



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 Punktezahl
- **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 auszuspielen. **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 Joomo-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 Joomo-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 irgendjemand 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 Spieladen „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. 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.