



JOY

## EINFÜHRUNG

Joy ist ein turbulentes Laufspiel für 2-4 Personen, in dem ihr in 2 Teams gegeneinander antretet, um vorgegebene Elementwürfel einzusammeln und in der passenden Kombination in die Mitte des Spielplans zu bringen. Dabei nutzt ihr Laufkarten, um eure Figuren zu bewegen und die begehrten Würfel einzusammeln. Joykarten lassen euch taktische Aktionen ausführen, mit denen ihr dem eigenen Team Vorteile verschafft oder dem gegnerischen eins auswischen könnt.

Das Team, das zuerst alle seine 3 Ziele erfüllt hat, gewinnt die Partie.

## SPIELZIEL UND ENDE DER PARTIE

Jedes Team hat 3 Zielvorgaben, die aus jeweils **3 Elementwürfeln** bestehen, die zu Beginn der Partie zufällig bestimmt werden. Diese müssen gesammelt und **in der passenden Kombination** im eigenen Inventar verstaut werden.

Ihr bewegt eure Spielfiguren über den Spielplan, um die gesuchten Elementwürfel zu finden und einzusammeln. Wer drei passende Würfel in der richtigen Anordnung im Inventar verstaut hat, darf diese zum Startfeld in der Mitte des Spielplans bringen, um sie einzulösen. Das Ziel gilt dann für beide Partner als erfüllt.

Sobald ein Team sein drittes Ziel erfüllt hat, endet die Partie für alle.  
Das schnellste Team gewinnt das Spiel.



# MATERIAL

1 Spielplan



4 Richtungsmarker

12 Elementplättchen (2 in jeder Farbe)



72 hölzerne Würfel (12 in jeder Farbe)



4 hölzerne Spielfiguren (1 in jeder Farbe)



4 Spielertableaus (1 in jeder Farbe)



4 Kartenlimitplättchen



1 Stoffbeutel



60 Laufkarten



50 Joykarten




## AUFBAU

Der Aufbau und die Spielanleitung ist für ein Spiel mit 4 Personen, eine Ergänzung für 2 oder 3 Spieler ist auf der Seite 12 (Jeder gegen Jeden) beschrieben.

Bildet 2 Teams. Die Team-Partner sitzen sich gegenüber.


**1 JOYKARTEN** Mischt die Joykarten und teilt jedem Spieler **2 Stück** verdeckt aus. Legt die restlichen Joykarten als Zugstapel auf den Spielplan.

**2 LAUFKARTEN** Mischt die Laufkarten und teilt jedem Spieler **5 Stück** verdeckt aus. Legt die restlichen Laufkarten als Zugstapel auf den Spielplan. Nutzt die beiden frei gebliebenen Kartenfelder des Spielplans als Ablagestapel für Joy- bzw. Laufkarten.

**3 ELEMENTPLÄTTCHEN** Mischt die Elementplättchen und verteilt sie mit **der Joyseite**  **nach oben** auf dem Spielplan, so wie auf Seite 5 dargestellt (wir empfehlen diesen Aufbau für eure ersten Partien).

**4 STARTFELD** Jeder Spieler erhält 1 Spielertableau und 1 Spielfigur derselben Farbe. Stellt die Spielfiguren auf das Startfeld. Legt die Spielertableaus vor euch ab.

**5 RICHTUNGSMARKER** Legt die Richtungsmarker neben die Brücken auf den Spielplan, und zwar so, dass alle Pfeile in Richtung des Startfelds zeigen.

**6 KARTENLIMITPLÄTTCHEN** Jeder Spieler erhält 1 Kartenlimitplättchen  und legt es rechts unten auf das Spielertableau, so dass die Seite sichtbar ist, auf der 1 gelber Stern abgebildet ist (4 Joykarten, 5 Laufkarten).

**7 WÜRFEL** Legt alle Würfel in den Stoffbeutel und mischt sie.

**8 ZIELE** **Bestimmt 1 Mitglied pro Team.** Dieses zieht stellvertretend für das Team einen Würfel nach dem anderen aus dem Stoffbeutel und legt diese von **links nach rechts** zunächst auf die Felder der oberen Zielreihe **A**, dann auf die mittlere Zielreihe **B** und schließlich auf die untere Zielreihe **C**. Macht dies so lange, bis 9 Würfel platziert worden sind.



**Beachtet:** Unter den 9 Würfeln darf dieselbe Würfelfarbe **maximal zweimal** vorkommen, zum Beispiel 2 blaue Würfel in Reihe A oder 1 blauer Würfel in Reihe A und 1 blauer Würfel in Reihe C. Ersetzt einen ggf. dritten Würfel derselben Farbe durch einen anderen aus dem Stoffbeutel.

Nachdem die 3 Reihen gefüllt wurden, bildet der **Team-Partner** die Zielreihen auf dem eigenen Tableau mit Würfeln aus dem Stoffbeutel nach.

Danach geht das andere Team genauso vor, um die eigenen 3 Zielreihen zu bestimmen.

**9 VORRAT** Legt alle restlichen Würfel als gemeinsamen Vorrat für alle gut erreichbar in die Nähe des Spielplans. Den Stoffbeutel benötigt ihr nicht weiter. Legt ihn zurück in die Schachtel.



Team 1



Richtungswechsler

Joyfeld

Elementfeld

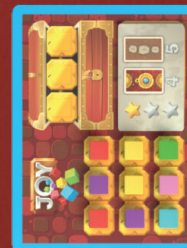
Brücke

Startfeld

Team 2



Team 2



3

1

4

2

5

7

9

Obere Zielreihe

Mittlere Zielreihe

Untere Zielreihe

A

B

C



Inventar



8

6

Team 1



## ABLAUF

Wer von euch zuletzt über eine Brücke gelaufen ist, beginnt die Partie. Die Startspielerin bzw. der Startspieler beginnt, die anderen Mitspieler folgen gegen den Uhrzeigersinn.

Wer am Zug ist, führt folgende Aktionen in dieser Reihenfolge aus:



### 1 LAUFKARTE SPIELEN

In deinem Zug spielst du **1 Laufkarte** von der Hand aus und bewegst deine Figur entsprechend vor oder zurück. Lege die Karte danach aufgedeckt auf dem Spielplan ab.

**Joykarten spielen (optional):** Du darfst außerdem **bis zu 2 Joykarten** spielen, um zusätzliche Aktionen auszuführen. Die Joykarten darfst du **vor oder nach der Laufkarte** spielen, einzeln oder beide zusammen.



### 2 LAUFKARTEN ZIEHEN

Ziehe Laufkarten, bis du dein Kartenlimit erreicht hast (siehe Kartenlimitplättchen bzw. Spielertableau). Falls dabei der Zugstapel aufgebraucht wird, mische alle Karten des Ablagestapels und lege sie als neuen Zugstapel bereit.

Danach ist die bzw. der nächste Spieler am Zug. Spielt nun so lange weiter, bis das erste Team alle 3 Ziele erfüllt hat.

## SPIELELEMENTE

### ZIELE UND ZIELREIHEN



Eine Zielreihe besteht immer aus 3 Würfeln, die vor Beginn der Partie zufällig gezogen wurden. Im Spielverlauf sammelt ihr Würfel vom Spielplan ein und legt sie in eure Inventare (Schatztruhe auf dem Tableau). Dabei versucht ihr, möglichst schnell eine Zielreihe nachzubilden. Vollständige Zielreihen im Inventar löst ihr auf dem **Startfeld** ein.

Sobald jemand eine Zielreihe einlöst, erhalten **alle Spieler** als Belohnung sofort 1 Joykarte.



### INVENTAR

Einen eingesammelten Würfel legst du auf **ein beliebiges freies Feld** deines Inventars. Du darfst **maximal 3 Würfel** im Inventar verstauen. Im Inventar platzierte Würfel **dürfen nicht verschoben werden**.

### Beispiel: Zielreihen

- A** Die obere Zielreihe besteht aus 2 pinken und 1 roten Würfel.
- B** Die mittlere Zielreihe besteht aus 1 blauen, 1 gelben und 1 grünen Würfel.
- C** Die untere Zielreihe besteht aus 1 violetten, 1 roten und 1 blauen Würfel.



### Beispiel: Würfel in der passenden Anordnung im Inventar verstauen



Die gesammelten Würfel müssen in der passenden Anordnung im Inventar platziert werden, damit sie auf dem Startfeld als gültige Zielreihe eingelöst werden können. „Passend“ bedeutet, sie entspricht der Anordnung einer der 3 Zielreihen.



## SAMMELREIHENFOLGE

Ihr dürft frei wählen, in welcher Reihenfolge ihr die 3 Zielreihen **A B C** einlösen wollt.

Ihr startet mit dem Einsammeln eines Würfels eurer Wahl und dürft euch jederzeit umentscheiden, um die Würfel für eine andere Zielreihe zu sammeln.

Als Team-Partner wollt ihr dieselben Ziele einlösen. Sobald ein Partner eine Zielreihe auf dem Startfeld einlöst, gilt es für das ganze Team als erfüllt.

**Beachtet:** Es ist nicht erlaubt, abzusprechen, wer welche Zielreihen einlösen wird.



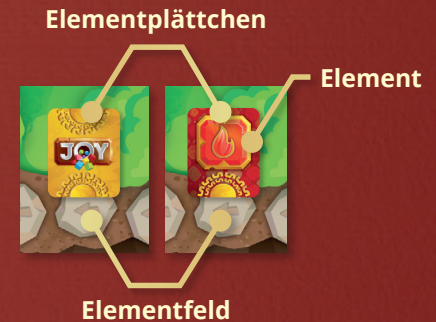
## WÜRFEL NEHMEN



## ELEMENTPLÄTTCHEN UND ELEMENTFELDER

Wer auf einem Elementfeld stehen bleibt ...

- 1 ... deckt das Elementplättchen auf, falls es nicht schon aufgedeckt ist.
- 2 ... erhält sofort 1 Würfel in der abgebildeten Farbe. Nimm den Würfel aus dem Vorrat und lege ihn entweder **ins Inventar** oder **auf ein Nachbarfeld deiner Spielfigur**.



**Bei jedem weiteren Betreten** eines Elementfelds mit einem aufgedeckten Elementplättchen erhältst du wieder einen Würfel in der abgebildeten Farbe. Dieser Würfel muss ebenfalls im Inventar **oder** auf ein Nachbarfeld der Spielfigur platziert werden.

Die Anzahl der Würfel ist grundsätzlich nicht begrenzt. Sollten sie einmal ausgehen, verwendet einen entsprechenden Ersatz.

## WÜRFEL AUF DEM SPIELFELD

Wer auf einem Feld stehen bleibt, auf dem sich ein Würfel befindet, verstaut ihn im Inventar oder legt ihn auf ein Nachbarfeld der eigenen Spielfigur.

## WÜRFEL AUF FELDER LEGEN

Das Startfeld ausgenommen, dürfen Würfel grundsätzlich auf alle Felder des Spielplans **mit oder ohne** Würfel gelegt werden.

Wird ein Würfel auf ein Feld gelegt, auf dem sich eine **Spielfigur** befindet, wird der Würfel von diesem Spieler aufgenommen. Dieser darf ihn in seinem Inventar verstauen oder auf ein Nachbarfeld seiner Spielfigur legen.

Wird ein Würfel auf ein Feld mit mindestens einem anderen **Würfel** gelegt, wird der neue Würfel darauf gelegt. Dadurch bildet sich ein Stapel. Wer auf dem Feld landet, erhält alle Würfel des Stapels.

## WÜRFEL IM INVENTAR ERSETZEN

Du darfst einen Würfel im Inventar nur durch einen neu erhaltenen Würfel ersetzen. Lege den neuen Würfel ins Inventar und den ersetzten Würfel auf ein Nachbarfeld deiner Spielfigur.



## KARTENLIMIT

Du musst das Kartenlimit, das auf Kartenlimitplättchen bzw. Spielertableau abgebildet ist, während der Partie einhalten. Musst du Karten vom Zugstapel ziehen, darfst du das Kartenlimit dabei nicht überschreiten.

- A** Die Zahl unter der Joykarte zeigt an, wie viele **Joykarten** du **maximal** auf der Hand haben darfst.
- B** Die Zahl unter der Laufkarte zeigt an, wie viele **Laufkarten** du **maximal** auf der Hand haben darfst.



## JOYKARTE ZIEHEN UND JOYFELDER

Bevor du eine Joykarte ziehst (etwa durch eine Laufkarte, ein Joyfeld oder als Belohnung für ein eingelöstes Ziel), beachte folgendes:

- 1** Prüfe dein Kartenlimit.
- 2** Kartenlimit nicht erreicht: Ziehe die Joykarte.
- 3** Kartenlimit erreicht: Wirf zuerst 1 Joykarte von der Hand ab, ohne ihre Aktion auszuführen. Danach ziehst du die neue Joykarte.

Wer auf einem Joyfeld stehen bleibt, darf 1 Joykarte ziehen, muss aber nicht.



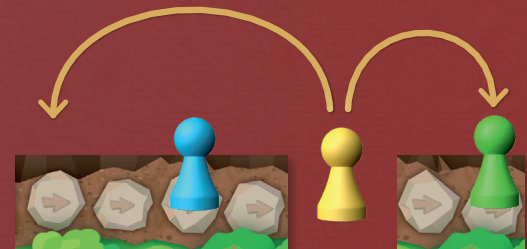
## FIGUREN SCHLAGEN UND SPIELER BEKLAUEN

Wird eine Spielfigur mithilfe einer Laufkarte oder Joykarte **rückwärts übersprungen** oder bleibt ein Spieler auf einem Feld **stehen**, auf dem sich eine andere Spielfigur befindet, wird diese Figur geschlagen und auf das Startfeld gestellt:

- 1** Der schlagende Spieler stiehlt anschließend **1 beliebigen Würfel** aus dem Inventar des geschlagenen Spielers. Dies gilt auch für eigene Team-Partner.
- 2** Verstaue den gestohlenen Würfel im Inventar oder lege ihn auf ein Nachbarfeld deiner Spielfigur.

Spielfiguren auf dem Startfeld können niemals geschlagen oder beklaut werden.

Werden Spielfiguren vorwärts übersprungen, geschieht nichts.





## ZIEL ERFÜLLEN

Wer seine Bewegung **genau auf dem Startfeld** beendet, darf eine Zielreihe einlösen und dadurch ein Ziel erfüllen. Der Spielzug endet sofort. Führe dann diese 5 Schritte aus:



- 1 ZIEL ENTFERNEN**  
**Das Team**, das die Zielreihe eingelöst hat, entfernt die 3 Würfel der entsprechenden Zielreihe **A B C** von **beiden Spielertableaus** und legt sie zurück in den Vorrat.



- 2 INVENTAR LEEREN**  
**Der Spieler**, der die Zielreihe eingelöst hat, entfernt die 3 Würfel von seinem Inventar und legt sie zurück in den Vorrat.



- 3 KARTENLIMITPLÄTTCHEN ANPASSEN**  
**Das Team**, das die Zielreihe eingelöst hat, erhält einen Stern. Dreht dafür das Kartenlimitplättchen um, so dass die Seite mit den 2 Sternen angezeigt wird. Beachtet das neue Kartenlimit. Nach dem Einlösen der zweiten Zielreihe entfernt ihr das Kartenlimitplättchen. Nun gelten die auf dem Spielertableau aufgedruckten Werte und Sterne.



- 4 KARTENLIMIT HERSTELLEN**  
**Das Team**, das die Zielreihe eingelöst hat, passt die Zahl der Handkarten an das neue Kartenlimit an. Werft überzählige Karten ab, ohne ihre Aktion auszuführen.



- 5 JOYKARTE ZIEHEN**  
**Jeder Spieler** erhält **genau 1 Joykarte** vom Zugstapel. Beachtet auch hier das Kartenlimit und werft ggf. überzählige Joykarten vorher ab.



## RICHTUNGSMARKER

Die Pfeile auf dem Richtungsmarker zeigen an, in welche Richtung ihr **über die Brücke** lauft.

Ihr bewegt eure Spielfiguren immer in Richtung der Pfeile, mit Ausnahme von Rückwärtsbewegungen, die durch Karten ermöglicht werden, z. B. „-4“.



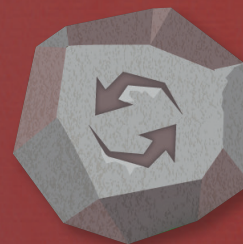
## RICHTUNGSMARKER DURCH STARTFELD DREHEN

**Bevor** du das Startfeld verlässt, um über eine Brücke zu laufen, drehst du den zugehörigen Richtungsmarker so um, dass die Pfeile **in die gewünschte Laufrichtung** zeigen. Das gleiche gilt auch, falls du über das Startfeld hinweg läufst (d. h. wenn die Bewegung nicht auf dem Startfeld begann).

## RICHTUNGSWECHSLER

Wer auf einem Richtungswechsler stehen bleibt, muss den Richtungsmarker, der **neben der angrenzenden Brücke** liegt, umdrehen.

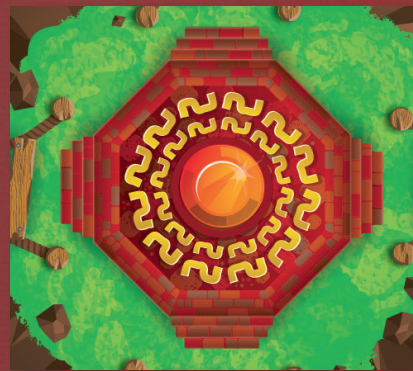
**Tipp:** Setzt die Richtungsmarker geschickt ein, um euren Gegnern das Erreichen des Startfelds möglichst schwer zu machen.



## STARTFELD

Für das Startfeld gelten diese Sonderregeln:

- Du kannst keine **Joykarten** spielen, solange deine Spielfigur auf dem Startfeld steht.
- Du bist vor **Joykarten anderer Spieler** geschützt, solange deine Spielfigur auf dem Startfeld steht.
- Auf dem Startfeld kannst du außerdem **nicht beklaut oder geschlagen** werden.
- Du kannst **keine Würfel** auf das Startfeld legen.
- Auf dem Startfeld dürfen sich **mehrere Spieler** aufhalten.
- Die **letzte Zielreihe** kann **nicht** mit dem **Joker** eingelöst werden.



### Beispiel: Vorwärts über das Startfeld laufen

- 1** Die gelbe Spielerin befindet sich auf dem Startfeld und spielt eine Laufkarte (8) aus. Sie möchte das Startfeld über die untere Brücke **vorwärts** verlassen. Der Richtungsmarker zeigt **aber in die entgegengesetzte Richtung**.
- 2** Da die gelbe Spielerin das Startfeld mit einer **Vorwärtsbewegung** verlässt, darf sie den Richtungsmarker in die **gewünschte Laufrichtung** drehen und somit das Startfeld verlassen. Der blaue Spieler wollte ursprünglich auf das Startfeld zurück, er muss sich nun aber mit seiner Laufkarte in der neuen Richtung weiter bewegen.



### Beispiel: Rückwärts über das Startfeld laufen

- 1** Die gelbe Spielerin möchte zurück auf das Startfeld, dabei spielt sie eine Laufkarte (4) aus. Da der Richtungsmarker auf ihrer Brücke in die entgegengesetzte Richtung zeigt, führt sie die Karte **rückwärts aus (-4)**. Dabei läuft sie **über das Startfeld rückwärts hinaus**.
- 2** Sie entscheidet sich, das Startfeld über die untere Brücke zu verlassen. Da ihre Bewegung immer noch eine **Rückwärtsbewegung** ist, wird der untere Richtungsmarker so **umgedreht**, dass die Pfeile in die **entgegengesetzte Richtung** zeigen, damit die Bewegung rückwärts zu Ende ausgeführt werden kann.



### Beispiel: Richtungsmarker durch den Richtungswechsler umdrehen

- 1** Die gelbe Spielerin möchte zurück auf das Startfeld. Dafür spielt sie eine Laufkarte (8) aus.
- 2** Sie bleibt genau auf dem Richtungswechsler stehen und muss nun den Richtungsmarker, der neben der angrenzenden Brücke platziert ist, umdrehen. Der Weg zum Startfeld ist nun durch eine Vorwärtsbewegung möglich.



## ENDE DER PARTIE

Sobald ein Team sein drittes Ziel erfüllt hat, endet die Partie sofort. Die Mitglieder des schnellsten Teams werden zu den Siegern der Partie erklärt. Gut gemacht!



## SPIELVARIANTEN

### PLATZORDNUNG

In dieser Spielvariante platziert ihr die Elementplättchen beim Aufbau an anderen Stellen. Jedoch müssen immer 3 Elementplättchen auf jeder Seite liegen.

### WENIGER GLÜCK, MEHR TAKTIK

In dieser Spielvariante könnt ihr eure Spielzüge besser planen, da alle Elementplättchen von Beginn an aufgedeckt sind.

**Spielvorbereitung:** Nachdem alle Elementplättchen zufällig auf dem Spielplan verteilt wurden, deckt ihr sie auf.

### GEDÄCHTNIS

In dieser Spielvariante werden aufgedeckte Elementplättchen wieder auf die Joyseite gedreht, sobald der Spieler das Elementfeld verlässt.

### JEDER GEGEN JEDEN

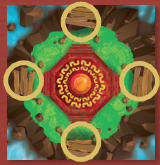
In dieser Spielvariante spielt jeder gegen jeden. Hierzu werden diese Joykarten (rechts abgebildet) aus dem Spiel genommen und in der Schachtel verstaut.

Die restlichen Joykarten werden wie gewohnt angewendet. Wird der Partner erwähnt, führt ihr die Karte für euch selbst aus.



## ERLÄUTERUNG DER KARTEN

Sorgt eine Joykarte dafür, dass ein anderer Spieler auf ein Feld bewegt wird, wird die Aktion des Felds für diesen Spieler ausgelöst (Elementfeld, Joyfeld, Richtungswechsler, Startfeld usw.).



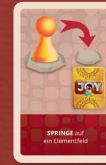
Springe auf ein Feld, das zum Startfeld benachbart ist.



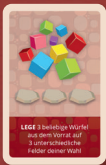
Tausche die Position von 2 Elementplättchen, die sich auf der Vorder- oder Rückseite befinden. Befindet sich ein Spieler auf einem betroffenen Feld, erhält dieser nach dem Tauschen keinen Würfel, auch falls das Elementplättchen aufgedeckt liegt.



Der Spieler erhält 1 beliebigen Würfel aus dem Vorrat, sofern dieser sich auf einem Elementfeld befindet. Das Plättchen kann auf Vorder- oder Rückseite liegen.



Springe auf ein beliebiges Elementfeld. Das Plättchen kann auf Vorder- oder Rückseite liegen.



Der Spieler nimmt 3 beliebige Würfel aus dem Vorrat und legt sie auf 3 verschiedene Felder.



Beide Partner legen je 2 Laufkarten verdeckt auf den Tisch und tauschen diese miteinander.



Teile die Laufkarte zwischen deiner Spielfigur und der eines anderen Spielers (Gegner oder Team-Partner) auf. Gilt nur für Laufkarten mit Wert 2 oder höher. Beide Figuren müssen mindestens je 1 Feld laufen.



Du darfst 0, 1 oder 2 Joykarten ziehen.

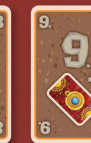
**Beispiel:** Spiele eine Laufkarte 5, laufe 3 mit deiner Spielfigur und 2 mit einer anderen.



Diese Karte lässt dich entweder 4 Felder **vorwärts** oder **rückwärts** ziehen. Rückwärts werden alle Spieler geschlagen, die du überspringst.



Diese Karte lässt dich **entweder** 7 Felder vorwärts **oder** 4 Felder rückwärts und anschließend 3 Felder vorwärts ziehen. Rückwärts werden alle Spieler geschlagen, die du überspringst.



Du bewegst deine Spielfigur entsprechend des Werts und darfst danach 1 Joykarte ziehen.



**Joker:** Mit dieser Karte darfst du deine Spielfigur 1-11 Felder weit ziehen. Eine 4 darf vor- oder rückwärts ausgeführt werden. Eine 7 darf als 7 vorwärts oder als 4 rückwärts und 3 vorwärts ausgeführt werden (siehe oben).

Rückwärts werden alle Spieler geschlagen, die du überspringst.

**Joker können nicht eingesetzt werden, um die letzte Zielreihe einzulösen.**



Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag herzlich bei Yolanda Hämmerli, Raphael Ruf, Deborah Ruf, Rabea Staub-Gnehm, Raphael Staub, Flavia Wollschlegel, Sanora Stalder, Petra Meier, Astrid Caracciolo, Katja Heck, Stefan Maurer, Steven Zehnder, Corinne Hämmerli, Gregory Gäumann sowie allen hier nicht namentlich genannten Testern. Vielen Dank!

Haben Sie Fragen, Anregung oder Kritik?

Schreiben Sie uns eine E-Mail: [info@hamstergames.ch](mailto:info@hamstergames.ch)

[www.hamstergames.ch](http://www.hamstergames.ch)



© 2021 - Hamster Games

**Autor:** Sandro Niederberger

**Grafik & Illustration:** nome.agency

**Lektorat:** die spiele | texter

Hamster Games Niederberger, Wolfbachstrasse 42, 4665 Oftringen, Schweiz.

Hergestellt in Deutschland.

