

# JOKO GEGEN KLAAS

## DAS DUELL UM DIE WELT

# DAS SPIEL

„Ziel ist es den Gegner zu vernichten, nicht mehr und nicht weniger.“

### Das Spiel enthält:

1 Spielbrett	1 sechsfächiger roter Kontinent-Würfel
42 Welt Aktionskarten	1 siebenflächige Regionen-Scheibe
42 Studio Aktionskarten	1 Drehpfeil
1 Joko Spielfigur	1 Timer
1 Klaas Spielfigur	20 Joko/Klaas Länderpunkte

Wie in der TV Show „Joko gegen Klaas – Das Duell um die Welt“ warten in aller Herren Länder Aufgaben auf Euch, die es zu bestehen gilt. Zuerst in der „Welt“ und im Anschluss im „Studio“. In jeder Region eine nicht weniger harte Aufgabe. Nur wer beide Aufgaben in „Welt“ und „Studio“ besteht, erhält den jeweiligen Länderpunkt. Wird nur eine der beiden Aufgaben pro Region bestanden, wird das Land als neutral gewertet und keiner erhält einen Länderpunkt. Wird keine der beiden Aufgaben pro Region bestanden, erhält automatisch der Kontrahent einen Länderpunkt. Gewinner ist der Spieler oder das Team, das zuerst sieben Länderpunkte erspielt hat.

### Vor dem ersten Spiel:

Löst die Figuren, Länderpunkte und die Regionenscheibe aus dem Karton.

Klemmt die Figuren in den Plastikhalter.

Klemmt den Drehpfeil auf die Regionenscheibe.

Um den Timer zu starten, dreht den Pfeil zuerst in Richtung steigender Ziffernzahlen bis zur 0. Danach dreht Ihr den Pfeil zurück zu der Anzahl an Minuten, die in der Aufgabe angegeben sind. Die Aufgabe ist beendet, wenn der Timer abgelaufen ist.



### **Vor Spielbeginn:**

Vor Spielbeginn entscheidet sich jeweils die gleiche Anzahl an Spielern für eine der beiden Spielfiguren, Joko oder Klaas. Es kann sich dabei um einen Spieler pro Spielfigur handeln (wenn ihr zu zweit spielt), oder um mehrere Spieler (ab drei Mitspielern), die dann jeweils Teams bilden. Da pro Spielrunde jeweils immer ein Spieler antritt, können die Teams auch unterschiedlich groß sein. Innerhalb eines Teams wird nacheinander gespielt, es beginnt jeweils der jüngste Spieler eines Teams, dann der zweitjüngste usw., bis alle Spieler eines Teams einmal an der Reihe waren. Haben alle Spieler eines Teams eine Runde gespielt, beginnt wieder alles von vorn und der jüngste Spieler ist erneut an der Reihe. Sämtliche vorbereitende Maßnahmen und Kontrollen obliegen dem gegnerischen Team. Das Spielbrett wird zwischen die kontrahierenden Spielparteien gelegt. Die Welt- und Studioaktionskarten werden pro Team jeweils nach Kontinenten sortiert und mit der Rückseite nach oben an den Spielbrettrand gelegt.



### **Spielablauf:**

Das Team mit dem jüngsten Spieler beginnt. Dieser Spieler ermittelt mit dem Würfel den Kontinent und mit der Drehscheibe die Region (z.B. Europa 5).

Der Spieler stellt seine Spielfigur auf die gewürfelte Region, zieht die zugehörige Weltaktionskarte und liest die Aktion laut vor. Im Anschluss wird die Aktion so vorbereitet, dass sie vom Spieler ausgeführt werden kann. Sind die Vorbereitungen beendet, wird die Aktion ausgeführt und entweder bestanden oder nicht bestanden. Nachdem die Aktion der Weltaktionskarte beendet ist, wird die der Region entsprechende Studioaktionskarte gezogen und die Aktion laut vorgelesen. Im Anschluss wird auch diese Aktion so vorbereitet, dass sie vom Spieler ausgeführt werden kann. Sind die Vorbereitungen beendet, wird die Aktion ausgeführt und entweder bestanden oder nicht bestanden. Wurden beide Aktionen bestanden erhält der Spieler einen Länderpunkt und legt ihn mit dem Gesicht seines Teams (Joko / Klaas) offen vor sich hin. Wurde nur eine der beiden Aktionen bestanden erhält keiner der Spieler einen Länderpunkt. Wurde keine der beiden Aktionen bestanden erhält der Gegner einen Länderpunkt und legt ihn mit Gesicht seines Teams (Joko / Klaas) offen vor sich hin.

Nun ist der jüngste Spieler des gegnerischen Teams an der Reihe mit Würfel und Drehscheibe Kontinent und Region zu ermitteln. Danach geht es im Wechsel Team 1 - Team 2 weiter.

Nach Abschluss der Aktionen unabhängig vom Ausgang werden Welt- und Studioaktionskarte wieder auf ihren jeweiligen Stapel gelegt und können jederzeit erneut zum Einsatz gelangen, da für jedes Team pro Region nur jeweils eine Welt- und eine Studioaktionskarte vorhanden ist.

### Ende des Spiels:

Gewinner ist der Spieler oder das Team, das sieben Länderpunkte (inklusive der Langzeitaktivitäten) mit dem Gesicht seines Charakters (Joko oder Klaas) vor sich liegen hat.



*Joko hat 7 Länderpunkte. Er gewinnt.*

### Die Aktionen:

Die Aktionsvorbereitungen können unterschiedlichster Art sein, mal muss z.B. Platz geschaffen werden, mal müssen weitere Utensilien besorgt werden. Die Aktionen werden immer vom Gegner vorbereitet. Bei den erforderlichen Utensilien wurde großer Wert darauf gelegt, dass es sich dabei um Gegenstände des täglichen Gebrauchs handelt, die normalerweise in jedem Haushalt zu jeder Zeit vorhanden sind.

Sollte es wider Erwarten doch vorkommen, dass eine Aktion nicht ausgeführt werden kann, weil ein Gegenstand fehlt, werden die jeweilige Welt- und Studioaktionskarten aus dem Spiel genommen und erneut Kontinent und Region ermittelt. Es gibt Aktionen, die sich bis zum Ende des Spiels hinziehen, es obliegt dem Gegner auf die Einhaltung der Aktionen zu achten und die spielregelkonformen Konsequenzen zu ziehen. (Ab- bzw. Zuerkennung des jeweiligen Länderpunktes) Grundsätzlich ist und bleibt es ein Spiel, übertreibt also nicht und achtet stets auf eure Sicherheit und eure Gesundheit.

### Langzeitaktionen:

Bei den Studioaktionen gibt es einige Aktionen, die nur dann Länderpunkte einbringen, solange sie ausgeführt werden, sogenannte Langzeitaktionen.

Für diese Aktionen gelten folgende Regeln

#### **Fall 1:** Aktion der Weltaktionskarte bestanden

Studioaktionskarte ist z.B. Europa 5 „Stehe für den Rest des Spiels auf einem Bein“

Der Spieler legt die Langzeit-Studioaktionskarte (Europa 5) vor sich hin und auf die Karte einen Länderpunkt mit dem Gesicht seines Teams (Joko / Klaas). Dieser Länderpunkt wird auch gewertet, so lange der Spieler auf einem Bein steht und somit die Aktion ausführt.

Sollte der Spieler einmal auf zwei Beinen stehen verfällt der Punkt und er wird zurück ins Spiel gelegt.

Denn es gilt ja die Regel, sollte nur eine der beiden Aktionen bestanden werden, bekommt keines der Teams einen Punkt.

Was passiert wenn ein eigenes Teammitglied im späteren Spielverlauf ebenfalls auf Europa 5 kommt?

Studioaktionskarte, Länderpunkt und Langzeitaktion „wandern“ zum eigenen Teammitglied, der Punktstand bleibt unverändert.

Was passiert wenn der Gegner im späteren Spielverlauf ebenfalls auf Europa 5 kommt? Die Aktion wird beendet, gilt als bestanden, das Team bekommt einen Länderpunkt.

Der Gegner startet erneut die Aktion.

**Fall 2:** Aktion der Weltaktionskarte nicht bestanden

Studioaktionskarte ist z.B. Europa 5 „Stehe für den Rest des Spiels auf einem Bein“

Der Spieler legt die Langzeit-Studioaktionskarte (Europa 5) vor sich hin und auf die Karte einen Länderpunkt mit dem Gesicht des gegnerischen Teams (Joko / Klaas). Dieser Länderpunkt wird für das gegnerische Team nicht gewertet, so lange der Spieler auf einem Bein steht und somit die Aktion ausführt.

Sollte der Spieler einmal auf zwei Beinen stehen geht der Länderpunkt automatisch an das gegnerische Team. Denn es gilt ja die Regel, sollte keine der beiden Aktionen bestanden werden, bekommt das gegnerische Team einen Punkt.

Was passiert wenn ein eigenes Teammitglied im späteren Spielverlauf ebenfalls auf Europa 5 kommt?

Studioaktionskarte, Länderpunkt und Langzeitaktion „wandern“ zum eigenen Teammitglied, die Möglichkeit des Punktes für das gegnerische Team bleibt bestehen.

Was passiert wenn der Gegner im späteren Spielverlauf ebenfalls auf Europa 5 kommt?

Die Aktion wird beendet, gilt als bestanden, der Länderpunkt wandert zurück ins Spiel.

Der Gegner startet erneut die Aktion.

In Ausnahmefällen kann es passieren, dass eine Aktion nicht ausgeführt werden kann, da der Spieler durch eine vorherige Aktion beeinträchtigt ist.

Deshalb gilt: Es muss immer die neue Aktion ausgeführt werden. Sollte eine Langzeitaktion davon betroffen sein, wird der Länderpunkt wieder zurück in das Spiel gelegt, egal welches Gesicht (Joko / Klaas) zu sehen war.

**Niederlassung in Deutschland:**

**Clementoni GmbH**

Augustinusstraße 11a - 50226 Frechen - Deutschland

Tel.: 02234 93650-0 – Fax: 02234 93650-15

E-Mail: info@clementoni.de

**HERSTELLER: Clementoni S.p.A.**

Zona Industriale Fontenoce s.n.c.

62019 Recanati (MC) - Italy

Tel.: +39 071 75811 - Fax: +39 071 7581234

www.clementoni.com

