YINGO

SPIELANLEITUNG

SPIELMATERIAL



32 Chips
(je 8 in jeder der vier Farben)



9 Spielplanelemente
(jeweils mit 4 Spielplanfeldern)



4 Würfelablagen



5 Würfel

SPIELZIEL

Das Ziel des Spiels ist einfach: Erhalte so viele Punkte wie möglich für deine Chips, die du auf dem Spielplan platzierst. Je mehr Chips du benachbart platzieren kannst, desto mehr Punkte gibt es für dich. Allerdings wirst du manches Mal gegnerische Chips entfernen müssen, die dir den Weg zum Erfolg versperren. Und dies will gut durchdacht sein, denn jeder gegnerische Chip in deinem Besitz beschert dir am Ende Minuspunkte. Also Augen auf und mögen dir viele gute Würfe gelingen, bis du deinen letzten Chip zum Einsatz gebracht hast!

SPIELVORBEREITUNG



Legt je nach Spieleranzahl einen Spielplan aus einer bestimmten Anzahl von Spielplanelementen aus:

- Wenn ihr zu zweit spielt, legt ihr 6 beliebige Spielplanelemente aus.
- Wenn ihr zu dritt oder viert spielt, legt ihr alle 9 Spielplanelemente aus.



Legt die Spielplanelemente in beliebiger Reihenfolge und Ausrichtung zueinander aus, jedoch so, dass sie im Spiel zu zweit ein rechteckiges bzw. im Spiel zu dritt oder viert ein quadratisches Raster bilden.

Nehmt euch in eurer Spielerfarbe je 8 Chips und eine Würfelablage. Lost aus, wer das Spiel beginnt, und fahrt im Uhrzeigersinn fort.

SPIELABLAUF

Das Spiel wird über **8 Runden** gespielt, in denen ihr jeweils nacheinander euren kompletten Zug ausführt.

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du mit allen 5 Würfeln, von denen du jeden nach den folgenden Regeln bis zu dreimal würfeln darfst: Nach dem ersten Wurf wählst du diejenigen Würfel, deren Ergebnis du (zumindest vorerst) behalten möchtest, und legst sie auf deiner Würfelablage auf das Feld mit der Zahl 1. Die restlichen Würfel darfst du erneut würfeln. Es kann vorkommen, dass du nach dem ersten Wurf alle Würfel erneut würfeln möchtest (in diesem Fall legst du keine Würfel auf das Feld mit der Zahl 1) oder dass du mit dem Ergebnis des ersten Wurfs zufrieden bist (in diesem Fall legst du alle Würfel auf das Feld mit der 1 und gehst direkt dazu über, einen deiner Chips auf dem Spielplan zu platzieren). Dank eurer Würfelablage habt ihr stets im Blick, wie oft ihr welche Würfel schon gewürfelt habt.







Würfelst du erneut einen oder mehrere Würfel, wählst du wieder, ob und welche Würfel du behalten möchtest und legst sie auf das Feld mit der Zahl 2. Hast du jetzt noch Würfel übrig, darfst du sie ein drittes und letztes Mal würfeln. Das Ergebnis des dritten Wurfs ist für diese Würfel gültig und kann nicht mehr geändert werden.



Die Würfel, mit denen du dreimal gewürfelt hast, legst du auf das Feld mit der Zahl 3. Du hast jetzt jedoch **die Möglichkeit, die Würfel auf Feld 1 noch bis zu zweimal zu würfeln** und die **Würfel auf Feld 2 noch genau einmal.** Jeden Würfel, den du dreimal gewürfelt hast, legst auf Feld 3 der Würfelablage – das hier ausliegende Ergebnis ist endgültig.

Wenn du bereits mit dem Ergebnis deines Wurfes zufrieden bist oder du nicht mehr würfeln darfst, prüfst du, ob und welche Möglichkeiten du hast, einen deiner Chips auf einem der Spielplanfelder des Spielplans zu platzieren. Die möglichen Würfelkombinationen sind am Ende dieser Anleitung beschrieben. Beim Platzieren eines Chips auf dem Spielplan versuchst du, möglichst große Gruppen aus benachbarten Chips deiner Farbe zu schaffen.

Hinweis: Chips gelten als benachbart, wenn sie sich auf Spielplanfeldern befinden, welche seitlich aneinander grenzen. Spielplanfelder, die übereck aneinander grenzen gelten nicht als benachbart.

Es kann vorkommen, dass ein für dich interessantes Spielplanfeld bereits von einem gegnerischen Chip besetzt ist. In diesem Fall darfst du, wenn du am Zug bist, den gegnerischen Chip vom Spielplan entfernen und deinen eigenen Chip an dessen Stelle setzen, wenn dein Würfelergebnis dies erlaubt. Den entfernten Chip musst du allerdings an dich nehmen und er bringt dir am Spielende **Minuspunkte**.



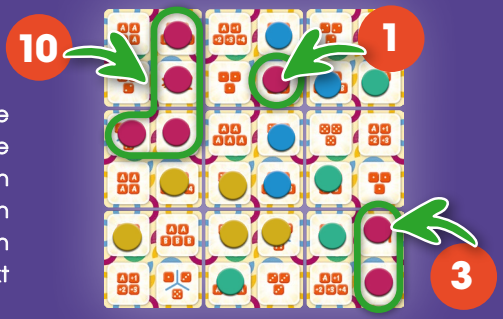
Wenn du nach dem Würfeln keinen Chip auf dem Spielplan platzieren kannst oder willst (z. B. weil das Würfelergebnis zu keinem der Spielplanfelder passt oder du keinen gegnerischen Chip an dich nehmen willst, um Minuspunkte zu vermeiden), darfst du auf das Platzieren verzichten. In diesem Fall musst du einen deiner noch nicht eingesetzten Chips zurück in die Spieleschachtel legen.

SPIELENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet nach 8 Runden, wenn ihr all eure Chips platziert (oder in die Spieleschachtel zurückgelegt) habt. Zählt jetzt die Punkte für eure Chips auf dem Spielplan. Jeder einzelne Chip ist **1 Punkt** wert, aber jeder weitere **benachbarte** Chip ist **1 Punkt mehr wert als der vorherige**. Zum Beispiel ist eine Gruppe von **2 Chips 3 Punkte** wert (1 + 2 = 3), eine Gruppe von **3 Chips** ist **6 Punkte** wert (1 + 2 + 3 = 6), eine Gruppe von **4 Chips** ist **10 Punkte** wert (1 + 2 + 3 + 4 = 10) und so weiter. Addiert die Punkte, die ihr für eure Gruppen und Einzelchips auf dem Spielplan erhaltet. Anschließend müsst ihr von dieser Summe **Punkte abziehen für die gegnerischen Chips**, die ihr im Laufe des Spiels an euch genommen habt. Auch hier gilt: Jeder zusätzliche gegnerische Chip (egal welcher Farbe) ist immer 1 Punkt mehr wert als der vorherige, in diesem Fall aber leider Minuspunkte! Auf diese Weise kostet dich ein einzelner gegnerischer Chip, den du vom Spielplan genommen hast, nur 1 Punkt, aber schon 3 solcher Chips bringen dir 6 Minuspunkte (1 + 2 + 3 = 6)!

BEISPIEL

Tom hat die Spielerfarbe Rosa. Am Ende des Spiels bekommt er 10 Punkte für eine Gruppe von 4 seiner Chips (1 + 2 + 3 + 4 = 10), 3 Punkte für eine Gruppe von 2 Chips (1 + 2 = 3) und einen weiteren Punkt für einen einzelnen Chip. Insgesamt hat er also 14 Punkte erreicht. Allerdings hat er einen gelben Chip vor sich liegen, den er während des Spiels vom Spielplan genommen und damit Tanjas Pläne durchkreuzt hat. Dies kostet ihn 1 Punkt und er beendet das Spiel schließlich mit 13 Punkten. Bravo!



ERKLÄRUNG DER SPIELPLANFELDER

Die Zielvorgaben auf den Spielplanfeldern zeigen die folgenden Würfelkombinationen:



DRILLING
3 Würfel mit demselben Wert



VIERLING
4 Würfel mit demselben Wert



FÜNFLING
5 Würfel mit demselben Wert



FULL HOUSE
2 Würfel mit demselben Wert plus 3 Würfel mit demselben Wert, z. B. 3-3 und 5-5-5



TANDEM
2 Würfelpaare (jedes Paar mit einem anderen Wert), z. B. 2-2 und 4-4



KLEINE STRASSE
4 Würfel mit aufeinanderfolgenden Werten, z. B. 1-2-3-4 oder 2-3-4-5 oder 3-4-5-6



GROSSE STRASSE
5 Würfel mit aufeinanderfolgenden Werten, z. B. 1-2-3-4-5 oder 2-3-4-5-6



UNGERADE
jeder der 5 Würfel zeigt einen ungeraden Wert (1, 3 oder 5)



GERADE
jeder der 5 Würfel zeigt einen geraden Wert (2, 4 oder 6)



MINDESTSUMME
die Summe der Augen aller 5 Würfel muss gleich oder größer als 22 sein



MAXIMALSUMME
die Summe der Augen aller 5 Würfel muss gleich oder kleiner als 11 sein



EINER
3 Würfel mit dem Wert 1



ZWEIER
3 Würfel mit dem Wert 2



DREIER
3 Würfel mit dem Wert 3



VIERER
3 Würfel mit dem Wert 4



FÜNFER
3 Würfel mit dem Wert 5



SECHSER
3 Würfel mit dem Wert 6

Autor: **Ralf zur Linde**
Illustration: **Damian Szupiluk**
Entwicklung: **Paulina Kortas, Adam Bukowski, Tomasz Czerwiński**
Technische Entwicklung: **Grzegorz Traczykowski**
Übersetzung: **E. de Haan**

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com
02952

© 2025 Ralf Zur Linde.
All rights reserved.