Vergleicht nun eure Punktestände:

- Hat die **Person mit der Mojo-Karte die wenigsten Punkte** (andere Personen dürfen dieselbe Punktezahl haben), erhält sie keine zusätzlichen Punkte.
- Hat **eine andere Person die wenigsten Punkte**, dreht die Mojo-Karte auf die Seite mit der +10. Die Person mit der Mojo-Karte muss 10 zusätzliche Punkte zu ihrem Ergebnis hinzurechnen.

Notiert eure Punkte auf dem Wertungsblock. Rechnet dabei immer für jede Person ihren aktuellen Gesamtpunktestand aus. Legt dann alle eure Karten auf den Ablagestapel.

***Beispiel:***



***Maik hat 24 Punkte (3+10+11).***



***Alex hat 4 Punkte (0+4).***



***Pia hat 10 Punkte (1+9) und die Mojo-Karte. Da Alex weniger als 10 Punkte erspielt hat, dreht Pia die Mojo-Karte auf die Seite mit der +10 und rechnet 10 Punkte zusätzlich zu ihrem Ergebnis hinzu. Pia beendet die Runde dadurch mit 20 Punkten.***



## Neue Runde

Hat nun noch niemand 50 oder mehr Punkte gesammelt, beginnt eine neue Runde. Teilt an jede Person 8 neue Handkarten vom Nachziehstapel aus. Sollten auf dem Nachziehstapel keine Karten mehr liegen, mischt den Ablagestapel und bildet einen neuen Nachziehstapel. Deckt die oberste Karte auf, um einen neuen Ablagestapel zu bilden. Die Person mit der Mojo-Karte legt diese wieder zurück in die Mitte, **ohne sie umzudrehen**, und beginnt die neue Runde. Die Pfeilrichtung auf der Mojo-Karte gibt die Spielrichtung für die neue Runde vor.

## Spielende

Sobald mindestens 1 Person am Ende einer Runde 50 oder mehr Punkte hat, endet das Spiel. Die Person mit den wenigsten Punkten gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnen alle Personen mit den wenigsten Punkten.

Ihr könnt die Punktzahl, die das Spielende auslöst, beliebig verringern oder erhöhen, um kürzere oder längere Partien zu spielen.

**Möge das Mojo mit dir sein!**



## Variante: 2 Ablagestapel

**Änderung in der Spielvorbereitung:** Deckt während der Spielvorbereitung eine zweite Karte auf, um damit einen zweiten Ablagestapel zu bilden.

**Änderungen im Spielablauf:** Wenn du am Zug bist, darfst du entscheiden, auf welchen der beiden Ablagestapel du deine Karte spielst. Alle Karten, die du in diesem Zug spielst, musst du **auf denselben Stapel** spielen. Musst du am Ende deines Zuges eine Karte ziehen, darfst du alternativ die oberste Karte des Ablagestapels nehmen, auf den du **keine Karte** gespielt hast, statt die oberste Karte des Nachziehstapels zu ziehen. Sollte einer der beiden Ablagestapel leer sein, deckt die oberste Karte des Nachziehstapels auf, um einen neuen Ablagestapel zu bilden.

**Autor:** Antoni Guillen
**Illustrationen:** Christine Alcouffe
**Deutsche Ausgabe**
**Grafikdesign:** Jens Wiese
**Übersetzung:** Jonathan Feld
**Redaktion:** Pegasus Spiele Team

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Blackrock Games. © 2023 The Flying Games. © der deutschen Ausgabe 2024 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Blackrock GAMES · THE FLYING GAMES · Pegasus Spiele

*Wir machen Spaß!* www.pegasus.de /pegasusspiele



# Mojo

## Anleitung

***Mojo* bezeichnet ein Amulett oder Talisman, kann aber übertragen auch für Glücksbringer bzw. Glück an sich stehen sowie für den eigenen Einfluss, den man auf andere Menschen hat.**

# Mojo

**Ein Spiel wie ein Glücksbringer für 2-8 Zahlenfüchse von Antoni Guillen**

## Spielmaterial



**78 Karten, davon**

8 blaue Karten (je 4× 0 und 1)
15 grüne Karten (je 5× 2, 3 und 4)
18 gelbe Karten (je 6× 5, 6 und 7)
21 orange Karten (je 7× 8, 9 und 10)
16 rote Karten (je 8× 11 und 12)

***Hinweis:*** *Je höher der Wert einer Karte, desto öfter ist sie im Spiel.*




**1 Mojo-Karte**



**1 Wertungsblock**

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
**Dein Pegasus Spiele Team**



## Spielübersicht

**In *Mojo* versuchst du, die wenigsten Punkte zu sammeln, indem du möglichst viele deiner Handkarten ausspielst. In jedem Zug musst du 1 Karte von deiner Hand ausspielen. Je nach gespielter Karte passiert nichts, musst du 1 Karte nachziehen oder 1 weitere Karte spielen.**
**Aber aufgepasst: Sobald du nur noch 3 oder weniger Handkarten hast, leitest du das Rundenende ein und darfst keine weitere Karte mehr ausspielen. Versuche deshalb, nur kleine Zahlenwerte für die Wertung am Rundenende zu behalten.**
**Sobald eine Person mindestens 50 Punkte erreicht hat, endet das Spiel. Die Person mit den wenigsten Punkten gewinnt.**

## Spielvorbereitung

Legt die Mojo-Karte so in die Mitte eurer Spielfläche, dass die Seite mit der 0 nach oben zeigt. Mischt alle anderen Karten verdeckt und teilt an jede Person 8 Handkarten aus. Legt die restlichen Karten als Nachziehstapel neben die Mojo-Karte. Deckt schließlich die oberste Karte des Nachziehstapels auf, um den Anfang des Ablagestapels zu bilden. Wer den bescheidensten Tag hatte, darf beginnen.

## Spielablauf

*Mojo* spielt ihr über mehrere Runden, bis mindestens 1 Person 50 oder mehr Punkte erreicht hat. In jeder Runde seid ihr reihum am Zug. Die Spielrichtung wird durch die Mojo-Karte vorgegeben. In der 1. Runde spielt ihr im Uhrzeigersinn, da die Mojo-Karte mit der 0 nach oben ausliegt, auf der ein Pfeil im Uhrzeigersinn zeigt.



Bist du am Zug, musst du 1 Karte von deiner Hand auf den Ablagestapel spielen. Prüfe dabei, ob der Wert deiner Karte niedriger, genauso hoch oder höher ist als der Wert der obersten Karte auf dem Ablagestapel:

- Hat deine Karte **einen niedrigeren Wert**, ist dein Zug beendet.
- Hat deine Karte **einen höheren Wert**, ziehe 1 Karte vom Nachziehstapel, **danach** ist dein Zug beendet.
- Hat deine Karte **denselben Wert**, musst du 1 weitere Karte nach denselben Regeln ausspielen. Das kannst du auch mehrfach hintereinander tun. Auf diese Weise kannst du mehrere Karten in einem Zug ausspielen.

Musst du eine Karte ziehen und der Nachziehstapel ist leer, lass die oberste Karte des Ablagestapels offen liegen. Mische alle anderen Karten des Ablagestapels, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden.



*Pias Handkarten* *Ablagestapel*

***Beispiel: Zu Beginn von Pias Zug liegt auf dem Ablagestapel eine 9. Sie spielt 2 weitere Karten mit derselben Zahl aus und anschließend eine 7. Damit ist ihr Zug beendet. Die zweite 7 auf ihrer Hand darf Pia jetzt nicht mehr spielen.***



**Mojo-Moment!** Sobald du am Ende deines Zuges 3 oder weniger Karten auf der Hand hast (**bei 2 Personen:** 2 oder weniger Karten), löst du einen Mojo-Moment und damit die Endphase der Runde aus. Lege deine restlichen Handkarten (1 bis 3) verdeckt vor dir ab. Ihr spielt danach die Runde unverändert weiter. Bist du jedoch wieder am Zug, darfst du keine Karte auf den Ablagestapel spielen. Decke stattdessen 1 deiner vor dir liegenden Karten auf.

***Hinweis:*** *Jede Person, die am Ende ihres Zuges 3 (bzw. 2) oder weniger Karten auf der Hand hat, löst einen Mojo-Moment aus. Es können also auch mehrere Personen in der Runde Karten vor sich liegen haben.*

**Ausnahme:** Hast du am Ende deines Zuges **keine** Handkarte (dazu muss du mindestens 3 gleiche Karten hintereinander ausgespielt haben), endet die Runde **sofort**.

## Rundenende

Eine Runde endet sofort, sobald eine Person die letzte vor ihr liegende Karte aufgedeckt hat oder wenn eine Person in ihrem Zug alle ihre Handkarten ausspielen konnte. Die Person, die die Runde beendet hat, nimmt sich die Mojo-Karte und legt sie mit der 0 vor sich aus.

Berechnet jetzt eure Punkte für diese Runde. Deckt dazu noch verdeckt vor euch liegende Karten auf und legt ggf. eure Handkarten offen dazu. Sortiert die Karten nach Farben und nehmt dann von jeder Farbe jeweils nur den höchsten Zahlenwert. Habt ihr mehrere Karten mit diesem Zahlenwert, nehmt nur 1 davon. Zählt diese Zahlenwerte zusammen.