

3-5
10+
30 Min.

NJST!

STEFAN DORRA BIBOUN

SPIELREGEL





INHALT



- 5 Charakterkarten



- 60 Spielkarten (in 4 Farben; 3x mit Wert 1 und je 1x mit den Werten 2 bis 13)



- 32 NJST!-Marker



- 1 Zusatzkarte



- 1 Spielbrett

START-SPICHER					
AUSGEBEN					
TRICKUP					
SUPER TRICKUP					
PUNKTE	1	2	3	4	-2

SPIELÜBERSICHT

Die Spieler teilen sich in jeder Runde in zwei Teams auf, die versuchen, durch das Erspielen von Stichen Punkte zu erhalten.

Zu Beginn jeder Runde legen die Spieler fest, wie Stiche gemacht und gewertet werden. Beispielsweise wählen die Spieler die Farbe des Trumpfs und den Wert eines Stichs.

In jeder Runde legen die Spieler einen **NJST!**-Marker auf ein beliebiges freies Feld des Spielbretts und wählen dadurch aus, was in dieser Runde NICHT zutrifft. Legt ein Spieler beispielsweise einen Marker auf das rote Trumpf-Feld, so kann der Trumpf in dieser Runde nicht Rot sein.



AUFBAU

Das Spielbrett und die **NJST!**-Marker werden auf den Tisch gelegt.

- Jeder Spieler wählt eine Charakterkarte aus und legt diese aufgedeckt vor sich aus.

Beim Spiel mit weniger als 5 Spielern werden die übrigen Charaktere auf dem Spielbrett mit **NJST!**-Marker verdeckt. Diese bleiben das ganze Spiel über dort liegen.

- Jeder Spieler nimmt sich die **NJST!**-Marker, die zu seinem Charakter passen (es gibt 6 pro Charakter sowie 2 neutrale).
- Spielt man nur zu dritt, werden 12 Spielkarten entfernt (siehe Seite 11). Bei 2, 4 oder 5 Spielern wird mit allen 60 Karten gespielt.
- Ihr benötigt noch Stift und Papier. Bestimmt einen Spieler, der die erzielten Punkte notiert.
- Bestimmt den ersten Geber. Dieser mischt die Karten und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler.

DAS SPIEL

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus zwei Phasen: der **NJST!**-Phase und der Stichphase. Während der **NJST!**-Phase werden die Bedingungen für die folgende Stichphase festgelegt.

Eine Runde spielen

Zu Beginn einer Runde mischt der Geber die Karten und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler. Es folgen **NJST!**-Phase und Stichphase.

Die **НЈСТ!**-Phase

Die Spieler sehen sich ihre Karten an, um festzustellen, wie sie das Spiel am besten zu ihren Gunsten beeinflussen können, denn das Legen der **НЈСТ!**-Marker bestimmt die Spielregeln für die folgende Stichphase.

Der Geber beginnt und legt einen seiner **НЈСТ!**-Marker mit dem gelben Stern nach oben auf ein leeres Feld des Spielbretts und verdeckt somit ein Symbol seiner Wahl. Hat er beispielsweise nur wenige blaue Karten, so kann er seinen Marker auf die Box mit  legen und so bestimmen, dass Blau in dieser Runde nicht Trumpf ist.

Reihum im Uhrzeigersinn verdecken die Spieler nacheinander jeweils 1 Symbol. Dabei gilt es zu beachten, dass in jeder Zeile

das letzte freie Symbol nicht verdeckt werden darf. Gibt es in einer Zeile nur noch ein freies Feld, dürfen dort keine Marker mehr platziert werden! Damit ist die **НЈСТ!**-Phase beendet. Übrige **НЈСТ!**-Marker haben keine weitere Funktion.

Das Spielbrett

Jede Zeile des Spielbretts zeigt eine der Spielregeln für die Stichphase. Das Symbol, das in in einer Zeile **nicht** verdeckt ist, zeigt die aktuell geltende Regel an.

- Zeile 1: Startspieler
- Zeile 2: Anzahl der abzulegenden Karten
- Zeile 3: Farbe des Trumpfs
- Zeile 4: Farbe des Supertrumpfs
- Zeile 5: Wert des Stichs

Zeile 1: Startspieler

Der Startspieler wählt sein Team und spielt als Erster eine Karte aus. Außerdem entscheidet er, wer gegebenenfalls die Zusatzkarte bekommt. Die anderen Spieler bilden das gegnerische Team.

Zeile 2: Karten ablegen

In dieser Runde muss jeder Spieler die Anzahl an Karten ablegen, die abgebildet ist. Diese werden in der aktuellen Runde nicht genutzt und zählen auch nicht zu den Punkten.



Ist das Feld mit dem Text „Außer 1“ frei, müssen die Spieler eine Karte ablegen, die nicht den Wert 1 haben darf.

Ist das Feld mit dem Text „Nach links geben“ leer, so muss jeder Spieler 1 Karte seiner Wahl an den Spieler zu seiner Linken abgeben.

Ist das **NJST!**-Feld frei, werden keine Karten abgelegt.



Zeile 3: Trumpf

Die Farbe des freien Felds gibt den Trumpf der aktuellen Runde an. Die Trumpffarbe kann Blau, Rot, Gelb, Grün sein.



Zeile 4: Supertrumpf

Die Farbe des freien Felds gibt den Supertrumpf der aktuellen Runde an. Supertrumpf können blaue, rote, gelbe oder grüne Karten mit Wert 1 sein (je 3 Mal vorhanden). Zeigt das freie Feld „**NJST!**“, gibt es keinen Supertrumpf. Der Supertrumpf gilt in der Stichphase unabhängig von seiner tatsächlichen Farbe als höchster Trumpf (wie ein Bube beim Skat).





Zeile 5: Wert des Stichs

Die Zahl des freien Felds gibt an, wie viele Punkte jeder erspielte Stich und jede vom gegnerischen Team erbeutete 1er-Karte wert ist. Die Kartenwerte selbst haben für die Punktezahl keine Bedeutung. Ist das freie Feld die rote „-2“, zählt jeder Stich und jede erbeutete 1er-Karte 2 Minuspunkte (dadurch kann die Punktezahl eines Spielers auch negativ werden).

PUNKTE	1	2	3	4	-2
---------------	---	---	---	---	----

Die Stichphase

Folgendes passiert, bevor die eigentliche Stichphase beginnt:

- Der Startspieler wählt sein Team.
Im Spiel zu dritt entscheidet der Startspieler, ob er einen Mitspieler wählt oder ob er allein gegen die beiden anderen Spieler spielt. Der Spieler, der allein spielt, erhält die Zusatzkarte.
Im Spiel zu viert wählt er einen beliebigen Mitspieler, mit dem er zusammen spielt. Die beiden übrigen Spieler bilden ebenfalls ein Team.
Im Spiel zu fünft spielen 3 gegen 2 Spieler. Der Startspieler wählt einen Spieler des kleineren Teams aus und gibt ihm die Zusatzkarte.
- Die Spieler legen, wie durch die freien Felder auf dem Spielbrett angegeben, Karten ab oder geben diese weiter.

Dann beginnt der Startspieler mit der ersten Stichrunde, indem er eine Karte seiner Wahl offen ausspielt.

Anschließend spielen die übrigen Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn ebenfalls je eine Karte offen aus. Dabei müssen die folgenden Regeln beachtet werden:

- Die Farbe der zuerst ausgespielten Karte muss, falls möglich, bedient werden. Hat der Startspieler beispielsweise eine blaue Karte ausgespielt, so muss jeder Spieler ebenfalls eine blaue Karte ausspielen.
- Besitzt ein Spieler keine Karte der angespielten Farbe, so kann er eine beliebige Karte ausspielen (auch Trumpf oder Supertrumpf).
- Hat der Startspieler eine Trumpfkarte ausgespielt, müssen die nachfolgenden Spieler, falls möglich, ebenfalls einen Trumpf spielen. Dabei ist es stets egal, ob man Trumpf oder Supertrumpf ausspielt. Beide Karten gehören zu den Trümpfen.

Beispiel: Farbe bedienen

Blau ist Trumpf und rote 1er-Karten Supertrumpf: Der Startspieler spielt eine rote 7 aus, die Spieler müssen also Rot bedienen. Besitzt ein Spieler eine rote 5 und eine rote 1, so muss er die rote 5 ausspielen. Der Supertrumpf gehört nicht zu Rot, sondern zu Trumpf, und kann daher nicht gespielt werden.

Sobald jeder Spieler eine Karte gespielt hat, wird überprüft, wer den Stich bekommt (siehe nächste Seite).

Beispiel für die Rahmenbedingungen eines Spiels mit 5 Spielern

*In der ersten Zeile ist das zweite Feld leer. Demnach ist der Wolf Startspieler. Er wählt den Tiger und den Kranich in sein Team, das nun aus 3 Spielern besteht. Er kann die Zusatzkarte entweder dem Bären- oder dem Adlerspieler geben. In der zweiten Zeile ist das **NIJET!**-Feld leer, also werden keine Karten abgelegt. Die dritte Zeile zeigt an, dass die Trumpffarbe Gelb ist. Die vierte Zeile zeigt an, dass blaue Karten mit Wert 1 Supertrumpf sind. Die letzte Zeile zeigt an, dass jeder Stich und jede erbeutete 1er-Karte 2 Punkte wert sind.*

START-SPIELER					
ABLAGEN					
TRUMPF					
SUPER TRUMPF					
PUNKTE					

Wer bekommt den Stich?

- Die höchste Karte in der angespielten Farbe bekommt den Stich, sofern kein Trumpf oder Supertrumpf gespielt wurde. Falls dies mehrere 1er-Karten derselben Farbe sind, bekommt der Spieler mit der zuletzt gespielten dieser 1er-Karten den Stich.
- Wurden ein oder mehrere Trümpfe gespielt, so erhält der Spieler den Stich, der den höchsten Trumpf gespielt hat.
- Wurden mehrere Supertrümpfe gespielt, so erhält der Spieler den Stich, der den letzten Supertrumpf gespielt hat.

Der Spieler, der den Stich gewonnen hat, erhält die ausgespielten Karten und stapelt sie verdeckt vor sich. Jeder gewonnene Stich bekommt einen eigenen Stapel.

Dann beginnt dieser Spieler die nächste Stichrunde, indem er eine Karte seiner Wahl spielt.

Sobald die Spieler keine Karten mehr haben und der letzte Stich zugewiesen wurde, werden die Punkte zusammengezählt.

DIE BEUTE

Alle Karten mit Wert 1 können vom gegnerischen Team erbeutet werden. Gewinnt ein Spieler einen Stich, der eine Karte mit Wert 1 enthält, welche von einem Gegner gespielt wurde, beansprucht er diese als Beute. Jede erbeutete Karte mit Wert 1 wird aufgedeckt neben dem Stichstapel abgelegt. Es ist möglich, in einer Stichrunde bis zu 3 Beutekarten zu gewinnen (maximal so viele wie gegnerische Teammitglieder).

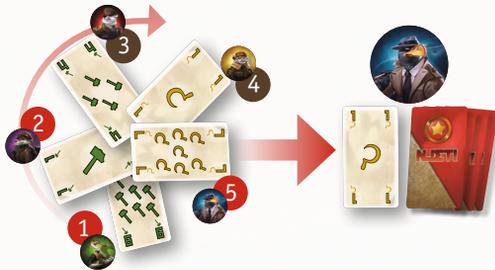
WERTUNG

Jedes Team zählt die Anzahl der gewonnenen Stiche und der erbeuteten 1er-Karten. Das Ergebnis wird mit der Zahl aus Zeile 5 des Spielbretts multipliziert. Die Punkte werden für jeden Spieler einzeln notiert.



Beispiel eines Stichs

Der Startspieler **1** (des 3-Spieler-Teams) spielt eine grüne 9. Sein Teammitglied **2** eine grüne 1 und ein gegnerischer Spieler **3** eine grüne 4. Der zweite Spieler des gegnerischen Teams **4** hat keine grüne Karte und entscheidet sich eine gelbe 1 zu spielen (Gelb ist Trumpf). Der letzte Spieler **5** des 3-Spieler-Teams hat ebenfalls keine grünen Karten und spielt eine gelbe 7. Spieler **5** gewinnt den Stich und nimmt alle Karten. Die gelbe 1 legt er offen vor sich ab. Die anderen vier Karten legt er verdeckt als Stapel daneben. Die grüne 1 kann nicht erbeutet werden, da sie von einem Teammitglied gespielt wurde.





Spieler	Runden
2 oder 4	8
3	9
5	10

NEUE RUNDE

Nachdem die Punkte zusammengezählt wurden, werden die **NJST!**-Marker vom Spielbrett entfernt. Der Spieler links vom alten Geber wird zum neuen Geber. Er mischt die Karten, teilt sie neu aus und eine neue Runde beginnt.

ENDE DES SPIELS

Nach einer bestimmten Anzahl an Runden endet das Spiel (siehe Tabelle links unten).

Das bedeutet, dass am Ende des Spiels jeder Spieler gleich oft der Geber war.

Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Im Falle eines Gleichstands gibt es mehrere Gewinner.

Variante

Alternativ kann man mit einer punkteabhängigen Siegbedingung spielen. Beispielsweise kann man so lange spielen, bis ein Spieler 100 Punkte erreicht hat.

GENAUERES ZUM SPIELAUFBAU

Zusatzkarte x2

Diese Karte wird nur benutzt, wenn man mit 3 oder 5 Spielern spielt.

Bei 1 gegen 2 oder 2 gegen 3 Spielern bekommt ein Spieler des kleineren Teams die Zusatzkarte.

Der Startspieler entscheidet, welcher Spieler des kleineren Teams die Zusatzkarte bekommt. Der Startspieler kann die Zusatzkarte auch selbst nehmen, wenn er zum kleineren Team gehört.

Der Besitzer verdoppelt seine Punkte.



4 Spieler

Alle 60 Karten werden genutzt. Jeder Spieler bekommt 15 Karten. Die Teams sind 2 gegen 2. Der Startspieler wählt sein Teammitglied. Nach 8 Runden endet das Spiel.

3 Spieler

Die Karten 11, 12 und 13 jeder Farbe werden entfernt, dabei bleiben 48 Karten übrig. Jeder Spieler bekommt 16 Karten. Die Teams sind 1 gegen 2. Der Startspieler entscheidet, ob er lieber alleine spielt oder mit einem Teammitglied. Der Einzelspieler bekommt die Zusatzkarte. Nach 9 Runden endet das Spiel.

2 Spieler

Alle 60 Karten werden gemischt und jeder Spieler bekommt 15 Karten. Die 30 übrigen Karten werden in dieser Runde nicht genutzt, sondern verdeckt zur Seite gelegt. Für jede neue Runde werden wieder alle 60 Karten gemischt. Nach 8 Runden endet das Spiel.

CREDITS

Autor: Stefan Dorra

Illustrationen: Biboun

Übersetzung: Jasmin Ickes

Projektmanagement: Ludovic Papaïs

Ausgabe: IELLO



©1997-2017 Stefan Dorra ©2016 IELLO.
IELLO, NJET! und ihre Logos sind Warenzeichen von IELLO.

Distributor: Hutter Trade GmbH + Co KG,
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg, GERMANY.

HUTTER
Trade GmbH + Co KG

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder
unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch
Kleinteile.

ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant
de moins de 3 ans. Présence de petits
éléments susceptibles d'être ingérés.

AVVERTENZE! Non adatto a bambini di età
inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti
che potrebbero essere ingerite.

WWW.IELLO.COM

WWW.DORRA-SPIELE.DE

