

# YAK



für 2-6 Spieler  
ab 8 Jahren  
von Bono Light



**Yeti in Sicht! Oder doch nicht?** Glaubst du niemand, dass du Schneemenschen am Fuße des Himalaya gesehen hast? Nimmst du dir keiner ab, dass sich Murmeltiere, Geier, Steinböcke und Yaks dazu gesellt haben? Wer's nicht glaubt, kann ja mal nachgucken – und mit unzähligen Yaks und Yetis den Rest des Winters auf eisigen Gipfeln verbringen ...

## MATERIAL

### 107 Spielkarten:

- je 15 Yaks, Steinböcke, Geier, Murmeltiere und Yetis mit den Werten 1 bis 3
- 12 Jokerkarten mit den Werten 1 und 2
- 6 Spezialkarten „!“
- 6 Spezialkarten „1“
- 8 Stoppkarten

Yak Steinbock Geier Murmeltier Yeti



Joker Spezialkarte „!“ Spezialkarte „1“ Stoppkarte

## SPIELZIEL

Kassiere möglichst wenig Karten – am besten gar keine!

## SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle Karten und bildet einen verdeckten Nachziehstapel!  
Dann nimmt sich jeder davon fünf Karten auf die Hand.



## SPIELBLAUF

Wer zuletzt einen Schneeball in der Hand hatte, beginnt. Die anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn. Wenn du am Zug bist, entscheidest du dich für **eine** dieser beiden Aktionen:

- Du spielst **eine Karte verdeckt** aus und stellst eine **Behauptung** auf.  
Dann ziehst du sofort wieder eine Karte vom Nachziehstapel.
- Du **zweifelst** die Behauptung des vorangegangenen Spielers an und **überprüfst** sie.  
In diesem Fall spielst du keine Karte aus.

### Karte spielen und Behauptung aufstellen

Ausgespielte Karten aller Spieler bilden **einen** gemeinsamen Stapel. Hast du eine Karte ausgespielt, **behauptest** du, dass sich Wesen einer Art in einer bestimmten Anzahl im Stapel befinden (z. B. „4 Yaks“ oder „7 Yetis“). Deine Behauptung **darf wahr oder unwahr sein**, und du wirst möglicherweise selbst nicht wissen, ob sie stimmt.

Legst du die **erste** Karte des Stapels, musst du die Anzahl **1** nennen – egal, welche Karte du tatsächlich gespielt hast. Bei jeder weiteren Karte musst du die Behauptung des vorherigen Spielers **übertreffen**. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten:

- Du nennst eine **höhere Anzahl** als der vorherige Spieler und dazu ein beliebiges Wesen.
- Du nennst die gleiche Anzahl, jedoch ein **größeres Wesen** als der vorherige Spieler.  
Die Größenordnung ist auf den Spielkarten gut zu erkennen:



*\*) Bislang wurde noch auf keiner Yeti-Karte ein Wesen gesichtet, das die Größe des Murmeltiers übertrifft!*

**Beispiel:** Yasmin legt die zweite Karte auf den Stapel und behauptet: „3 Geier“. Yoko erhöht auf „4 Geier“, Yeliz wählt ein größeres Tier für ihre Behauptung und darf deshalb die Anzahl gleich lassen: „4 Yaks“. Yannik erhöht auf „5 Murmeltiere“, Yasmin sagt: „7 Geier“ ...

## Anzweifeln und überprüfen

Du kannst deinen Vorgänger anzweifeln, wenn du glaubst, das von ihm genannte Wesen sei **weniger häufig** im Stapel, als er behauptet hat. In diesem Fall deckst du den Stapel der ausgespielten Karten auf und zählst die betreffenden Wesen.

### Dabei gilt:



Jede Karte zählt ihrem **Wert** entsprechend, sofern keine Spezialkarte im Stapel liegt. Jedes Wesen ist so häufig im Stapel vertreten, wie es der Summe seiner Kartenwerte entspricht.



**Jokerkarten** zählen immer als das in der letzten Behauptung genannte Wesen – entsprechend ihrem Kartenwert.



Eine oder mehrere **Spezialkarten „!“** verwandeln jedes Wesen im Stapel in das in der **letzten Behauptung genannte Wesen** (auch dann, wenn sich keine Karte des Wesens im Stapel befindet). Die Kartenwerte behalten dabei ihre Gültigkeit.

**Beispiel:** Yasmin sagt „7 Geier“, Yoko zweifelt an:



1 Yak Wert 2  
1 Geier Wert 2  
+ 1 Geier Wert 3  

---

= 5 Geier  
Yoko hat recht.



1 Yak Wert 2  
1 Geier Wert 2  
+ 1 Geier Wert 3  
+ 1 Joker Wert 2  

---

= 7 Geier  
Yasmin hat recht.



1 Yak Wert 2 („!“)  
+ 1 Geier Wert 2  
+ 1 Geier Wert 3  
+ 1 Joker Wert 2  

---

= 9 Geier  
Yasmin hat recht.





Eine oder mehrere **Spezialkarten „1“** wandeln den Wert jeder Karte im Stapel in den Wert 1.



Liegt eine **ungerade Anzahl Stoppkarten** im Stapel, sind alle **Spezialkarten („1“ / „!“)** im Stapel **ungültig**. Bei einer geraden Anzahl an Stoppkarten bleiben die Spezialkarten im Stapel gültig.



1 Yak Wert „1“ („!“)  
+ 1 Geier Wert „1“  
+ 1 Geier Wert „1“  
+ 1 Joker Wert „1“ („!“)

**= 4 Geier**

*Yoko hat recht.*



1 Yak Wert 2  
1 Geier Wert 2  
+ 1 Geier Wert 3  
+ 1 Joker Wert 2

**= 7 Geier**

*Yasmin hat recht.*

**Wer zurecht angezweifelt wurde oder zu Unrecht angezweifelt hat, kassiert alle ausgespielten Karten. Er legt sie verdeckt vor sich ab.**

Anschließend beginnt er mit einer Karte aus seiner Hand den nächsten Stapel.



## **SPIELLENDE UND GEWINNER**

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, spielt ihr noch weiter bis erneut angezweifelt wird und die betreffenden Karten einkassiert wurden. Im seltenen Fall, dass nicht mehr angezweifelt wird, endet das Spiel, sobald kein Spieler mehr Karten auf der Hand hat. **Sieger** ist, wer nun die **wenigsten Karten** vor sich liegen hat. Wer die meisten Karten einkassiert hat, kann sich auf die Suche nach dem Yeti begeben – oder die Karten für die nächste Partie mischen ...

Art.Nr.: 601105086



© 2015 Zoch Verlag  
Briener Str. 54a  
80333 München  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)  
[www.facebook.com/zochspiele](http://www.facebook.com/zochspiele)

Autor: Bono Light  
Illustration: Gabriela Silveira / Satz: Volker Maas  
Licensed with permission from  
Swan Panasia



# YAK



for 2-6 players,  
8 years and up  
by Bono Light



**Yeti in sight? Or not?** Doesn't anybody believe that you saw yetis at the foot of the Himalayas? And doesn't anybody accept that groundhogs, vultures, ibexes and yaks joined them? If you don't believe that, feel free to check – and spend the rest of the winter on the icy peaks with all the yaks and yetis...

## MATERIALS

### 107 cards:

- 15 each of yaks, ibexes, vultures, groundhogs and yetis, with values 1 to 3
- 12 wild cards with values 1 or 2
- 6 „!“ special cards
- 6 „1“ special cards
- 8 Stop cards



## OBJECT OF THE GAME

Wild card „!“ Special card „1“ Special card Stop card

Try to get as few cards as possible – the best being none!

## SET-UP OF THE GAME

Shuffle all cards and form a face-down draw pile.  
Then each player takes five cards from there into his hand.



## COURSE OF THE GAME

The player who likes snow the most begins. The other players follow in turn, clockwise.

On your turn, you choose **one** of these two actions:

- Play **one card, face down**, and make an **assertion**. Then immediately draw another card from the draw pile, **OR**:
- **Challenge** the previous player's assertion and **check** it. In this case, you don't play a card.

### Playing a card and making an assertion

The cards played by all players form **one** collective pile.

When you play a card, you then **assert** how many creatures of a certain species there are in the pile (e.g., "4 yaks" or "7 yetis"). Your assertion **may be true or false**, and you might not even know if it is correct.

If you lay down the **first card of the pile**, you have to say the number **1** – regardless of what card you have actually played. With every further card, you have to **outrank** the previous player's assertion. You have two ways to do this:

- You give a **higher number** than the previous player (and name any of the five species), **OR**:
  - You give the same number, but name a **bigger species** than the previous player.
- The size order (from large to small) is easy to see on the cards:



*\*) To date, there has never been a creature sighted on any yeti card that outdoes the size of a groundhog!*

**Example:** Yasmin puts the second card on the pile and asserts: „3 vultures.“ Yoko raises it to „4 vultures“; Yeliz chooses a bigger creature for her assertion and therefore may stick to the same number: „4 yaks.“ Yannik boosts it to „5 groundhogs.“ Yasmin says, „7 vultures“...

## Challenging and checking

You can challenge the previous player if you think that there are **fewer species** he has named in the pile than what he asserted. In this case, you reveal the pile of the cards played and count the creatures in question.

### The following rules apply:



Each card counts according to its **value**, provided there is no special card in the pile. Each species is represented in the pile as many times as the sum of its card values.



**Wild cards** always refer to the creature named in the latest assertion – corresponding to its card value.



One or more **“!” special cards** turn every creature in the pile into a creature of the species named in the latest assertion (even if there is no card of this species in the pile). The card values remain valid.



**Example:** Yasmin says, „7 vultures“; Yoko challenges:



1 yak value 2  
1 vulture value 2  
+ 1 vulture value 3  

---

= 5 vultures  
Yoko is right.



1 yak value 2  
1 vulture value 2  
+ 1 vulture value 3  
+ 1 wild card value 2  

---

= 7 vultures  
Yasmin is right.



1 yak value 2 („!“)  
+ 1 vulture value 2  
+ 1 vulture value 3  
+ 1 wild card value 2  

---

= 9 vultures  
Yasmin is right.





One or more **“1” special cards** change the value of every card in the pile to 1.



If there is an **odd number of Stop cards** in the pile, all special cards (“!” and “1”) in the pile become invalid. In case of an even number of Stop cards, the special cards in the pile remain valid.



1 yak value „1“ („!“)  
+ 1 vulture value „1“  
+ 1 vulture value „1“  
+ 1 wild card  
value „1“ („!“)

---

= **4 vulture**

*Yoko is right.*



1 Yak value 2  
1 vulture value 2  
+ 1 vulture value 3  
+ 1 wild card value 2

---

= **7 vulture**

*Yasmin is right.*

**A player who has been challenged justifiably or whose challenge was shown to be unjust has to take all the cards played. He puts them in front of him, face down.**

After that, he starts a new pile by playing a card from his hand.

## ENDING AND WINNING THE GAME

When the draw pile is depleted, players keep playing until one of them challenges again and somebody has to take the respective cards. In the rare case of nobody challenging any more, the game ends as soon as all players are out of hand cards. The player who now has the **fewest cards** in front of him is the **winner**. Whoever has gotten the most cards can set out on a search for the yeti – or shuffle the cards for the next game...

Art.Nr.: 601105086



© 2015 Zoch Verlag  
Briener Str. 54a  
80333 München  
www.zoch-verlag.com  
www.facebook.com/zochspiele

Author: Bono Light · English translation:  
Sybille & Bruce Whitehill, “Word for Wort”  
Illustration: Gabriela Silveira / Layout: Volker Maas  
Licensed with  
permission from  
Swan Panasia





# YAK



Pour 2 à 6 joueurs  
à partir de 6 ans  
De Bono Light



**Yeti en vue ! A moins que... non !** Personne ne te croit quand tu dis avoir vu d'abominables hommes des neiges au pied de l'Himalaya ? Encore moins quand tu prétends qu'il y avait en plus des marmottes, des vautours, des bouquetins et des yaks ? Celui qui a des doutes peut toujours vérifier... au risque de passer tout le reste de l'hiver sur des pics verglacés, en compagnie de tous ces yaks et yetis...

## CONTENU

### 107 cartes:

- 15 yaks, 15 bouquetins, 15 vautours, 15 marmottes et 15 yetis, d'une valeur de 1 à 3
- 12 jokers d'une valeur de 1 ou 2
- 6 cartes spéciales « ! »
- 6 cartes spéciales « 1 »
- 8 cartes « Stop »



## BUT DU JEU

A vous d'essayer de récupérer le moins de cartes possible, voire aucune !

## PRÉPARATION

Mélangez toutes les cartes et formez une pioche, face cachée.  
Chacun tire ensuite 5 cartes en main.



## DÉROULEMENT DU JEU

Celui qui aime le plus la neige commence. Les autres se succèdent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient ton tour, tu dois choisir l'une des deux actions suivantes :

- Jouer **une carte, face cachée**, en faisant une **annonce**.  
Tu pioches ensuite immédiatement une nouvelle carte de la pile.
- **Mettre en doute** l'annonce du joueur précédent et **vérifier**.  
Dans ce cas, tu ne joues pas de carte.

### Jouer une carte et faire une annonce

Les cartes jouées par tous les joueurs sont placées sur **une seule et même pile**. Une fois que tu as joué une carte, tu **annonces** combien d'exemplaires d'une créature sont présents dans la pile (exemple : « 4 yaks » ou « 7 yetis »). Ton annonce **peut être vraie ou fausse** ; d'ailleurs, tu n'en auras peut-être pas la moindre idée toi-même. Si tu **entames la pile**, tu dois annoncer « **1 ...** » quelle que soit la carte que tu joues. A chaque nouvelle carte jouée, le joueur doit **surenchérir** sur l'annonce du joueur précédent. Tu as alors 2 options :

- Soit tu annonces une **quantité supérieure** au joueur précédent (+ le nom d'une des 5 créatures) ;
- Soit tu annonces la même quantité mais une **créature plus grosse** que celle annoncée par le joueur précédent.



*\*) Jusqu'ici, aucune créature plus grosse qu'une marmotte n'a été aperçue sur une carte de yeti !*

**Exemple:** Yasmin joue la deuxième carte de la pile et annonce « 3 vautours ». Yoko surenchérit avec « 4 vautours ». Yeliz choisit une créature plus grosse et peut donc annoncer la même quantité, soit, « 4 yaks ». Yannick surenchérit avec « 5 marmottes », Yasmin avec « 7 vautours »...

## Mettre en doute et vérifier

Tu peux mettre en doute l'annonce du joueur précédent si tu penses que le nombre d'exemplaires de la créature nommée, présents dans la pile, est **inférieur** à ce qui a été annoncé. Dans ce cas, retourne la pile de cartes jouées et compte le nombre de créatures correspondantes.

### Règles de comptage :



Chaque carte compte selon sa **valeur**, tant qu'aucune carte spéciale n'a été jouée. Le nombre d'exemplaires de la créature est alors égal à la somme des valeurs inscrites sur les cartes correspondantes.



Les **jokers** remplacent toujours la **dernière créature annoncée**, selon leur valeur.



Une ou plusieurs **carte spéciale « ! »** transforme chaque créature présente dans la pile en la dernière créature annoncée (même s'il n'y a aucune carte de cette créature dans la pile). Les cartes conservent leurs valeurs.

### Exemple:

Yasmin annonce « 7 vautours ». Yoko dit qu'elle ment.



1 yak valeur 2  
1 vauture valeur 2  
+ 1 vauture valeur 3  

---

= 5 vautures  
Yoko a raison.



1 yak valeur 2  
1 vauture valeur 2  
+ 1 vauture valeur 3  
+ 1 joker valeur 2  

---

= 7 vautures  
Yasmin a raison.



1 yak valeur 2 („!“)  
+ 1 vauture valeur 2  
+ 1 vauture valeur 3  
+ 1 joker valeur 2  

---

= 9 vautures  
Yasmin a raison





Une ou plusieurs **carte spéciale « 1 »** transforme la valeur de toutes les cartes présentes dans la pile en 1.



1 yak valeur „1“ („1“)  
 + 1 vauture valeur „1“  
 + 1 vauture valeur „1“  
 + 1 joker valeur „1“ („1“)

**= 4 vauture**

*Yoko a raison.*



Si le **nombre de cartes « Stop »** présentes dans la pile est **impair**, toutes les **cartes spéciales (« ! » et/ou « 1 »)** sont **annulées**. Si leur nombre est pair, les cartes spéciales de la pile restent valables.



1 yak valeur 2  
 1 vauture valeur 2  
 + 1 vauture valeur 3  
 + 1 joker valeur 2

**= 7 vauture**

*Yasmin a raison.*

**Le joueur pris en flagrant délit de mensonge ou celui qui accuse à tort un de ses adversaires récupère toutes les cartes jouées et les place, face cachée, devant lui.**

Il entame ensuite la nouvelle pile.

## FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR



Lorsque la pioche est épuisée, la partie continue jusqu'à ce qu'un joueur mette de nouveau en doute l'annonce précédente et que l'un d'eux récupère les cartes correspondantes. Dans les rares cas où plus aucune mise en doute n'a lieu, la partie s'arrête dès qu'aucun joueur n'a plus de cartes en main. Le **vainqueur** est alors celui qui a récupéré **le moins de cartes**. Le joueur qui possède le plus de cartes peut partir à la recherche du yeti... ou mélanger les cartes pour une nouvelle partie...

Art.Nr. : 601105086



© 2015 Zoch Verlag  
 Brienner Str. 54a  
 80333 München  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)  
[www.facebook.com/zochspiele](http://www.facebook.com/zochspiele)

Auteur : Bono Light  
 Traduction française : William Attia  
 Illustration : Gabriela Silveira / Layout : Volker Maas  
 Licensed with permission from  
 Swan Pania



# YAK



per 2-6 giocatori,  
dagli 8 anni in su  
di Bono Light



**Yeti in vista? O no?** C'è qualcuno che non crede che siano stati avvistati alcuni yeti ai piedi dell'Himalaya? E c'è qualcuno che non crede che fossero in compagnia di marmotte, avvoltoi, stambecchi e yak? Se non ci credete accomodatevi, controllate pure – e preparatevi a passare il resto dell'inverno in montagna al freddo e al gelo in compagnia di yak e yeti...

## MATERIALI

### 107 Carte:

- 15 carte animale per specie (yak, stambecchi, avvoltoi, marmotte e yeti) di valore 1 2 e 3
- 12 carte jolly di valore 1 e 2
- 6 carte speciali „!”
- 6 carte speciali „1”
- 8 carte Stop



## SCOPO DEL GIOCO

Finire la partita col minor numero di penalità possibile, o meglio ancora nessuna!

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mescolate le carte e deponete il mazzo di pesca (tallone) a faccia in giù.  
Ciascun giocatore pesca 5 carte come mano iniziale.



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore a cui piace di più la neve inizia il gioco, che poi procede in senso orario. Quando tocca a voi giocare, dovete scegliere di fare una fra queste due azioni:

- Giocare una **carta a faccia in giù**, in mezzo al tavolo, e fare una dichiarazione. Subito dopo la **dichiarazione** pescate una carta dal tallone.
- O **Contestare** la dichiarazione di chi ha giocato prima di voi e **verificarla**. In questo caso non giocherete e non pescherete carte.

### Giocare una carta e fare una dichiarazione

Le carte di tutti i giocatori vengono giocate una sopra l'altra in **una** sola pila. Dopo aver giocato una carta, bisogna fare una dichiarazione su quante creature ci sono, di un certo tipo, nella pila (ad esempio „4 yak“ o „7 yeti“). **La vostra dichiarazione può essere vera o falsa**, e non deve per forza basarsi sulla carta che avete giocato. Se giocate la **prima carta della pila**, dovete cominciare obbligatoriamente dal numero **1**, a prescindere da quello che avete effettivamente giocato. In seguito, ogni volta che si aggiunge una carta, bisogna **superare** la dichiarazione precedente. Ci sono due modi per farlo:

- si dichiara un **numero più alto** di quello dichiarato dal giocatore precedente, e si può scegliere un qualsiasi animale,
- o si dichiara lo stesso numero, ma obbligatoriamente di una **specie più grande** di quella indicata dal giocatore precedente. Come si può vedere dalle carte, l'ordine degli animali (dal più grande al più piccolo) è il seguente:



*\*) Fino ad oggi non è ancora stato avvistato uno yeti più grande di una marmotta, anzi non se ne sono proprio visti, ma se ne vedete uno fatecelo sapere!*

**Esempio:** Yasmin gioca la seconda carta della pila e dichiara „3 avvoltoi“. Yoko gioca e rilancia a „4 avvoltoi“; Yeliz sceglie una creatura più grande e quindi può dichiarare lo stesso numero „4 yak“. Yannik deve aumentare e passa a „5 marmotte“. Yasmin allora dice „7 avvoltoi“ ...

## Contestare e verificare

Se pensate che nella pila ci siano **meno animali** del tipo indicato di quanti ne ha dichiarati chi ha giocato prima di voi, potete contestare la sua dichiarazione. In questo caso prendete la pila, giratela, e contate gli animali della specie indicata nella dichiarazione.

### Valgono le seguenti regole:



Ciascuna carta animale conta solo per la sua specie e per il suo valore, a meno che non ci siano carte speciali nella pila.



I **jolly** contano sempre come carte valide, quindi contano sempre come **carte animale dell'ultimo tipo indicato** per il loro valore.



Se c'è una **carte speciale "!"** (o più di una) tutte le carte animale della pila diventano del tipo della creatura indicata nell'ultima dichiarazione. Il loro valore non cambia.



**Esempio:** Yasmin dice „7 avvoltoi“; Yoko contesta:



1 yak, valore 2  
1 avvoltoio, valore 2  
+ 1 avvoltoio, valore 3  
= **5 avvoltoi**  
Yoko ha ragione.



1 yak valore 2  
1 avvoltoio, valore 2  
+ 1 avvoltoio, valore 3  
+ 1 jolly, valore 2  
= **7 avvoltoi**  
Yasmin ha ragione.



1 yak valore, 2 („!“)  
+ 1 avvoltoio, valore 2  
+ 1 avvoltoio, valore 3  
+ 1 jolly, valore 2  
= **9 avvoltoi**  
Yasmin ha ragione.





Se c'è una **carte speciale "1"** (o più di una) il valore di tutte le carte animale (e anche dei jolly) della pila diventa 1.



Se ci sono carte stop nella pila contate il loro numero: se è **dispari** il potere delle carte speciali ("1" e "1!") è annullato e non si considera. Se è pari le carte speciali applicano il loro effetto.



1 yak, valore „1“ („!“)  
 + 1 avvoltoio, valore „1“  
 + 1 avvoltoio, valore „1“  
 + 1 jolly, valore „1“ („!“)

= **4 avvoltoio**

*Yoko ha ragione.*



1 yak, valore 2  
 1 avvoltoio, valore 2  
 + 1 avvoltoio, valore 3  
 + 1 jolly, valore 2

= **7 avvoltoio**

*Yasmin ha ragione.*

**Chi è stato contestato, se la sua dichiarazione risulta falsa, prende come penalità tutte le carte che sono state giocate fino a quel momento, se invece la dichiarazione risulta corretta allora sarà il contestatore a prendere le carte.** Le carte prese vanno poste a faccia in giù di fronte a sé. Chi prende le carte ricomincia il giro, giocando dalla sua mano la prima carta della nuova pila.

## FINE DEL GIOCO E VITTORIA

Quando il tallone è esaurito, continuate a giocare con le carte che avete in mano fino a che qualcuno non contesta e si assegna la penalità. Nel caso che nessuno contesti, il gioco termina quando viene giocata l'ultima carta. Il giocatore che ha **meno carte** di fronte a sé **vince** la partita. Chi ha raccolto più carte può scegliere se partire alla ricerca di uno yeti, o mescolare le carte per la prossima partita...

Art.Nr.: 601105086



© 2015 Zoch Verlag  
 Brienner Str. 54a  
 80333 München  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)  
[www.facebook.com/zochspiele](http://www.facebook.com/zochspiele)



Autore: Bono Light · Traduzione italiana: Alifenorm  
 Illustrazione: Gabriela Silveira / Layout: Volker Maas  
 Licensed with permission from  
 Swan Panasia

