



Anleitung

———— Schnittlinie
- - - - - Falzlinie

DIE KRIEGER VOM JEIN

Deduktionsspiel für 3 oder 4 Spieler

Die Krieger vom Jein, ein Trupp Wikinger, ist mal wieder am Feiern. Der Met fließt in Strömen und es geht hoch her. Doch nach einiger Zeit stellen die Krieger fest, dass einer von Ihnen fehlt... doch wer???
Ob es Olaf ist, mit dem orangen Helm und der schwarzen Fledermaus auf dem Schild? Gar Gunhilde mit dem gelben Phönix auf dem Schild und dem grünen Helm? Oder vielleicht doch der Hausdrache Huangjein?
Nach all dem Met können die Krieger nicht mehr klar denken – aber sie versuchen es immerhin....

ZUM SPIEL

Jein besteht aus 10 Karten, die auf der Vorderseite neun Krieger zeigen. Jeder Krieger trägt einen Helm, dessen Hörner entweder nach oben, nach unten oder zur Seite zeigen. Außerdem besitzt jeder Krieger einen Schild, der entweder einen Phönix, eine Fledermaus, oder einen Geist zeigt.
Keine Kombination von Helm und Schild gibt es zwei Mal. Eine Übersicht über die Kombinationen findet sich auf der Rückseite jeder Karte. Die zehnte Karte zeigt den goldenen Hausdrachen Huangjein.

SPIELVORBEREITUNG

Es wird eine Anzahl **Zählchips oder Block und Stift** benötigt, um Gewinnpunkte zu notieren. Für die Fortgeschrittenen-Variante werden außerdem **drei Chips oder Münzen pro Spieler** benötigt. Diese werden vor jedem Spieler offen ausgelegt. Bei **drei Spielern** werden **alle 10 Karten** verwendet. Nach dem Mischen erhält **jeder Spieler verdeckt drei Karten**, die **zehnte** wird **verdeckt** in die Mitte des Tisches gelegt. Bei **vier Spielern** wird der **Hausdrache aussortiert** und offen beiseite gelegt. **Jeder Spieler erhält zwei Karten**, die **neunte** wird **verdeckt** in die Mitte des Tisches gelegt.
Wer „Frñástjökállhörður“ am Sichersten aussprechen kann, beginnt.

SPIELZIEL

Die **Identität** der verdeckten Karte zu ermitteln. Wer glaubt, sie zu kennen, beendet **sofort** das Spiel – unabhängig davon, ob er gerade an der Reihe ist, oder nicht.

SPIELABLAUF

Der **Startspieler** schaut sich seine Karten an und **fragt a)** entweder nach einem Helm oder **b)** nach einem Schild.
Ob die Spieler durchgängig nach Hörnern und Symbolen oder nach Farben fragen, liegt im Belieben der Spielgruppe.

Die Farben und Kennzeichen der Helme:

| | |
|--|--|
| | blau zwei Hörner nach oben |
| | grün zwei Hörner zur Seite, eins nach oben |
| | orange zwei Hörner nach unten |

Die Farben der Helme sind **am oberen Rand** der Karte zu sehen und können der Einfachheit halber auch für Fragen benutzt werden.

Die Farben und Symbole der Schilde:

| | | |
|----------------|---------------|-----------------------|
| | | |
| gelb Phönix | weiß Geist | schwarz Fledermaus |

Die Farben der Schilde sind **am unteren Rand** der Karte zu sehen und können der Einfachheit halber auch für Fragen benutzt werden.

*dieser Kopflüber in ein Fab Met getaucht.
dass ein Spieler eine falsche Antwort gegeben hatte, wird*

** Sollte sich beim Aufdecken der Karte herausstellen,
Vorsprung hat.*

Bei Gleichstand von zwei oder mehr Spielern **wird weiter gespielt bis einer einen Punkt**

Wer zuerst 10 Punkte erreicht, gewinnt.

Spieler einen Chip oder Punkt.

Wenn er **falsch** liegt, erhält er **alle anderen**

einen Gewinnchip (Gewinnpunkt auf der Liste).

Wenn er **richtig** liegt, erhält er

Schildsymbol die verdeckte Karte zeigt und dreht

gerade nicht an der Reihe ist. Wer das Spiel

durch die Antwort eines Mitspielers, wenn man

nicht durch eine Frage erbracht, sondern

In vielen Fällen wird die fehlende Informationen

kennen, schlägt sofort mit der Hand auf diese.

Wer glaubt, die Identität der verdeckten Karte zu

SPIELENDEN

verhindern.

„Ja“ oder „Nein“ eindeutige Informationen — Ela

als letzter Spieler seinen Mitspielern mit einem

haben bereits mit „Ja“ geantwortet. Marc gibt

Beispiel 3: Ela hat nach einem „Helm mit zwei

Hörnern nach oben“ gefragt und Timur und Caro

haben bereits mit „Ja“ geantwortet. Marc gibt

als letzter Spieler seinen Mitspielern mit einem

haben bereits mit „Ja“ geantwortet. Marc gibt

Spiels wahrheitsgetreu antworten.

aufgebraucht und muss daher bis zum Ende des

Chips mehr vor sich legen hat, hat seine „Jeins“

Spielmarken in die Mitte des Tisches. Wer keine

Wer mit „Jein“ geantwortet hat, schiebt eine seiner

Fallen schließt der letzte Spieler die Information ab.

man in der Spielereihenfolge hat. In den meisten

hat **Wichtig!** Oft kommt es auf die Position an, die

Karte mit dem erfragten Buchstaben oder der Zahl

lässt er alle anderen Spieler im Unklaren, ob er eine

zu drei Mal mit „Jein“ antworten. In diesem Fall

Wahrheit sagen, jeder Spieler darf aber auch **bis**

Wer mit „Ja“ oder „Nein“ antwortet, MUSS die

gespielt.

Wenn man weiß, wie es geht, wird diese Variante

FÜR FORTGESCHRITTENE: DAS JEIN

Niko zwei Phönixkarten auf der Hand hält.

ein Phönix, sein, es KANN aber auch sein, dass

mit „Ja“ geantwortet, KANN die verdeckte Karte

kein Phönix sein kann. Hätte allerdings nur Niko

Für Erich ist nun klar, dass die verdeckte Karte

und sowohl Niko als auch Louis antworten mit „Ja“.

Phönix auf der Hand hat Er fragt nach dem Phönix

Erich hat einen Geist, eine Fledermaus und einen

Beispiel 2: Erich, Niko und Louis spielen zu drtt.

sammen mit blauem und grünem Helm besitzt und

die verdeckte Karte logischerweise die zusammen

Alle Spieler außer dem Startspieler antworten

nun nun mit „Ja“ (=ich habe mindestens

eine Karte mit dem erfragten Helm/Symbol

auf der Hand), **oder** „Nein“ (=ich habe

keine solche Karte auf der Hand).

Darüber ist der nächste Spieler an der Reihe,

der ebenfalls eine Frage stellt, auf die er ihm

geantwortet wird.

Die Karten versuchen die Spieler, die

Identität der verdeckten Karte zu ermitteln.

Wichtig! Alle anderen Spieler sollten

aufmerksam Fragen und Antworten verfolgen,

da ihnen die Antworten natürlich auch

Informationen geben.

Anfänger sollten auf diese Weise ein oder

zwei Runden spielen, um die Technik der

Fragestellung zu lernen – und die richtigen

Schlüsse zu ziehen.

Beispiel 1: Carmen, Marc, Petra und Timur

spielen zu vier. Marc hat 2 Karten mit einem

Phönix auf der Hand, einmal zusammen mit

einem blauen und einmal mit einem grünen

Helm. Er fragt nach dem Phönix und Carmen

antwortet mit „Ja“. Damit ist klar, dass die

verdeckte Karte keine mit einem Phönix sein

kann. Hätten alle anderen Spieler mit „Nein“

geantwortet, MUSS die Karte einen Phönix