

AYA

DIE GRUNDLAGEN DES SPIELS

Das Spielmaterial

1 Kugelbahn
5 blaue und 4 gelbe Kugeln
39 Spielkarten (davon 28 mit dunkel-,
11 mit hellblauem Hintergrund)
diese Spielanleitung

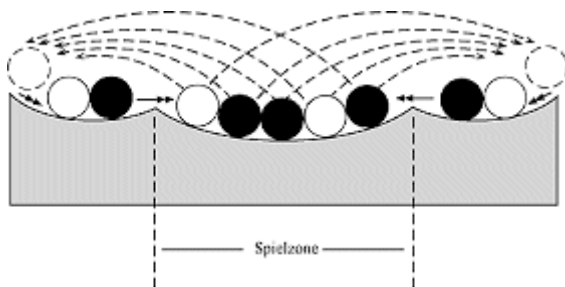
Das Spielziel

Auf den Spielkarten sind Farbmuster abgebildet. Jedes Farbmuster besteht aus einer Kombination mit fünf Kugeln (Farbpunkten). Die Spieler wetteifern darum, diese Farbmuster mit den Kugeln in der "Spielzone" (= Mitte) der Kugelbahn nachzubilden (s. Abb.1).

Die Farbmuster auf den Spielkarten können dabei immer sowohl von links nach rechts, als auch von rechts nach links gelesen werden können, d.h. sie gelten auch „seitenverkehrt“ bzw. „spiegelbildlich“.

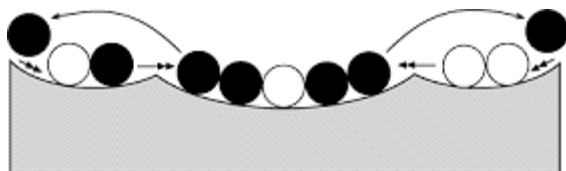
Die Kugelbahn

Die Kugelbahn besteht aus einer mittigen „Spielzone“ und zwei seitlichen Randbereichen. Zum Spielbeginn liegen in der „Spielzone“ fünf Kugeln, in den Randbereichen je zwei Kugeln – alle in beliebiger (zufälliger) Farbanordnung. Im Spielverlauf wird durch jeden Spielzug immer nur die Farbanordnung der Kugeln, aber niemals die mengenmäßige Verteilung innerhalb der Kugelbahn-Bereiche verändert.



Der Standardzug

Wer am Zug ist nimmt eine beliebige Kugel aus der „Spielzone“ und schiebt sie von außen in einen der beiden Randbereiche, so dass von dort die innere Kugel in die „Spielzone“ hinein rollt. Auf diese Weise liegen vor und nach jedem Spielzug immer genau fünf Kugeln in der „Spielzone“. Der Standardzug ist damit sofort beendet.



Der Ausnahmezug

...heißt so, weil er nur in den Ausnahmefällen gespielt wird, die in dieser Spielregel an der betreffenden Stelle ausdrücklich aufgeführt sind. Außerdem wird der Ausnahmezug immer dann gespielt, wenn einem Spieler ein fehlgeschlagener Standardzug unterlaufen ist (d.h. er konnte mit seinem Standardzug kein Kartenmuster „lösen“).

Der Ausnahmezug darf keinesfalls anstelle eines Standardzuges gespielt werden!

Und so funktioniert der Ausnahmezug:

Aus der „Spielzone“ werden die beiden aussen liegenden Kugeln heraus genommen und von außen in die beiden Randbereiche eingeschoben, so dass von dort jeweils die innenliegende Kugel in die Spielzone hineinrollt. Auch nach dem Ausnahmezug liegen also – wie immer – fünf Kugeln in der „Spielzone“.

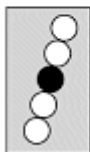
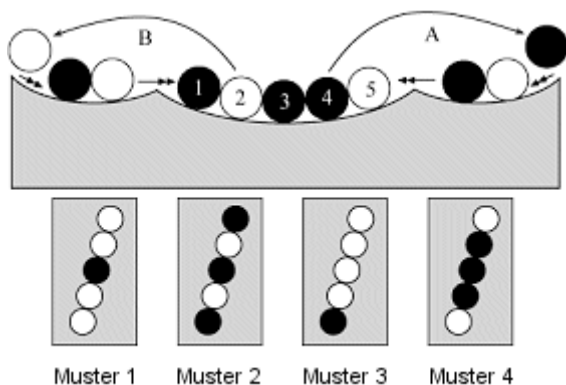
Die Spielkarten

Es gibt Spielkarten mit hellblauem und Spielkarten mit dunkelblauem Hintergrund.

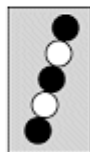
Wer das Muster einer dunkelblau hinterlegten Karte nachbilden möchte, hat dazu einen Standardzug zur Verfügung.

Wer das Muster einer hellblau hinterlegten Karte nachbilden möchte, hat dazu zwei Standardzüge zur Verfügung, d.h. er darf nach Abschluß eines Standardzugs gleich noch einen weiteren Standardzug ausführen, sofern die Nachbildung des Musters nicht schon beim ersten Zug gelungen ist.

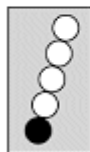
Beispiel 1



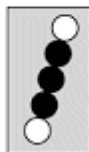
Muster 1



Muster 2



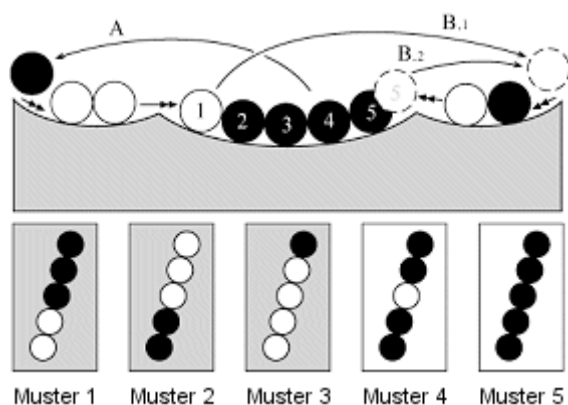
Muster 3



Muster 4

- A. Bei diesem Beispiel (Abb. 3) kann das Muster der zweiten Karte abgebildet werden, wenn die vierte Kugel rechts außen auf die Kugelbahn gelegt wird.
- B. Die zweite Kugel nach links außen gelegt, ergibt das Kartenmuster 4.

Beispiel 2



- A. Das Kartenmuster Nr. 1 kann in einem Zug dargestellt werden.
- B. Das Kartenmuster Nr. 5 kann in zwei Zügen dargestellt werden.

Die Spielvarianten

AYA kann nach verschiedenen Regelvarianten gespielt werden. Die oben beschriebenen Grundlagen gelten dabei allerdings immer.

Variante 1

AYA ODER OYE

Spielziel

Möglichst viele Kartenmuster der Gegenspieler in der Spielzone bilden und gleichzeitig den eigenen Kartenstapel vor dem Zugriff der Mitspieler schützen.

Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält Karten, die er als verdeckten Stapel vor sich ablegt. Die Kartenanzahl je Spieler richtet sich nach der Anzahl der Mitspieler:

- 2 oder 3 Mitspieler: je 10 Karten
- 4 Mitspieler: je 9 Karten
- 5 Mitspieler: je 7 Karten
- 6 Mitspieler: je 6 Karten

Die übrigen Karten werden (bei 3-6 Mitspielern) als

verdeckter „neutraler“ Stapel neben der Kugelbahn abgelegt. Spielen nur zwei Spieler, dann werden zwei verdeckte „neutrale Stapel“ (9 + 10 Karten) neben der Kugelbahn gebildet.

Sobald alle Karten verteilt sind, werden alle (auch die „neutralen“) Stapel gleichzeitig aufgedeckt und das Spiel beginnt sofort.

Spielverlauf

Es wird nicht reihum gespielt. Am Zug ist jeweils, wer zuerst „AYA“ oder „OYE“ ruft. Wer überzeugt ist, das Muster einer beliebigen offenliegenden Karte mit Hilfe eines Standardzuges (bei hellblauen Karten: mit Hilfe von einem oder zwei Standardzügen) in der „Spielzone“ der Kugelbahn nachbilden zu können, ruft: „AYA!“

Der erste Spieler, der „AYA“ gerufen hat, ist nun am Zug (und sonst niemand!). Er muß seinen Zug unmittelbar, d.h. ohne Zögern und weiteres Nachdenken ausführen.

Gelingt es ihm, das Muster nachzubilden, das auf einer (oder mehreren) offenliegenden Karten abgebildet ist, dann...

...werden die betreffenden Karten aus dem Spiel genommen, sofern es sich um Karten der Mitspieler handelt.

...schiebt er die Karte (mit dem Muster nach oben) unter seinen Stapel, sofern es sich um seine eigene Karte oder um eine Karte aus dem „neutralen Stapel“ handelt.

Das Spiel geht anschließend sofort (mit dem nächsten Rufer) weiter.

Gelingt es dem „AYA“-Rufer nicht, ein offenliegendes Muster nachzubilden, wird seine obenliegende Karte aus dem Spiel genommen. Sein linker Tischnachbar führt nun einen AUSNAHMEZUG durch. Dann geht das Spiel mit dem nächsten („AYA“/„OYE“)-Rufer weiter.

Wer überzeugt ist, dass kein Muster offenliegender Karten nachgebildet werden kann, ruft „OYE“. Die Mitspieler des „OYE“-Rufers haben jetzt Zeit, ihn zu widerlegen, indem sie doch noch ein Muster regelgerecht nachbilden.

Stellt sich heraus, dass das „OYE“ berechtigt war, dann müssen alle Mitspieler (nicht der „OYE“-Rufer) ihre oberste Karte aus dem Spiel nehmen. Hat sich der „OYE“-Rufer hingegen geirrt, dann verliert er seine oberste Karte.

Anschließend führt in jedem Fall der linke Nachbar des „OYE“-Rufers einen Ausnahmezug aus.

Spielende

Das Spiel endet, sobald (mindestens) ein Spieler keine Karten mehr hat.

Es gewinnt, wer am Spielende die meisten Karten hat.

Variante 2

AYA Rumkugeln

Spielvorbereitung

Die Karten werden gut gemischt und zu gleichen Teilen verdeckt an die Mitspieler verteilt. Überzählige Karten kommen aus dem Spiel. Jeder Spieler deckt 5 eigene Karten (bei 5 oder 6 Spielern: 4 eigene Karten) nebeneinander vor sich auf und läßt die übrigen Karten daneben als verdeckten Stapel liegen.

Spielverlauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn reihum, beginnend mit dem Spieler, der zuerst „AYA“ ruft.

Wer am Zug ist, versucht, mit Hilfe des üblichen Standardzuges Muster seiner offenliegenden Karten in beliebiger Reihenfolge nachzubilden. Er bleibt so lange am Zug, wie ihm dies fortlaufend gelingt. Jede Karte, deren Muster er in einer solchen Zugfolge erfolgreich nachbilden konnte, legt er an der Kugelbahn ab. Erst wenn er bei dem Versuch, ein eigenes Kartenmuster nachzubilden, scheitert, ergänzt er seine offenliegenden Karten wieder durch Karten von seinem verdeckten Stapel auf fünf (oder weniger, wenn ihm keine fünf Karten mehr zur Verfügung stehen). Dann ist der nächste Spieler am Zug.

Wer am Zug ist muss mindestens einen Spielzug ausführen – auch dann, wenn dadurch kein eigenes Karten-Muster nachgebildet wird.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine letzte Karte an der Kugelbahn ablegen konnte. Es gewinnt, wer zuerst alle eigenen Karten an der Kugelbahn abgelegt hat.

Das Spiel endet vorzeitig, wenn es einem Spieler gelingt, in einer Zugfolge seine gesamten offenliegenden Kartenmuster nachzubilden. Der Spieler, dem dies gelingt, gewinnt das Spiel.

Aus dem Spielverlauf heraus kann sich in Ausnahmefällen eine Pattsituation einstellen, wenn durch die Ausnahmzüge Muster entstehen, die mit den ausliegenden Karten nicht realisiert werden können. Das Spiel endet dann nach 3 aufeinanderfolgenden Ausnahmzügen. Sieger ist derjenige, der die wenigsten Karten besitzt.

Variante 3

AYA Turbo

Spielvorbereitung

Die gut gemischten Karten werden zu 5 Stapeln (4 x 8 + 1 x 7 Karten) verdeckt ausgelegt und zeitgleich aufgedeckt. das Spiel beginnt sofort.

Spielverlauf

Es wird nicht reihum gespielt. Am Zug ist jeweils, wer zuerst „AYA“ oder „OYE“ ruft.

Wer überzeugt ist, ein Muster einer beliebigen offenliegenden Karte mit Hilfe eines Standardzuges (bei hellblauen Karten: mit Hilfe von ein oder zwei Standardzügen) in der „Spielzone“ der Kugelbahn nachbilden zu können, ruft: „AYA!“

Der erste „AYA“-Rufer, ist nun am Zug (und sonst niemand!). Er muß seinen Standardzug unmittelbar, d.h. ohne Zögern und weiteres Nachdenken ausführen.

Gelingt es ihm, das Muster einer oder mehrerer offenliegender Karten nachzubilden, dann erhält er diese Karte(n) und legt sie verdeckt vor sich ab.

Das Spiel geht anschließend sofort (mit dem nächsten Rufer/ohne AUSNAHMEZUG) weiter.

Gelingt es dem „AYA“-Rufer nicht, ein offenliegendes Muster nachzubilden, wird seine obenliegende Karte aus dem Spiel genommen. Sein linker Tischnachbar führt nun einen AUSNAHMEZUG durch. Dann geht das Spiel mit dem nächsten Rufer weiter.

Wer überzeugt ist, dass kein Muster offenliegender Karten nachgebildet werden kann, ruft „OYE“. Die Mitspieler des (ersten) „OYE“-Rufers haben jetzt Zeit, ihn zu widerlegen, indem sie doch noch ein Muster regelgerecht nachbilden. Stellt sich heraus, dass das „OYE“ berechtigt war, dann erhält der OYE-Rufer von jedem Kartenstapel eine Karte, die er alle verdeckt vor sich ablegt. Hat sich der „OYE“-Rufer hingegen geirrt, dann verliert er seine oberste Karte, d.h. er nimmt sie aus dem Spiel. Anschließend führt in jedem Fall der linke Nachbar des „OYE“-Rufers einen Ausnahmezug aus.

Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Kartenstapel leer, d.h. die Karten an die Spieler verteilt sind. Es gewinnt, wer am Spielende die meisten Karten hat.

Variante 4

Kindergarten-AYA

Spielvorbereitung

Die Karten werden gut gemischt. Fünf Karten werden offen nebeneinander in die Tischmitte gelegt. (Spielbar ist auch eine Variante, in der je acht oder zehn Karten ausgelegt werden). Die übrigen Karten bilden einen verdeckten Stapel.

Spielverlauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, führt zunächst einen AUSNAHMEZUG durch. Anschließend versucht er, mit Hilfe des üblichen Standardzuges die Muster

der offenliegenden Karten in beliebiger Reihenfolge nachzubilden. Er bleibt so lange am Zug, wie ihm dies gelingt. Jede Karte, deren Muster er solchermaßen erfolgreich nachbilden konnte, nimmt er an sich. Erst wenn er bei dem Versuch ein Kartenmuster nachzubilden scheitert, ergänzt er die offenliegenden Karten wieder durch Karten vom verdeckten Stapel auf fünf (oder weniger, wenn ihm keine fünf Karten mehr zur Verfügung stehen). Dann ist der nächste Spieler am Zug.

Spielende

Das Spiel endet, sobald die letzte Karte vom verdeckten Stapel aufgedeckt wurde.

Es gewinnt, wer zum Spielende die meisten Karten hat.

Variante 5

AYA für Tüftler

Es ist möglich, AYA solitär zu spielen. Dabei können 10, 20 oder auch sämtliche Karten ausgelegt werden, um in ständiger Zugfolge ohne Unterbrechung Muster nachzubilden. Wer es fertigbringt, auf diese Weise alle Karten „abzuarbeiten“, kann sich getrost den Titel „AYA-Meister“ geben.

Anhang

Die Idee zu diesem Spiel kommt aus Amerika und wurde von Mike Reilly erdacht. Über ihn kam AYA zum Zoch Verlag, der, überzeugt vom neuartigen kreativen Spielkonzept AYA's, uns -den Werksiedlern- die Realisierung vorschlug.

Als Partner des Zoch Verlages waren wir bereits an einigen Spiele-Produktionen beteiligt, insbesondere beim Zoch-Klassiker Bausack. Den "Tanz der Derwische", ein traditionelles Kreisspiel, haben wir mit einem neuen Spielmechanismus ausgestattet und als erstes Eigenprodukt im Spielebereich herausgegeben.

Erstmals hatten wir als spielbegeisterter Hersteller nun Gelegenheit, eine völlig neue Spielidee umzusetzen, was uns in ansprechender Weise gelungen scheint.

* * * * *

Erschienen im Zoch Verlag in Zusammenarbeit mit der
Werksiedlung Kandern

Autor Mike Reilly

Copyright 2000

Drucken

