

# JOMO

## ANLEITUNG

EIN SPIEL FÜR 2-6 PERSONEN AB 8 JAHREN  
VON LUKAS ZACH UND MICHAEL PALM.

10  
|  
Ten TRADERS  
|

In der Sprache der Maya gibt es das wunderschöne Wort **Joomo**, das nichts anderes als „Lücke“ bedeutet. Wir haben uns dieses Wort aus dieser heute nur noch selten genutzten Sprache entliehen, da in **Joomo** die ersten beiden ausgespielten Karten eine besonders wichtige Funktion haben. Deren Werte bestimmen nämlich die Lücke (= alle Zahlenwerte, die zwischen diesen beiden Zahlen liegen) und damit die Auswahl der möglichen Karten, die nachfolgend noch in diesen Stich gespielt werden dürfen.

## SPIELMATERIAL:

---

### 70 Spielkarten

(mit den Werten 00 bis 69)



### 1 Punkteblock



### Marker:

- **22 Siegpunktmarker** für die Punktezahlung
- **1 großer Joomo-Marker** für die Person, die zuerst alle ihre Karten ausgespielt hat



## SPIELZIEL:

---

Ihr versucht, möglichst viele Punkte zu machen. Punkte erhaltet ihr für jeden Stich und zusätzlich für alle ★-Symbole, die ihr im Laufe einer Partie erhaltet.

# SPIELVORBEREITUNG:

## BENÖTIGTES SPIELMATERIAL

Die Spielkarten sind in 10er-Blöcke mit jeweils unterschiedlichen Farben unterteilt, um eine schnellere Sortierung zu ermöglichen.

Je nach Spielerzahl werden folgende Karten benötigt:

Spielerzahl	benötigte Karten	Farben, die aussortiert werden
2	00 - 29	Grün, Blau, Dunkelblau, Violett
3	00 - 39	Blau, Dunkelblau, Violett
4	00 - 49	Dunkelblau, Violett
5	00 - 59	Violett
6	00 - 69	keine

Die übrigen Karten kommen zurück in die Schachtel.

Die Siegpunktmarker und der Joomo-Marker kommen für alle gut erreichbar auf den Tisch. Stift und Block werden zum Notieren der Punkte bereitgelegt.

## SPIELABLAUF:

Eine Partie Joomo besteht aus mehreren Runden. Ihr spielt so viele Runden, bis irgendjemand 20 oder mehr Punkte erzielt hat.

In jeder Runde werden die Karten gemischt und jeweils 10 an die Mitspieler verteilt. Die übrigen 10 Karten werden ungesehen beiseitegelegt. Wer die Karten für die erste Runde verteilt, wird zufällig bestimmt.

In einer Runde werden mehrere Stiche gespielt, bis am Ende eines Stichs mindestens ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat.

Wer links vom Geber sitzt, spielt die erste Karte in den Stich und legt einen der Siegpunktmarker daneben, da jeder Stich mindestens einen Punkt wert ist. Durch Sonderkarten kann der Stich wertvoller werden, es werden dann weitere Siegpunktmarker hinzugefügt (**siehe Sonderkarten auf S. 5**).

Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, spielt genau eine Karte in den Stich.

Die zweite Karte wird mit etwas Abstand neben die erste gespielt, so dass ein freier Bereich entsteht, in den alle weiteren Karten des Stichs auf einen Stapel gespielt werden.

Die ersten beiden Karten eines Stichs sind die **Begrenzungskarten**.

Die Werte aller weiteren Karten des Stichs müssen zwischen den Werten der beiden Begrenzungskarten liegen. Die einzige Ausnahme sind die

 **Doppelziffern (siehe Sonderkarten auf S. 5).**



Wenn du an der Reihe bist, spielst du entweder eine passende Karte in die Lücke oder passt und verzichtest damit auf das Recht, bis zum Ende des Stichs weitere Karten auszu-

spielen. **Passen ist auch möglich, wenn du noch spielbare Karten auf der Hand hast.**

Falls nach dir niemand mehr eine Karte in den Stich gespielt hat, nimmst du alle Siegpunktmarker dieses Stichs und legst sie gut sichtbar vor dir ab, **ohne weitere Karten auszuspielen.**

Die zum Stich gehörenden Karten nimmst du ebenfalls und legst sie verdeckt beiseite.

**Beispiel:** die 27 und die 32 sind die Begrenzungskarten. Du hast noch 28, 30 und 31 auf der Hand und spielst die 31 in den Stich. Falls du wieder an der Reihe bist und alle anderen haben gepasst, nimmst du den Stich und die dazugehörigen Siegpunktmarker. Die 28 und die 30 darfst du nicht mehr in diesen Stich spielen.



Wer als Erstes alle Handkarten ausgespielt hat, nimmt sich den Jomo-Marker, der ebenfalls einen Siegpunkt wert ist. Damit wird das Ende der Runde eingeläutet. Alle anderen dürfen noch weitere Karten in den Stich spielen. Danach erfolgt die Abrechnung der Runde (» **siehe Ende einer Runde auf S. 6).**

Falls der Jomo-Marker in dieser Runde noch nicht vergeben wurde, spielst du die erste Begrenzungskarte für den nächsten Stich aus.

# SONDERKARTEN

## ES GIBT 3 ARTEN VON SONDERKARTEN MIT SPEZIELLEN FUNKTIONEN



### Doppelziffer (00, 11, 22, 33, 44, 55, 66)

Alle Karten, die eine Zahl mit zwei gleichen Ziffern zeigen, können jederzeit gespielt werden, auch wenn ihr Wert nicht im Zahlenraum zwischen den Begrenzungskarten liegt.



### 5er (5, 15, 25, 35, 45, 55, 65)

Wird eine 5er als erste oder zweite Karte eines Stichs gespielt, hat sie keine Besonderheit. Wird sie jedoch später im Zahlenraum zwischen den Begrenzungskarten gespielt, darf sie alternativ auch AUF eine der beiden Begrenzungskarten gespielt werden. Dadurch wird die Lücke verkleinert, da natürlich auch der Wert einer 5er in die Lücke zwischen den Begrenzungskarten passen muss (eine Ausnahme ist die 55, siehe Hinweis unten). Bisher in die Lücke gespielte Karten bleiben weiterhin im Stich, auch wenn sie jetzt nicht mehr regulär gespielt werden dürften.



### 10er (00, 10, 20, 30, 40, 50, 60)

Wer eine 10er in einen Stich spielt, erhöht damit dessen Wert um 1. Es wird sofort ein weiterer Siegpunktmarker aus dem Vorrat neben den Stich gelegt, so dass sein Punktwert ersichtlich ist.

**Achtung: Hast du am Ende einer Runde noch 10er auf der Hand, erhältst du für jede dieser Karten jeweils 1 Minuspunkt.** Alle anderen Karten kannst du gefahrlos behalten, sie haben keine negative Auswirkung auf deinen Punktestand.

### Es gibt 2 Sonderkarten mit einer Doppelfunktion:

- Die **00** ist sowohl eine 10er als auch eine Doppelziffer. Sie bringt also einen Siegpunkt und kann jederzeit gespielt werden, auch wenn sie nicht in die Lücke passt. Auch diese Karte zählt natürlich am Ende der Runde als Minuspunkt, wenn sie dann noch auf der Hand ist!

• Die **55** ist sowohl eine Doppelziffer als auch eine 5er. Sie kann also jederzeit gespielt werden, und/oder dann sogar auch noch AUF eine der Begrenzungskarten. Dies ist somit die einzige Möglichkeit, dass eine Lücke durch eine Doppelziffer auch vergrößert werden kann!

**Beispiel:** Es liegen die Begrenzungskarten 31 und 46 auf dem Tisch. Die 55 kann in die Lücke gespielt werden, oder AUF die 31 (was die Lücke auf den Bereich zwischen 46 und 55 verschiebt), oder AUF die 46, was die Lücke auf den Bereich zwischen 31 und 55 vergrößert.



## ENDE EINER RUNDE:

Eine Runde endet, sobald jemand keine Handkarten mehr besitzt. Der Stich wird noch zu Ende gespielt und die Punkte dafür werden noch vergeben. Danach erfolgt die Abrechnung.

### ABRECHNUNG EINER RUNDE

Ihr zählt nun die Anzahl der in dieser Runde erhaltenen Siegpunktmarker zusammen. Denkt dabei auch an den Joomo-Marker, der ebenfalls einen Siegpunkt wert ist.

Davon zieht ihr die Anzahl der 10er ab, die ihr noch auf der Hand habt.

Das Ergebnis ist die Anzahl eurer Siegpunkte für diese Runde. Dies kann auch eine negative Zahl sein.

Die Siegpunkte werden mit den Punkten vorheriger Runden aufsummiert und auf dem Punkteblock notiert. Eine neue Runde beginnt, falls noch niemand insgesamt mindestens 20 Siegpunkte erzielt hat.

Wer den Joomo-Marker erhalten hat, mischt und verteilt die Karten für die nächste Runde.

JOMO				
NAME	NAME	NAME	NAME	NAME
Daniel	Heide	Ingo	Martin	
4	2	1	5	
7	6	3	8	

Der linke Nachbar beginnt den neuen Stich mit der ersten Begrenzungskarte, und die Siegpunktmarker und der Joomo-Marker werden wieder für alle gut erreichbar in die Tischmitte gelegt.

Das Spiel endet, sobald jemand 20 oder mehr Punkte erreichen konnte. Die Person mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Bei Gleichstand wird so lange weitergespielt, bis es zu einer eindeutigen Entscheidung gekommen ist oder ihr euch auf einen geteilten Sieg einigt.

## DANKSAGUNG

---

Besonderer Dank geht an: Babs, Benne, Demian, Felix, Heidi, Jakob, Jule, Klaus, Laura, Mara, Nathan, Nicky, Philine, Philipp, Silas, Thilini, Thorsten, Uller, Ute, Valentin und Vanessa

## DIE AUTOREN

---

Die beiden Autoren Lukas und Michael leben jeweils zusammen mit 2 Katzen, 1-2 Söhnen und ihrer Liebe des Lebens in Bremen und am Bodensee. Sie trafen sich ganz zufällig, als Lukas im Urlaub in Michaels Spiel Laden „Seetroll“ einkaufte. Seitdem verbindet sie eine tiefe Freundschaft und die Leidenschaft, gemeinsam Spiele zu entwickeln.



# ERSATZTEILSERVICE

---

Trotz hoher Qualitätsansprüche bei der Produktion unserer Spiele kann es in seltenen Fällen zu fehlerhaftem oder fehlendem Material kommen. Falls dein Exemplar davon betroffen sein sollte, wende dich bitte per Mail an [info@10traders.de](mailto:info@10traders.de). Mit einer detaillierten Beschreibung des fehlenden oder fehlerhaften Materials und deinen vollständigen Kontaktdaten werden wir deine Reklamation umgehend bearbeiten.

**10 Traders GmbH**  
**Waldstraße 10**  
**76344 Eggenstein-Leopoldshafen**  
**Deutschland**

**Autoren: Lukas Zach & Michael Palm**  
**Gestaltung: Fiore GmbH**



© 10 Traders GmbH 2022

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

# JOMO

## RULES

A GAME FOR 2-6 PLAYERS AGED 8 AND UP  
BY LUKAS ZACH AND MICHAEL PALM.

10  
|  
Ten TRADERS  
|

In the Mayan language there is the beautiful word Joomo, which simply means „gap“. We borrowed it from this language, which is rarely used today, since the first two cards played have a particularly important function in Joomo. Their values determine the gap (= all numerical values that lie between these two numbers) and thus the selection of possible cards that may still be played in this trick.

## CONTENTS:

---

**70 playing cards**

(with the values 00 to 69)



**1 scorepad**



**Marker:**

- **22 victory point markers** for keeping score
- **1 large Joomo marker** for the person who played all his cards first



## OBJECT OF THE GAME:

---

You try to score as many points as possible. You get points for tricks you win and special cards you capture with them. The first player to play all the cards in their hand gets an additional point.

# GAME PREPARATION:

---

## REQUIRED GAME MATERIAL

The playing cards are divided into blocks of 10, each with a different color, to allow for quicker sorting. Depending on the number of players, the following cards are needed:

number of players	cards needed	cards to be sorted out
2	00 - 29	green, blue, dark blue, purple
3	00 - 39	blue, dark blue, purple
4	00 - 49	dark blue, purple
5	00 - 59	purple
6	00 - 69	none

Return the remaining cards to the box.

The victory point markers and the Joomo marker are placed on the table within easy reach of everyone. Pen and pad are provided for noting the score.

## GAMEPLAY:

---

1. A game of Joomo consists of several rounds. You play as many rounds until anyone has scored 20 or more points.
2. In every round, 10 cards are distributed to each player. The remaining 10 cards are set aside. Who distributes the cards for the first round is determined randomly.
3. Several tricks are played in a round until at the end of a trick at least 1 person has no cards left in their hand.

4. Whoever sits to the left of the person who dealt the cards plays the first card into the trick. Then the players continue clockwise.  
When it is your turn, you play exactly one card into the trick.
5. The second card is played next to the first one with some distance, so that there is a free area, into which all further cards of the trick are played. The first two cards of a trick are the limitation cards.
6. The values of all other cards in the trick must lie between the values of the two limitation cards. An exception are the double digits (see special cards).
7. When it is your turn, you either play a matching card in the gap or pass and thus give up the right to play further cards until the end of the trick. Passing is also possible if you still have playable cards in your hand.
  - If you have played the last card from your hand, you take the Joomo marker, which equals 1 victory point. This marks the end of the round. Everyone else may play more cards into the trick.
8. If after you no one else has played a card into the trick,
  - you take all cards of this trick without playing any more cards (**you may never play 2 cards in a row into a trick!**) and place them face down in a pile in front of you.
  - take one victory point marker for this won trick and for each 10s contained in it. Place them in front of you, clearly visible to everyone.
    - if the Joomo marker has not yet been awarded in this round, you play the first limitation card for the next trick.
    - otherwise the points for this round are scored (-> End of round)

# SPECIAL CARDS

THERE ARE 3 TYPES OF SPECIAL CARDS WITH SPECIAL FUNCTIONS:



## **Double digits (00, 11, 22, 33, 44, 55, 66)**

All cards showing a number with two equal digits can be played at any time, even if they are not in the number range between the first and second card.



## **5s (5, 15, 25, 35, 45, 55, 65)**

If a 5s is played as the first or second card of a trick, it has no special feature. However, if it is played later in the number range between the first and second card, it can alternatively be played ON TOP of one of the two limitation cards. This reduces the gap (an exception is the 55, see hint below).



## **10s (00, 10, 20, 30, 40, 50, 60)**

All 10s that a player was able to capture in a trick give him +1 point each for the score.

**Attention:** *If you still have 10s in your hand at the end of a round, these give you 1 minus point each.*

### **There are 2 special cards with a double function:**

- the 00 is both a 10s and a double digit. So it brings one victory point and can be played at any time, even if it does not fit in the gap. Of course, this card also counts as a minus point at the end of the round if it is still in your hand!
- the 55 is both a double digit and a 5s. So it can be played outside the gap as well as ON TOP of one of the two limitation cards. This is the only way that a gap can be enlarged by a double digit!

## END OF ROUND

---

A round ends as soon as anyone has no more cards in their hand. The trick is played to the end, after which the scoring follows.

### SCORING

You now add up the number of tokens received in this round. Then you subtract the number of 10s that you still have in your hand. The result is the number of victory points for that round. This can also be a negative number.

- the victory points are summed up with the points of previous rounds and noted on the score pad. A new round begins if no one has yet scored a total of 20 victory points. Whoever has received the Joomo marker distributes the cards for the next round.
  - then all victory point markers and the Joomo marker are placed in the middle of the table within easy reach of everyone.
- otherwise continue with the point “End of game”.

## END OF GAME:

---

The game ends as soon as anyone has reached 20 or more points. The person with the highest score wins. If there is a tie, play continues until a clear decision is reached or you agree on a shared victory.

# ACKNOWLEDGMENTS

---

Special thanks to: Babs, Benne, Demian, Felix, Heidi, Jakob, Jule, Klaus, Laura, Mara, Nathan, Nicky, Philine, Philipp, Silas, Thilini, Thorsten, Uller, Ute, Valentin und Vanessa

## THE GAME DESIGNERS

---

The two game designers Lukas and Michael live together with 2 cats, 1-2 sons and their love of life in Bremen and Lake Constance respectively. They met quite by chance when Lukas was on vacation shopping in Michael's game store „Seetroll“. Since then they share a deep friendship and the passion to develop games together.



# SPARE PARTS SERVICE

---

Despite high quality standards in the production of our games, in rare cases there may be faulty or missing material. If your copy is affected, please send an email to [info@10traders.de](mailto:info@10traders.de). With a detailed description of the missing or faulty material and your full contact details, we will process your complaint immediately.

**10 Traders GmbH**  
**Waldstraße 10**  
**76344 Eggenstein-Leopoldshafen**  
**Germany**

**Game design: Lukas Zach & Michael Palm**  
**Graphic design: Fiore GmbH**



© 10 Traders GmbH 2022

All rights reserved. Reprinting and publishing of game rules, game components, or illustrations without owner's permission is prohibited.