

# YoYo

von Hanno und Wilfried Kuhn

**Spieler:** 2 - 6  
**Alter:** ab 6 Jahren  
**Dauer:** ca. 20 Minuten  
**Inhalt:** 64 Spielkarten  
1 Spielanleitung

## Spielidee

Jeder Spieler erhält sieben Karten. Die Karten sind entweder blau, rot oder gelb und haben Zahlenwerte zwischen „1“ und „20“. Bei blauen Karten müssen die Spieler die Karten in einer aufsteigenden Zahlenfolge ablegen und bei roten Karten in einer absteigenden Zahlenfolge. Bei den gelben Karten geht es drunter und drüber. Der Spieler, der zuerst keine Karten mehr hat, gewinnt.

## Vorbereitung

Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält sieben Karten auf die Hand. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Zugstapel in die Tischmitte.

## Spielablauf

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt. Danach geht das Spiel reihum im Uhrzeigersinn weiter. Ist ein Spieler an der Reihe, versucht er möglichst viele Karten abzulegen. Er darf aber nicht jede beliebige Karte ablegen. Dies wird durch die Bedeutungen der Karten erklärt.

### Die Karten haben folgende Bedeutungen:

#### Blaue Karten

Blaue Karten signalisieren „**AUFWÄRTS**“. Die darauf abzulegende Zahlenfolge steigt im Wert. Liegt eine blaue Karte auf dem Ablagestapel, so muß die nächste abzulegende Karte eine blaue Karte mit dem **gleichen oder einem höheren** Zahlenwert sein (*Zahlenfolge steigt*).

##### Ausnahmen:

- Auf eine blaue Karte darf nur dann eine rote Karte gelegt werden, wenn sie genau den gleichen Zahlenwert besitzt (*Zahlenfolge wendet in Richtung „ABWÄRTS“*).
- Gelbe Karten können immer gespielt werden (siehe „Gelbe Karten“).



#### Rote Karten

Rote Karten signalisieren „**ABWÄRTS**“. Die darauf abzulegende Zahlenfolge sinkt im Wert. Liegt eine rote Karte auf dem Ablagestapel, so muß die nächste abzulegende Karte eine rote Karte mit dem **gleichen oder einem niedrigeren** Zahlenwert sein (*Zahlenfolge sinkt*).

##### Ausnahmen:

- Auf eine rote Karte darf nur dann eine blaue Karte gelegt werden, wenn sie genau den gleichen Zahlenwert besitzt (*Zahlenfolge wendet in Richtung „AUFWÄRTS“*).
- Gelbe Karten können immer gespielt werden (siehe „Gelbe Karten“).



**Beispiel 1:** Peter legt die rote „8“. Inge ist danach an der Reihe. Sie kann nun ihre rote „3“ ablegen, da diese gleich oder niedriger ist. Der nächste Spieler Hans legt auf die rote „3“ eine blaue „3“ und ändert somit die Richtung der Zahlenfolge.

#### Gelbe Karten

Eine gelbe Karte kann **immer** abgelegt werden, unabhängig von Farbe oder Zahl der zuvor gespielten Karte. Sie bewirkt sofort die darauf abgebildete Aktion und gibt zusätzlich einen neuen Zahlenwert, jedoch keine neue Farbe (*Richtung der Zahlenfolge*) vor.

##### Ausnahmen:

Wenn ein Spieler eine gelbe Karte auf eine andere Karte mit dem genau gleichen Zahlenwert ausspielt oder eine gelbe Karte auf eine gelbe Karte legt, darf er bestimmen, welche Farbe als nächstes gespielt werden muß (*ob die Richtung der Zahlenfolge „AUFWÄRTS“ oder „ABWÄRTS“ weitergeführt wird*). Zusätzlich muß die Aktion ausgeführt werden.



**Beispiel 2:** Peter legt die gelbe „15“ auf eine rote „15“. Weil Peter eine gelbe Karte mit dem gleichen Zahlenwert gespielt hat, darf er die Richtung in „AUFWÄRTS“ ändern. Inge ist danach an der Reihe. Sie legt die gelbe „6“. Weil sie eine gelbe Karte auf eine gelbe Karte gelegt hat, darf sie die Richtung wieder in „ABWÄRTS“ ändern.

### Aktionen der gelben Karten

Zusätzlich zum Zahlenwert besitzen alle gelben Karten ein **Aktionssymbol**. Die entsprechende Aktion muß sofort ausgeführt werden nachdem die Karte gelegt wurde. Beendet eine gelbe Karte das Spiel, dann wird die Aktion nicht mehr ausgeführt.

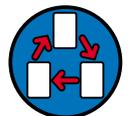
**Aussetzen:** Der im Uhrzeigersinn folgende Spieler setzt aus. Der übernächste Spieler ist an der Reihe.



**Karten ziehen:** Der im Uhrzeigersinn folgende Spieler zieht je eine Karte von zwei Mitspielern seiner Wahl. Bei zwei Spielern darf nur eine Karte vom Mitspieler gezogen werden. Zieht er die letzte Karte von einem Spieler, dann hat dieser natürlich gewonnen. Nachdem der Spieler die beiden Karten gezogen hat, ist er an der Reihe. Kann er keine Karte ausspielen, muß er eine Karte vom Zugstapel nehmen.



**Karten schieben:** Jeder Spieler wählt eine seiner Karten und schiebt diese verdeckt zu seinem linken Nachbarn. Gleichzeitig erhält jeder von seinem rechten Nachbarn eine neue Karte. Dann ist der linke Nachbar des Spielers, der die gelbe Aktionskarte gelegt hat, an der Reihe.



**Chaos:** Die Karten auf den Händen aller Spieler werden von dem Spieler, der diese Karte ausgespielt hat, eingesammelt, gründlich gemischt und wieder reihum einzeln verteilt. Jeder Spieler besitzt jetzt gleich viele Karten. Überzählige Karten kommen unter den Zugstapel. Dann ist der linke Nachbar des Spielers, der diese Aktionskarte gelegt hat, an der Reihe.



## Weiterer Spielverlauf

Ist ein Spieler an der Reihe, darf er eine Karte auf den Ablagestapel legen. Dabei muß er darauf achten, welche Karte auf die zuvor gelegte Karte abgelegt werden darf (siehe „Die Karten haben folgende Bedeutungen:“). Möchte der Spieler eine passende Karte ablegen, so muß er **den Zahlenwert** und **die Richtung der Zahlenfolge laut nennen** (zum Beispiel „10 AUFWÄRTS“). Kann ein Spieler keine passende Karte ablegen, muß er die oberste Karte vom Zugstapel ziehen und auf die Hand nehmen. Paßt die Karte, kann er sie sofort ablegen, wenn nicht, ist der linke Nachbar an der Reihe.

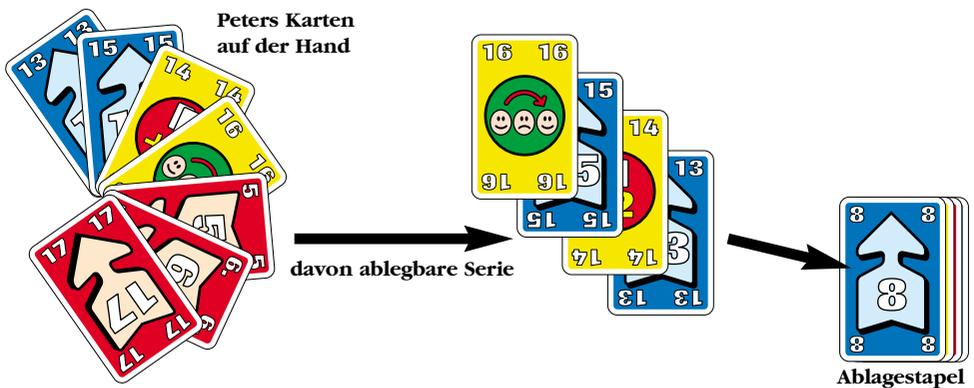
Ist ein Spieler an der Reihe und die von ihm zuvor ausgespielte Karte liegt immer noch als oberste Karte auf dem Ablagestapel, dann darf er eine **beliebige** Karte ablegen.

Ist der Zugstapel aufgebraucht, werden alle Karten außer der obersten Karte des Ablagestapels gemischt und bilden verdeckt den neuen Zugstapel.

### Die Serie

Immer wenn ein Spieler eine Karte ablegen darf, kann er stattdessen auch eine Serie ablegen. Eine Serie besteht aus einer Folge von beliebig vielen Karten, mit direkt aufeinanderfolgenden Zahlenwerten („AUFWÄRTS“ oder „ABWÄRTS“) in einer Farbe. Gelbe Karten können ebenfalls in einer Serie eingesetzt werden. Eine gelbe Karte innerhalb einer Serie besitzt nur noch ihren Zahlenwert, die Aktion entfällt.

Wird eine gelbe Karte als letzte Karte in einer Serie gespielt, bewirkt sie zusätzlich die angegebene Aktion.



**Beispiel 3:** Auf dem Ablagestapel liegt eine blaue 8. Peter besitzt die blauen Karten 13 und 15, die gelben Karten „14 +2 ziehen“ und „16 + aussetzen“ und die roten Karten 5, 6 und 17 (siehe Abbildung). Peter sagt: „13, 14, 15, 16 AUFWÄRTS“ und legt zusammen die blaue 13, die gelbe 14, die blaue 15 und die gelbe 16 ab, weshalb Inge aussetzen muß. Die rote 17 oder die rote Serie 6, 5 kann er nicht ausspielen, weil die Richtung der Zahlenfolge durch die blaue 8 (AUFWÄRTS) vorgegeben ist.

Eine Serie kann auch mit einem Richtungswechsel der Zahlenfolge beginnen.

**Beispiel 4:** Auf dem Ablagestapel liegt eine rote 2. Hans besitzt noch die drei blauen Karten 2, 3 und 4. Er legt in Serie die blaue 2 (Richtungswechsel), dann aufwärts die blaue 3 und die blaue 4 und beendet das Spiel.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine letzte Karte ablegen konnte. Dieser Spieler erhält fünf Pluspunkte. Die Mitspieler erhalten für jede Karte auf der Hand einen Minuspunkt. Das Spiel ist auch beendet, wenn der Zugstapel zum zweiten Mal aufgebraucht wurde. In diesem Fall werden nur Minuspunkte vergeben.

Nach jeder Partie werden die Punkte für jeden Spieler getrennt notiert. Es werden doppelt so viele Partien gespielt, wie Spieler teilnehmen. Ab der zweiten Partie beginnt jeweils der Spieler mit den wenigsten Punkten. Nach der letzten Partie gewinnt der Spieler mit den meisten Pluspunkten, bzw. mit den wenigsten Minuspunkten.

## Verschärfte Aktion „Karten ziehen“

Legt ein Spieler auf die gelbe Karte mit der Aktion „Karten ziehen“ sofort die gleiche Karte noch einmal, dann muß er nicht vorher je eine Karte von zwei Spielern ziehen, sondern sein linker Nachbar muß von zwei Spielern je zwei Karten ziehen. Es sei denn, dieser linke Nachbar legt ebenfalls die gelbe Aktionskarte „Karten ziehen“. Dann muß der im Uhrzeigersinn folgende Spieler gleich je drei Karten von zwei Spielern ziehen oder seinerseits die gleiche Karte ablegen.

**Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:**



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

Waldstraße 23-D5

D-63128 Dietzenbach

Internet: AMIGO\_Spiele@compuserve.com