Deck in zwei gleichgroße Stapel. Der zweite Stapel wird erst dann als Nachziehstapel verwendet, wenn das erste Mal Shuffle Pressure ausgelöst wurde. Erst wenn beide Stapel benutzt wurden, werden alle Karten neu gemischt.

Bereits gespielte Karten unbedingt mit den Figuren nach oben auf den Tisch legen bzw. die Reservestapel vom Tisch entfernen, damit diese nicht ausversehen genutzt werden!

II. Punkte

Die Punktevergabe geschieht durch die Kombo-Punkte von KdK und die Platzierungs-Punkte von ZdJ. Also bekommen die ersten beiden Plätze Punkte für ihre Kombo und zusätzlich der Erstplatzierte fünf und der Zweitplatzierte zwei Punkte.

III. Slots

Auffüllen:

Zusätzlich gibt es nun die Möglichkeit seine Slots **im Spiel** durch seine Handkarten aufzufüllen.

Zu jeder Zeit kann legegpflichtunabhängig eine beliebige Anzahl von Handkarten -bis auf **die Letzten drei**- als Figur auf bestehende Slots gelegt werden. Aus einem Slot mit mehreren Figuren kann nur je die oberste Figur genutzt werden.

Jeder Spieler, der in einem oder mehreren Slots mehrere Figuren hat, darf vor Spieleröffnung nicht zwischen Handkarten und Slot-Figuren tauschen. Dafür darf die Figuren-Reihenfolge innerhalb des jeweiligen Slots verändert werden. In jedem Slot dürfen maximal 4 Figuren liegen.

Bekommt ein Spieler mehr Slots, als er durch die maximale Slot-Anzahl haben kann, darf er diese eigentlich mit Slot-Figuren tauschen. Dies ist nicht möglich wenn im betreffenden Slot bereits mehr als eine Karte liegt (durch Auffüllen).

Stufe 12

Als neue Figur wird in dieser Stufe der **Ritter** eingeführt. Der Ritter klaut Reservierungen von Adligen. Er kann immer dann legepflicht- und farbunabhängig umgeleitet werden, wenn ein Spieler durch eine adlige Karte reserviert. Dann reserviert auch der Ritter!

Stufe 13

Nun wird der **König** eingeführt.

Er passt farbunabhängig auf alle adligen Figuren.

Zusätzlich darf der König legepflicht- und farbunabhängig auf eine Dame umgeleitet werden.

Wurde ein König auf eine Dame umgeleitet, ist das Spiel sofort pausiert. [Fehler sind also danach nicht möglich.] : Der Legende darf dann mit seinen Slots bzw. wenn er aufgefüllt hat nur innerhalb der Slots tauschen. Außerdem hat er automatisch reserviert und darf mit einer beliebigen Figur eröffnen. Der Spieler muss nicht nach der Bereitschaft der anderen Spieler fragen, wenn er eröffnet. Er kann also auch direkt weiter spielen.

Hat ein Spieler ein König mit Effekt in seiner Vollendungs-Kombo gespielt, bekommt er **2** Extrapunkte. **Wird ein König auf eine fremde Dame gespielt, bringt dies zusätzlich 3 Extrapunkte.**

Diese Punkte zählen nicht in die Kategorie Kombopunkte. Ein Spieler kann also im Bestfall 11 Kombopunkte, 5 Platzierungspunkte und 5 Extrapunkte erhalten.

Situationsklärung: Legt ein anderer Spieler während der Unterbrechung, wird dies nicht bestraft. Sobald derjenige seine Fehler aus der Spielbox entfernt hat und keine Hand mehr darüber ist, darf der Königleger eröffnen. Als entfernt gilt eine Karte, wenn sie nicht mehr über der Spielbox ist.

Stufe 14

Kombos professionell

Nun sind Kombos auch von anderen Spielern erweiterbar. Nicht nur die eigenen, sondern alle zwischen Kombo-Ansage und **Vollendung** gelegten Figuren, zählen nun zu einer Kombo. Die Punktemaximierung wird **auf 15 Kombopunkte** angehoben.

Damit eine Kombo gewertet wird, muss vor dem Legen der Kombo deutlich „Jay“ und die Anzahl der Figuren, welche die Kombo enthalten soll, gesagt werden. z.B.: „Jay-9“.

Die Regelungen aus „Kombos“ (Dokument KdK) bleiben weiterhin erhalten.

Teamspiel

„Stufe 15“

Die Variation der Kombos (fortgeschritten oder professionell), genau wie die gespielten Figuren sind frei wählbar. Ab Stufe 10 sind alle Stufen problemlos im Team spielbar. Mit Variante 2 ist dies auch ab Stufe 1 möglich, jedoch nicht annähernd so Spaßig!

I. Spielvorbereitung

II. Punkte

Die Punktevergabe geschieht durch die Kombo-Punkte von KdK und die Platzierungs-Punkte von ZdJ. Also bekommen die ersten beiden Plätze Punkte für ihre Kombos und zusätzlich der Erstplatzierte fünf und der Zweitplatzierte zwei Punkte.

Variante 1

Ab Stufe 10 können alle Stufen im Team gespielt werden. Die höheren Stufen sind jedoch auf Grund der erweiterten Zusammenspielmöglichkeiten besonders empfehlenswert.

Empfohlen werden zwei Spieler je Team und 2-4 (3) Teams.

Vorbereitung:

Entsprechend dem normalen Spiel werden Karten & Slots gezogen. Die Kartenanzahl ist anstelle der Spieleranzahl der Teamanzahl anzupassen.

Die Teams sitzen nebeneinander, dürfen ihre Handkarten untereinander sehen, haben einen gemeinsamen Nachziehstapel und werden bei der Legepflicht-Reihenfolge & Reservierungen wie ein Spieler behandelt. Hat eines der Team-Mitglieder also bedient, darf das andere danach nicht auch bedienen. (Außer bei Reservierungen...)

Slots:

Jedes Team teilt sich Slots. Beim Austausch von Handkarten und Slot-Figuren darf je vorhandenen Slot einmal getauscht werden, von welchem Team-Mitglied oder aus welchem Slot getauscht wird ist dabei egal.

Vollenden:

Je Team darf nur ein Spieler vollenden. Bei zwei Teams ist die Runde nach einer Vollendung zu Ende. Bei drei und mehr Teams spielen auch die anderen Teammitglieder solange weiter, bis das zweite Team vollendet hat. Ab 5 Teams wird auch der 3. Platz ausgespielt, jedoch nicht mit Platzierungs- sondern nur mit Kombopunkten belohnt.

Die Punkte zählen wie beim Einzelspiel, nur wird das Team als eine Person gezählt.

Wer die Kombo ansagt ist irrelevant, solange der vollende Spieler bis zum Ende der Ansage noch mindestens 1 Handkarte hält.

Strafkarten

Muss ein Team Strafkarten ziehen, ist es egal welcher Spieler diese zieht. Es muss jedoch ein Spieler alle Karten eines Fehlers ziehen.

Bekannte Herausforderung:

-Sind Folge-Fehlerbedingt Karten zurück zu nehmen, ist eine genaue Zuordnung nicht möglich. Im Zweifelsfall ist die Runde nicht zu werten.

Variante 2 (Stufen 1-6)

Spieler spielen komplett einzeln und werden nur punktetechnisch addiert.

Variante 3

Jeder hat ein eigenes Deck. Dies limitiert die Spieleranzahl, die Fehlerbehebung ist dafür leichter möglich. Mit getrennten Nachziehstapeln könnten Team-Mitglieder auch nacheinander bedienen. Gemeinsame Slots sind so jedoch nicht mehr möglich. (Es sei denn man tauscht Karten...)

*** aktuelle Anmerkungen & Ideen zum Testen***

-Bei KdK hat man mit einer Farbe sehr wenig Karten.

-

Anmerkungen gern an service@jayvolution.de oder als Kommentar auf Jay-Spiel.de