

JAY

Stufen 1–7

2–6 Spieler · optimal 3–4 · ab 7 Jahren

Was ist Jay?

Jay ist ein kompetitives Kartenspiel, das sich anfühlt wie keines, das du kennst.

Es gibt keine klassischen Runden. Keine Züge. Alle spielen gleichzeitig. Nunja. Bis auf Stufe 1. Da fangen wir langsam an.

Wer schnell denkt, schnell reagiert und die richtigen Karten im richtigen Moment legt, gewinnt. Mit jeder Stufe, die ihr dazu nehmt, wird Glück unwichtiger – und das Spiel tiefer.

Wenn ihr alle Regeln beherrscht und es langweilig wird, geht ihr zur nächsten Stufe über. Stufe 7 ist ein rundes, turnierfähiges Spiel, bei dem Fähigkeiten über den Sieg entscheiden.

Übersicht

Es gibt insgesamt 160 Karten je Set. Am Anfang brauchen wir nur die 96 „Bauern“. Das sind die Karten mit den Bauernsymbolen am Rand und den Buchstaben in der Mitte (O,H,I,X,S,Z, je 4-mal in je 4 Farben). Die „Adligen“ Karten kommen später dazu.



Aufbau

- Deckel umdrehen und unter die Box legen → das ist jetzt die Spielschale
- Box in die Mitte aller Spielenden legen
- Bauern Karten mischen
- Anfangs je 6 Karten austeilen (immer 2 gleichzeitig). Später dann 8 pro Person.
- Rest als Nachziehstapel um die Box herum verteilen, Gesicht nach unten

Deine zwei Hände haben zwei verschiedene Jobs:

Hand	Aufgabe	Regel
Kartenhand	Hält alle deine Karten	Immer bei dir, mind. eine Handbreite von der Box entfernt
Legehand	Legt und zieht	Immer nur 1 Karte gleichzeitig, niemals über der Box

Stufe 1 – Der Grundfluss

Ziel: Alle eigenen Handkarten in die Box legen, dann laut „Jay“ rufen. Sobald zwei Personen „Jay“ gerufen haben, ist die Runde* vorbei.

(*Eine „Runde“ beginnt nach dem Austeilen und endet, wenn zwei Leute vollendet haben – Regelkonform alle Karten gelegt und dann „Jay“ gesagt haben.)

Die Legepflicht

Die jüngste Person legt eine beliebige Karte in die Box. Damit beginnt das Spiel. Ab dann beginnt der/die Gewinner:in der letzten Runde.

Ab jetzt gilt: Immer eine Person ist „dran“ – sie hat die „Legepflicht“. Sie muss eine Karte legen. Hat sie das getan, wandert die Legepflicht im Uhrzeigersinn weiter.

Bedienen – die einzige Regel, die du erstmal brauchst

Wer dran ist, legt eine Karte, die zur zuletzt liegenden Karte passt.

Passend bedeutet:

Gleiche Farbe ODER gleiches Symbol Beispiel: Liegt ein rotes H → du darfst ein rotes X legen (gleiche Farbe) oder ein blaues H (gleiches Symbol)

Das heißt Bedienen. Nach dem Bedienen ist der Nächste im Uhrzeigersinn dran.

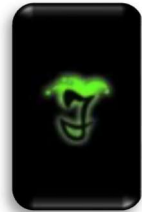
Merke: Die exakt gleiche Karte (gleiche Farbe UND gleiches Symbol) ist nie bedient! Dafür gibt es eine andere Regel – kommt in Stufe 2.

Der Verräter – wenn du anders nicht bedienen kannst oder willst

Du hast keine passende Karte, bist aber unter Legepflicht? Lege eine beliebige Karte falsch herum in die Box. Das ist ein Verräter und in diesem Fall bedient.

- Sage dann laut „Strafe“
- Zieh sofort eine Karte vom Nachziehstapel (Strafkarte)

Der Verräter ist eine eigene Figur – auf ihn darf mit allem bedient werden, und er darf auf alles bedient werden. Die Legepflicht geht danach also im Uhrzeigersinn weiter.



Aufstocken – Karten ziehen wann du willst

Du darfst jederzeit Karten ziehen – auch wenn du nicht dran bist.

Sag dafür laut „A“ und die Anzahl, z.B. „A 2“ → dann ziehst du zwei Karten. Die Legepflicht wird davon nicht beeinflusst, auch wenn du dran bist!

Wichtig: Du darfst beliebig viele Karten ziehen, außer du bist gerade dran. Wer dran ist und schon einmal aufgestockt hat, muss beim zweiten Mal mindestens 3 Karten auf einmal ziehen. (Weil alle auf diese Person warten.)

3 Karten-Regel

Wenn du Karten ziehst, musst du danach mindestens 3 Karten haben. Auch, wenn du eine Strafkarte ziehst, z.B. Durch einen Verräter.

Beispiele: Legst du als letzte Karten einen Verräter, ziehst du 3 Karten!

Hast du genau eine Karte und willst ziehen, musst du mindestens „A 2“ sagen.

Fehlerbehebung – zwei Möglichkeiten

Option A (empfohlen zum Lernen): Karte zurücknehmen, weiterspielen.

Option B (für Fortgeschrittene und Menschen, die über Fehler lachen können): Karte bleibt liegen. Person sagt laut „Strafe [Farbe] [Symbol]“, z.B. „Strafe rotes H“ und zieht 2 Strafkarten. (So ist klar, welche Karte der Fehler ist.)

Rundenende & Punkte

Zwei Personen haben „Jay“ gerufen → Runde vorbei.

Platz	Punkte
1.	5 Punkte
2.	2 Punkte

In Turnieren werden immer 2x5 Runden gespielt und dann ausgewertet wer gewonnen hat. Man kann aber auch einfach endlos spielen. Die Punkte helfen vor allem auch sich zu merken, wer anfängt. 😊

Stufe 2 – Dazwischenwerfen ⚡

Das ist die Regel, die Jay von anderen Spielen unterscheidet.

Du kennst Mau-Mau oder Uno – dort bist du dran, legst eine Karte, dann ist der Nächste dran. Schön ordentlich.

Bei Jay gibt es eine zweite Art zu legen, die immer und für jeden möglich ist – unabhängig davon, wer gerade dran ist. Die erste Art zu Legen kennen wir schon: Bedienen.

Jetzt kommt das „Werfen“ dazu.

Dazwischenwerfen (kurz: Werfen)

Du darfst eine Karte „dazwischenwerfen“, wenn sie ein exakter Zwilling der liegenden Karte ist. Zwilling = gleiche Farbe UND gleiches Symbol

Beispiel: ein rotes H liegt → ein rotes H darf dazwischen geworfen werden.

„Werfen“ ist ab jetzt ein technischer Begriff, kein Alltagswort.

Was passiert beim Werfen?

Situation	Was passiert
Du bist NICHT dran und wirfst	Spiel läuft weiter. Legepflicht bleibt beim selben Spieler.
Du bist dran und wirfst	Legepflicht wandert weiter – aber du behältst das Recht, noch zu bedienen. → Du hast reserviert.

Ein Verräter kann auch auf einen anderen Verräter geworfen werden – die Strafkarte muss man trotzdem ziehen.

Warum sollte man das tun? Aus Versehen. Oder weil man „dran“ ist und ein Verräter liegt – das Werfen reserviert und man kann z.B. die Strafkarte direkt bedienen. Oder weil man Karten tauschen möchte – in der Hoffnung Zwillinge zu bekommen.

Reservieren

Eine Reservierung haben bedeutet:

Ich darf noch bedienen, auch wenn ich nicht mehr „dran“ bin. Sie verfällt sofort, sobald irgendjemand bedient hat.

Vor jeder neuen Runde müssen ab jetzt alle „bereit“ sagen, bevor eröffnet wird.

Mischen & Austeilen

Gemischt wird durch mehrfaches Abheben der bereits gespielten Karten. Spielt erstmal alle Karten durch. Legt vor einer neuen Runde die „alten“ Karten mit Gesicht nach oben zur Seite. Wenn ihr neue Karten braucht, dann hebt die bereits gespielten Karten mehrfach ab und teilt in 2-er Schritten neue Karten aus. Das ist nicht nur effizient, es sorgt auch für eine gute Verteilung der Karten.

Stufe 3 – Die Dame

Mit **adligen Karten** darf man nicht „vollenden“. Wer als letzte Karte eine Adlige legt, muss aufstocken.

Gebt jedem Spieler zu Spielbeginn eine Dame – zum sofortigen Testen. Den Rest in die Nachziehstapel mischen.

Was die Dame kann – zusätzlich zum normalen Bedienen und Werfen:

- Sie darf auf jeden Bauern geworfen werden – egal welche Farbe
- Liegt eine Dame, darf jeder sofort mit einem beliebigen Bauern bedienen – egal ob man „dran“ ist oder nicht (Legepflicht unabhängiges bedienen)
- Das der Bauer bedient ist, heißt, dass danach 1. alle Reservierungen weg sind und 2. im Uhrzeigersinn die folgende Person „dran“ ist.



Tipps:

Was zuerst in der Box liegt, zählt. Wer schneller ist, hat die liegende Karte bestimmt. Wer eine Dame wirft, kann direkt danach einen Bauern hinterherschicken und so mehrere Karten auf einmal loswerden. Ist man nicht „dran“, verändert erst der erste Bauer die Legepflicht – weil er bedient ist.

Fehlerbehebung – Folgefehler und neu eröffnen (für Profis)

1. Folgefehler werden nie bestraft. Gab es bereits einen Fehler, ist der nächste Fehler ein Folgefehler und sollte ohne Strafkarten zurückgenommen werden. (Wurden bereits Strafkarten dafür gezogen, muss man diese jedoch behalten. Wir legen nie Karten die wir bereits gezogen haben zurück!)
2. Haltet eine Hand über die Box um das Spiel anzuhalten! (*Wenn es keinen Folgefehler gab, könnt ihr dieses Anhalten mit einer Strafkarte bestrafen – analog zu einem Spielfehler.*)
3. Macht man einen Folgefehler auf seinen eigenen Fehler, oder spielt, ohne die Strafkarten gezogen zu haben, ist das ein „Spielfehler“. Dabei muss das Spiel unterbrochen werden. Der Folgefehler kommt zurück auf die Hand und für diesen Spielfehler gibt es eine extra Strafkarte. (Insgesamt kann man also maximal 3 Strafkarten ziehen.)

Spiel neu eröffnen

Bei einem Folgefehler muss das Spiel angehalten werden. Vor dem Fortsetzen muss geklärt werden, wer eröffnet und das alle bereit sind.

Wie eröffnen? Das Spiel wird durch Legen ODER Aufstocken eröffnet. (Beim Aufstocken ändert sich die Legepflicht natürlich nicht, es können danach lediglich auch die anderen Legen/ Aufstocken.)

Wer darf eröffnen? Grundsätzlich muss die Person eröffnen, die unter Legepflicht ist.

Es gibt jedoch Situationen, in denen sich eine andere Person gerade eine Chance zu legen erarbeitet hat. Im normalen Spielfluss – ohne Fehler – hätte diese Person wahrscheinlich als nächstes gelegt. Daher bekommen diese Personen das Recht zu eröffnen.

Wie funktioniert das genau? Wer reserviert hat darf vorrangig eröffnen. (Reservierung > Legepflicht.) Dürfen ist nicht müssen! Es ist nur ein Vorrang. Wenn niemand anders will (und darf) muss die Person unter Legepflicht eröffnen.

Ebenfalls Vorrang hat eine adlige Karte. Liegt z.B. eine Dame, auf die danach Fehler gelegt wurden, dann darf der Leger der Dame eröffnen.

Vorrang: Liegende Adlige < neueste Reservierung < Reservierung davor < Legepflicht

Beispiel: Spieler 1 bedient ein blaues X. Spieler 2 wirft blaues X (reserviert). Jetzt ist Spieler 3 unter Legepflicht. Spieler 4 wirft gelben Dieb (reserviert). Spieler 1 legt roten Dieb (Fehler!) und darauf ein rotes H (Folgefehler). Spieler 1 darf beide Karten nicht legen und hat den ersten Fehler weder angesagt noch Strafkarten dafür gezogen. Das Spiel muss angehalten werden. Spieler 4 (oder jeder andere) hält eine Hand über die Box. Das rote H geht zurück zu Spieler 1, Spieler 1 zieht drei Strafkarten.

Wer darf/muss eröffnen? Spieler 3 ist unter Legepflicht. Spieler 2 hat reserviert. Spieler 4 hat auch reserviert (neuere Reservierung und damit Vorrang). Außerdem ist die Liegende Karte (der gelbe Dieb) eine Adlige Karte von Spieler 4, weshalb er ohnehin Vorrang hätte zu eröffnen. Wenn Spieler 4 nicht möchte, darf Spieler 2 eröffnen, wenn beide nicht wollen, muss Spieler 3 eröffnen.

Stufe 4 – Der Botschafter & erweitertes Werfen

Gebt jedem Spieler einen Botschafter. Mischt den Rest ins Deck.

Der Botschafter ist die nächste Adlige Karte. Er hat alle Farben gleichzeitig – er passt auf jede Karte und auf ihn passt jede Karte. Er ist fast wie ein Verräter, nur ohne Strafkarte. Außerdem ist er eine Adlige und gibt einem so einen Vorteil, wenn das Spiel unterbrochen wurde – anders als der Verräter. Wie bei jeder Adligen muss man aufstocken, wenn man ihn als letzte Karte legt.



Erweitertes Werfen – jetzt ist das Legen vollständig!

Erweitertes Werfen:

Ähnliche Figuren (gleiches Symbol, andere Farbe) dürfen auf Zwillinge geworfen werden. (Zwillinge: zwei Mal die exakt gleiche Karte)

Beispiel: Liegen zwei rote H aufeinander → jedes beliebige H darf geworfen werden. Goldene Regel: Was als geworfen gelten kann, gilt immer als geworfen – nie als bedient.

Beispiel: Es liegen 3 rote X. Jetzt wird ein gelbes X geworfen. Was darf danach geworfen werden? Antwort: Jetzt darf nur ein gelbes X geworfen werden. Danach dürfen wieder alle X geworfen werden. (Ein weiteres gelbes X geht sowieso. Die andersfarbigen X wären wieder die ähnliche Figur auf einen Zwilling.)

Botschafter und Verräter sind ähnliche Karten. Sie dürfen also aufeinander geworfen werden, sobald je vom anderen Zwillinge liegen.

Auf 2 Verräter darf also ein Botschafter geworfen werden und andersrum.

Auf einen Blick: Die drei Legearten

	Bedienen	Werfen	Erweitertes Werfen
Was	Gleiche Farbe ODER gleiches Symbol	Exakter Zwilling (gilt für alle Figuren!)	Gleiches Symbol jeder Farbe auf Zwillinge (= Farbwechsel)
Wann	Nur wenn „dran“ oder reserviert (oder als Effekt einer Adligen)	Immer	Immer, wenn Zwillinge liegen (ab Stufe 4)
Legepflicht	Geht zum folgenden Spieler; alle Reservierungen weg	Bleibt / geht weiter, wenn Werfender dran ist (→ Reservierung)	Wie Werfen

Stufe 5 – Slots

Bei 3–4 Spielern erhöht ihr die Handkartenanzahl ab jetzt auf 8.

Zusätzlich zieht Spieler 2 Karten vom Nachziehstapel und legt sie offen vor sich hin. Das sind die Slots. Sie bleiben über die Runden hinweg liegen.

Vor jeder Runde darf man eine oder beide Slot-Karten mit Handkarten tauschen.

Die Slots dienen außerdem als Abstandshalter – deine Kartenhand darf die Slots nicht überragen.

Hinweise:

1. Slots können im Spiel noch nicht benutzt werden – das kommt in höheren Stufen.
2. Habt ihr mehre Damen, hebt euch eine auf. Habt ihr einen Jay ohne passenden Bauern, hebt euch diesen lieber auf. Dabei helfen euch die Slots.

Übertreten (– Turnierregeln)

Die Kartenhand muss hinter den Slots bleiben – die Karten dürfen die Slots gar nicht überragen.

Die Karte in der Legehand muss losgelassen werden, bevor sie über der Box ist. (Die jeweilige Außenkante zählt bereits.)

Im Zweifel gegen den Angeklagten.

Jeder ist für die Eindeutigkeit seines Handelns selbst verantwortlich!

Wenn unklar war, ob man übertreten hat, gilt das bereits als Spielfehler. Die Karte muss also zurück und es gibt eine Strafkarte

Also immer etwas Abstand lassen. 😊

Ihr müsst natürlich nicht so kompetitiv spielen. Solange es sich fair anfühlt, sind Turnierregeln nicht notwendig. Spätestens wenn eine Person immer viel zu nahe ist und scheinbar deshalb gewinnt, sind sie jedoch hilfreich.

Stufe 6 – Der Jay

Gebt jedem Spieler einen Jay. Mischt den Rest ins Deck.

Was der Jay kann – zusätzlich zum normalen Bedienen und Werfen:

- Wer mit einem Jay bedient, hat damit automatisch reserviert – darf also direkt nochmal bedienen. (also eine Figur mit gleicher Farbe oder Symbol legen)
- Ein Jay darf jederzeit (legepflichtunabhängig) auf einen Botschafter oder Verräter bedient werden.
- Auf einen Botschafter/Verräter bedient reservieren dabei beide: der Leger des Jays und der Leger des Botschafters/Verräters



Beispielrunde:

Spieler 1 bedient ein blaues H. Spieler 2 bedient einen Botschafter. Spieler 4 bedient darauf einen roten Jay. Wer ist unter Legepflicht, wer hat reserviert?

Antwort: Spieler 1 ist dran, Spieler 2 und 4 haben reserviert.

Erklärung: Spieler 1 sitzt hinter Spieler 4. Da der Jay (legepflichtunabhängig) bedient ist und die Legepflicht nach dem Bedienen immer im Uhrzeigersinn an den nächsten geht, ist nun Spieler 1 „dran“. Spieler 4 hat jedoch einen Jay bedient und damit reserviert. Da auf den Botschafter von Spieler 2 ein Jay bedient wurde, hat auch dieser reserviert. Für ihn/sie ist es allerdings am schwersten dies zu nutzen.

Starke Kombinationen:

- Botschafter → Jay → Zwilling(e) (2-4x gleicher Bauer)
- Botschafter → Jay → Bauer → Dame → Bauer

Stufe 7 – Der Dieb (die nächste Adlige)

Gebt jedem Spieler einen Dieb. Mischt den Rest ins Deck.

Was der Dieb kann – zusätzlich zum normalen Bedienen und Werfen:

- Der Dieb darf farbusunabhängig auf alle Zwillinge geworfen werden – egal welche Farbe die Zwillinge haben
- Beim Werfen des Diebes gilt immer: Der Werfende **reserviert** – darf also danach direkt bedienen.
- Der Effekt gilt auch, wenn er auf sich selbst geworfen wird (Dieb auf gleichfarbigem Dieb)



Wichtig:

1. Der Effekt gilt nur beim Werfen – beim normalen Bedienen hat der Dieb keinen Effekt.
2. Reserviert ein Spieler, der nicht dran ist, ändert sich die Legepflicht dadurch nicht.

Liegen Zwillinge gibt es jetzt also Wurfchancen für Diebe und die je ähnlichen Figuren. Liegen Bauern (Zwillinge) könnte zusätzlich auch die Dame geworfen werden – die hebt man sich vielleicht aber für weniger umkämpfte Situationen auf.

Starke Kombo:

Botschafter, Jay, Bauer, gleicher Bauer (Zwilling), Dieb, Bauer, Dame, Bauer.

Was kommt noch?

Jay hat 15 Stufen. Ab Stufe 8 beginnt das Kombo-System (Kampf der Könige): Beim Vollenden möglichst lange Kartenfolgen ankündigen und punkten.

Das Regelwerk dazu ist auch auf [jay-spiel.de / lernen](http://jay-spiel.de/lernen) !

Ab Stufe 11 spielt jede:r mit eigenem Deck, unterschieden durch eigene Randmarkierungen. (Der äußerste farbige Rand, der auf Vorder- und Rückseite gleich ist.) Punkte gibt es für Vollendungs-Kombos und Platzierung. Außerdem kommen „*Shuffle Pressure*“ für neue Slots, der Ritter, König und ein Team-Modus hinzu.

Der „Graf“ liegt als extra Karte zum Testen eigener Ideen bei. Aktuell gibt es dafür keine Funktion. (Zuletzt wurde durch die Community der Ritter entwickelt, der vorher als extra Karte dabei war und der alte Graf wurde aus dem Spiel entfernt.)

Auch J-Solitär gibt es als entspannte Abwechslung.

Das Ziel ist nicht die höchste Stufe – das Ziel ist der Flow. Viel Spaß!

Jay-Spiel.de