

# JETRIKO

## INHALT

- 75 farbige Spielkarten
- 10 weisse Spielkarten
- 15 Fallenkarten
- 2 Regelblätter

## ZIEL DES SPIELS

Bei Jetriko versuchst du, deine Handkarten möglichst schnell loszuwerden. Aber Achtung: Gewonnen hast du erst, wenn du wieder zum Zug kommst und immer noch keine Handkarten hast. Bis dahin versuchen alle, deinen Sieg noch zu verhindern.

## VORBEREITUNG AUF DAS SPIEL

Jetriko verfügt über zwei Kartentypen: Spielkarten mit einer mehrfarbigen Rückseite und Fallenkarten mit einfarbigen Rückseiten.

Mischt sämtliche Karten zusammen und verteilt allen Mitspielenden 5 Spielkarten. Fallenkarten werden nicht an die Spielenden ausgeteilt. Tauchen beim Austeilen Fallenkarten auf, werden sie beiseitegelegt und vor Spielbeginn wieder in den Kartenstapel gemischt.

- Der/Die Besitzer\*in des Spiels teilt in der ersten Runde die Karten aus. In allen folgenden Runden verteilt die Person, welche die letzte Runde gewonnen hat.
- Der/Die Kartengeber\*in bestimmt jeweils, ob die Person zur Linken oder zur Rechten die erste Karte spielt. Das Spiel verläuft in die entsprechende Richtung.
- Der/Die Startspieler\*in kann eine beliebige Karte spielen.



## GRUNDREGELN

- Jetriko ist ein Spiel ohne Schummeln und Absprachen. Falls jemand zum Beispiel fragt, wie viele Karten du noch hast, teile das den anderen mit.
- Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel neu gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgestellt. Das Spiel geht weiter.
- Werden Spielkarten wegen eines Karteneffekts abgeworfen, werden sie unter den Ablagestapel geschoben.



## SPIELZUG

- In deinem Spielzug darfst du eine Spielkarte legen.
- Wenn du keine Karte spielen kannst oder willst, musst du eine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Falls möglich, darfst du nach dem Ziehen eine Karte spielen.
- Wenn du eine Fallenkarte ziehst, gelten spezielle Regeln. Siehe Abschnitt Fallenkarten.
- Welche Karte aufeinander gespielt werden können, kannst du bei den verschiedenen Kartentypen nachlesen.
- Wenn du eine Spielkarte mit Effekt spielst, sage den Namen der betroffenen Person an und nenne den Effekt sowie dessen Stärke. So startest du einen Angriff.

## ANGRIFFE

- Angriff verstärken & umleiten:** Viele Effekte können durch weitere Karten verstärkt und umgeleitet werden. Nenne wiederum die betroffene Person und den neuen Stärkewert.
- Angriff ausführen:** Kannst oder willst du einen Angriff nicht verstärken oder umleiten, dann trifft er dich. Nach der Ausführung des Angriffs kommst du trotzdem zum Zug.



Beispiel: Stefan wird von Fabian mit einer «Plus 2» angegriffen. Er legt eine andere «Plus 2» auf den Stapel und sagt «Pierre, Plus 4». Pierre spielt eine «More» Karte und sagt: «Pascal, Plus 5». Pascal kann sich nicht wehren und muss 5 Karten ziehen. Anschliessend kommt Pascal zum Zug.

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn eine Person zu Beginn des eigenen Spielzugs keine Handkarten hat.

# FARBIGE SPIELKARTEN

Farbige Spielkarten bestehen aus einer Farbe (Grün, Gelb, Blau, Dunkelblau oder Rot) und einer Zahl (1 bis 5). Viele verfügen über einen zusätzlichen Karteneffekt.

Farbige Spielkarten können wie folgt gelegt werden:

- 1 Auf die gleiche Farbe
- 2 Auf die gleiche Zahl
- 3 Auf den gleichen Effekt



## VERSTÄRKBARE ANGRIFFSKARTEN

Verstärkbare Angriffskarten mit dem gleichen Effekt können aufeinander gespielt werden. Die Angriffsstärke wird erhöht und an die nächste Person in Spielrichtung weitergeleitet.



Beispiel: Fabienne greift Pascale mit einer «Plus 2» an. Pascale spielt ebenfalls eine «Plus 2» und greift damit Piera mit «Plus 4» an. Piera muss nun 4 Karten ziehen, sofern sie sich nicht wehren kann. Anschliessend kommt Piera zum Zug.

### PLUS 2

Die nächste Person in Spielrichtung muss 2 Karten vom Nachziehstapel ziehen.

### STEAL 1

Die nächste Person in Spielrichtung muss verdeckt 1 Handkarte von dir ziehen.

### REDRAW 1

Die nächste Person in Spielrichtung muss eine beliebige Handkarte abwerfen und eine neue Karte vom Nachziehstapel ziehen. **Wichtig:** Abwerfen und Nachziehen sind unabhängige Aktionen. Kannst du nicht die gewünschte Anzahl Karten abwerfen, wirfst du alle Karten ab und ziehst dennoch die geforderte Anzahl Karten nach.

## NICHT VERSTÄRKBARE ANGRIFFSKARTEN

Die Effekte dieser Karten können weder verstärkt, weitergegeben noch abgewehrt werden.



### BLANK

Die nächste Person in Spielrichtung muss eine passende Karte ohne Effekt spielen. Ist dies nicht möglich, muss sie eine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Es muss auch eine Karte gezogen werden, wenn die betroffene Person aktuell keine Handkarten mehr hat. **Wichtig:** Dieser Effekt gilt nur für die nächste Person in Spielrichtung. Danach wird normal weitergespielt.

### SKIP

Die nächste Person in Spielrichtung kommt nicht zum Zug.

## VERTEIDIGUNGSKARTE



Beispiel: Piera greift Pascale mit einer roten «Steal 1» an. Pascale kann eine rote «Deflect»-Karte spielen und entscheidet sich, den Effekt nicht zurückzuleiten, sondern Stefanie anzugreifen. Stefanie spielt darauf eine weitere rote «Steal 1» und leitet den Angriff als «Steal 2» an Fabienne weiter.

### DEFLECT

«Deflect» kann zum Wechseln der Spielrichtung und zum Weiterleiten von verstärkbaren Angriffen verwendet werden.

- Bestimme die Spielrichtung.
- Falls du angegriffen wirst: Leite den Effekt unverändert in die gewählte Spielrichtung weiter. Nenne die betroffene Person und die Angriffsstärke.

**Wichtig:** Du kannst «Deflect» nur auf einen Angriff spielen, wenn Farbe oder Zahl mit der zuletzt gespielten Angriffskarte übereinstimmt.

**Hinweis:** Auf eine «Deflect»-Karte kann wieder eine Angriffskarte mit dem ursprünglichen Effekt gespielt werden, um den Effekt weiter zu verstärken. Auch hier muss aber entweder die Farbe oder die Zahl mit der «Deflect»-Karte übereinstimmen. Es kann auch eine weitere «Deflect»-Karte gespielt werden.

# WEISSE SPIELKARTEN

- 1 Können auf alles gelegt werden.
- 2 Können nur mit weiteren weissen Karten abgewehrt oder gestoppt werden.
- 3 Nachdem ein Angriff ausgeführt oder gestoppt wurde, kann eine beliebige Karte auf eine weisse Karte gespielt werden.



**Wichtig:** Spielst du eine weisse Karte, ohne dass du angegriffen wirst, musst du eine Karte ziehen. Dein Zug ist danach beendet. Die nächste Person in Spielrichtung kann eine beliebige Karte spielen.

### DIVIDE

Teile den Angriff unter dir und der angreifenden Person auf. Der Angriff wird – beginnend mit der angreifenden Person – abwechselnd ausgeführt.

- Plus 2:** Ihr zieht abwechselnd eine Karte vom Nachziehstapel, bis die Gesamtmenge erreicht ist.
- Steal 1:** Ihr zieht abwechselnd voneinander eine Spielkarte, bis die Gesamtmenge erreicht ist. Gezogene Karten werden erst am Ende auf die Hand genommen.
- Redraw 1:** Ihr werft abwechselnd eine Karte ab und zieht direkt eine nach, bis die Gesamtmenge erreicht ist.

**Wichtig:** «Divide» kann nicht weitergegeben oder gestoppt werden. Das Spiel geht anschliessend mit der nächsten Person in Spielrichtung weiter.

### MORE

Erhöhe die aktuelle Angriffsstärke um 1 und gib den Angriff in Spielrichtung weiter.

### STOP

Stoppe den Angriff. Er wird nicht ausgeführt.

### TARGET

Bestimme ein beliebiges Ziel für den aktuellen Angriff. Die gewählte Person muss nicht benachbart sein. Das Spiel geht bei dieser Person weiter und die Spielrichtung bleibt bestehen.

### TIMES TWO

Verdopple die Angriffsstärke und gib den Angriff in Spielrichtung weiter.

# FALLENKARTEN

Fallenkarten bringen eine gewisse überraschende Note in das Spiel. Sie zählen nicht zu den Handkarten, sondern werden wie folgt behandelt:

- 1 Ziehst du eine Fallenkarte vom Nachziehstapel, lege sie auf den Ablagestapel. Lies den Effekt vor und führe ihn aus.
- 2 Aktive Angriffe werden abgebrochen. Du musst keine weiteren Karten ziehen oder austauschen.
- 3 Deckst du eine Fallenkarte auf, darfst du keine Karte mehr spielen. Die nächste Person in Spielrichtung kommt zum Zug.
- 4 Auf eine im vorherigen Zug ausgeführte Fallenkarte kannst du alles spielen.



Die Rückseiten der Fallenkarten geben einen Hinweis über die Art des Effekts.

- Rot: negativer Effekt
- Blau: neutraler Effekt
- Grün: positiver Effekt



Beispiel: Pascal übergibt mit einem «Times 2» den Effekt «Plus 8» an Fabian. Fabian kann sich nicht wehren und muss vom Nachziehstapel ziehen. Die dritte Karte ist eine Fallenkarte. Diese wird aufgedeckt und ausgeführt. Die restlichen Karten werden nicht mehr gezogen. Fabians Zug ist vorbei und Stefan darf als Nächster in Spielrichtung eine beliebige Handkarte spielen.

### Spezialfälle Fallenkarten

Spezialfall mehrere Fallenkarten: Musst du aufgrund einer Fallenkarte nochmals Karten ziehen und eine weitere Fallenkarte wird aufgedeckt, so wird der Effekt der ersten Fallenkarte abgebrochen. Der Effekt der zweiten Fallenkarte wird dann ausgeführt. Das Spiel geht nach der Person weiter, welche die erste Fallenkarte aufgedeckt hat.

Spezialfall Divide: Das Spiel geht nach der Person weiter, die «Divide» gespielt hat.



Downloads  
rulefactory.ch/rules

Autoren: Fabian Engeler, Pascal Frick,  
Pierre Lippuner, Stefan Weisskopf  
Design: Pierre Lippuner



# JETRIKO

## CONTENT

- 75 coloured playing cards
- 10 white playing cards
- 15 trap cards
- 2 rule sheets

## GOAL OF THE GAME

In Jetriko you want to get rid of your cards as fast as possible. But be careful: You don't win when you have zero cards left, but only if your next turn comes around and you're still empty-handed. Until then, everyone else tries to prevent your victory, by all means necessary.

## GAME PREPARATION

In Jetriko there are two types of cards: playing cards with a multi-coloured back and trap cards with a single-coloured back.

Shuffle all cards together and hand out 5 playing cards (multi-coloured back) to each player. Trap cards are never handed out. If trap cards come up during distribution, put the cards aside and shuffle them back into the card pile before the start of the game.

- The owner of the game distributes the cards in the first round. In the following rounds, the winner of the last round will become the dealer.
- The dealer decides whether the player on the left or right plays the first card. The game proceeds in the corresponding direction.
- The starting player can play any card to start the game.



## BASIC RULES

- Jetriko is a game without cheating or verbal cooperation. For example: If somebody asks you how many cards you have left, answer honestly.
- If the draw pile is used up, shuffle the discard pile to form a new draw pile.
- If cards are discarded due to a card effect, slide them under the discard pile.



## TAKING TURNS

- During your turn, you can play one card from your hand.
- If you can't or don't want to play a card, draw one from the draw pile. You can still play a card after drawing one.
- If you draw a trap card, special rules apply. See the section for trap cards.
- Which cards can be played on one another are defined in the specific card type sections.
- If you play a card with an effect, say the name of the affected player and the effect including its value. This starts an attack.

## ATTACKS

- Amplify and redirect attacks:** Most effects can be amplified and redirected. Name the affected player and the new value.
- Execute attack:** If you can't or don't want to amplify or redirect an attack, you're being hit by the attack. After the execution of the attack, you still get to play.



Example: Stefan is attacked by Fabian with a "Plus 2". He plays another "Plus 2" and says "Pierre, Plus 4". Pierry plays a "More" card and says "Pascal, Plus 5". Pascal is not able to defend himself and has to draw 5 cards. Afterwards, it's Pascal's turn.

## END OF THE GAME

The game ends if a player has no cards at the beginning of their turn.

## COLOURED PLAYING CARDS

Coloured playing cards consist of a colour (green, yellow, cyan, dark blue or red) and a number (1 to 5). Many coloured cards have an additional card effect.

Coloured playing cards can be played as follows:

- 1 On the same colour
- 2 On the same number
- 3 On the same effect



## AMPLIFIABLE ATTACK CARDS

Amplifiable attack cards with the same effect can be played on each other. The attack value is increased and the attack is passed on to the next player in direction of play.



Fabienne attacks Pascale with a "Plus 2". Pascale plays another "Plus 2" and attacks Piera with "Plus 4". Piera has to draw 4 cards, if she's not able to defend herself. Afterwards, it's Piera's turn.

### PLUS 2

The next player in direction of play has to draw 2 cards from the draw pile.

### STEAL 1

The next person in direction of play has to blindly draw 1 card from your hand.

### REDRAW 1

The next player in direction of play has to discard one hand card of their choosing and draw a new card from the draw pile.

**Important:** Discarding and drawing are considered separate actions. If you can't discard the required number of cards, you discard all your cards and still have to draw the required number of cards.

## NON-AMPLIFIABLE ATTACK CARDS

The effects of these cards can not be amplified, redirected or stopped.



### BLANK

The next player in direction of play has to play a matching card without any effect. If this is not possible, they have to draw a card from the draw pile. The affected player also has to draw a card, if they have no hand cards left.

**Important:** This effect only applies for the next person in direction of play. Afterwards, the game continues normally.

### SKIP

The next player's turn in direction of play will be skipped.

## DEFENSE CARDS



Example: Piera attacks Pascale with a red "Steal 1". Pascale plays a red "Deflect" card and decides not to redirect to Piera but to attack Stephanie. Stephanie plays another red "Steal 1" and forwards the attack as "Steal 2" towards Fabienne.

### DEFLECT

"Deflect" can be used to change the direction of play and to redirect amplifiable attacks.

- Determine the direction of play
- If you're attacked: forward the attack in the selected direction. Name the person affected and the attack value.

**Important:** You can only redirect an attack with "Deflect" when colour or number match the last played attack card.

**Hint:** You can play an attack card with the original effect on a "Deflect" card to amplify the attack further. However, either colour or number of the attack card has to match the "Deflect" card. You can also play another "Deflect" card.

## WHITE PLAYING CARDS

- 1 Can be played on every card.
- 2 Can only be repelled or stopped with another white card.
- 3 After the attack has hit or was stopped, any card can be played on top of a white card.



**Important:** If you play a white card without being attacked, you must draw a card. Your turn is over afterwards and the next player is allowed to play any card.

### DIVIDE

Divide the attack between the attacking player and yourself. The attack is carried out alternately - starting with the attacking player.

- Plus 2:** You take turns drawing a card from the draw pile until the total is reached.
- Steal 1:** You take turns drawing one card from each other's hand until the total amount is reached. Do not take the drawn cards into your hand until all necessary cards are drawn.
- Redraw 1:** You take turns discarding and drawing one card until the total amount is reached.

**Important:** "Divide" cannot be redirected or stopped. The game continues with the next person in direction of play.

### MORE

Amplify the current attack value by 1 and forward the attack in direction of play.

### STOP

Stop the attack. The effect will not be executed.

### TARGET

Choose any target for the active attack. The selected person doesn't have to be adjacent. The game continues with the selected person and the direction of play remains.

### TIMES TWO

Double the current attack value and forward the attack in direction of play.

## TRAP CARDS

Trap cards bring a surprising touch to the game. They do not count as hand cards, but are treated as follows:

- 1 If you draw a trap card from the draw pile, put it on the discard pile. Read the text on the card aloud and execute the effect.
- 2 Any active attacks will be stopped. You don't have to draw or redraw any more cards.
- 3 If you activate a trap card, you're not allowed to play a card anymore. The turn of the next player starts.
- 4 You can play anything on a trap card played in the previous turn.



The back sides of trap cards can give you a hint regarding its effect.

- Red: negative effect
- Blue: neutral effect
- Green: positive effect

Example: Pascal forwards thanks to "Times 2" the effect "Plus 8" to Fabian. Fabian can't defend himself and has to draw 8 cards from the draw pile. The third card is a trap card. The trap card is revealed and its effect is executed. The rest of the cards are not drawn. Fabian's turn is over and Stefan as the next player, gets to play any hand card of her choosing.

### Special cases trap cards

Special case "multiple trap cards": If you have to draw cards from the draw pile due to a trap card effect and another trap card is activated, the effect of the first card is cancelled. You execute the effect of the second trap card. The game continues after the player who activated the first trap card.

Special case "Divide": The game continues after the person who played divide. No matter who activated the trap card.



Downloads  
rulefactory.ch/rules

Authors: Fabian Engeler, Pascal Frick,  
Pierre Lippuner, Stefan Weisskopf  
Design: Pierre Lippuner

