

Spielregeln



# World of Yo-Ho™

War of the Orchids™

 volumique™







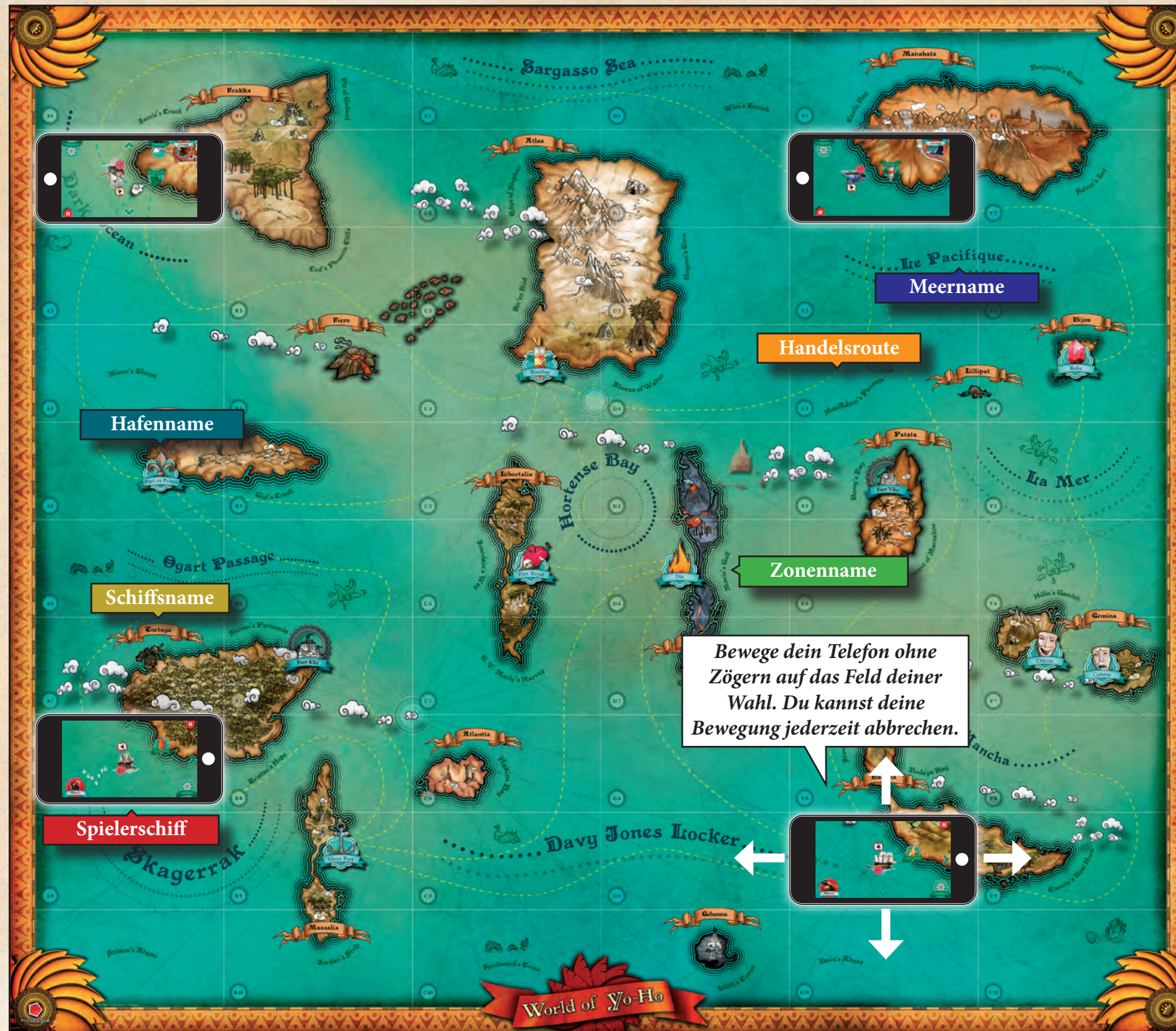
## Einleitung

World of Yo-Ho ist ein abenteuerliches Piraten-Fantasyspiel auf hoher See. So etwas gab es noch nie: 2 bis 4 Spieler kämpfen darum, der berühmteste Pirat einer Welt voller intelligenter Tiere, versteckter Schatzinseln und entfesselter Magie zu werden. Dabei verbindet sich der spürbare, gemeinschaftliche Spaß am Brettspiel mit der Interaktivität eines Videospieles.



Für dieses Abenteuer werden eure Telefone zu Schiffen. Ihr navigiert, indem ihr sie von Feld zu Feld verschiebt.

World of Yo-Ho wird mit mindestens einem Telefon gespielt.



Verschiedene Orte (das Meer, Häfen, Inseln und Zonen) haben unterschiedliche Farben, damit ihr sie leichter auf der Karte findet.

Schiffe bewegen sich immer in rechten Winkeln von Feld zu Feld.



## Inhalt

- Ein Spielbrett (in zwei Teilen).
- 4 Kapitänskarten und 4 Schiffskarten. Diese Karten dienen als Erinnerungstütze für die Grundeigenschaften der Kapitäne und Schiffe.



- 4 Kapitänstoken für 4 Schiffsfiguren. Die brauchst du für das Spiel mit nur einem Telefon.



- 4 Schiffsaugnapfe und 4 Kapitänsaugnapfe. Die kannst du auf dein Telefon stecken, damit es gut zu erkennen ist.



Im Tutorial der App findest du weitere Informationen.



## Spielmodi

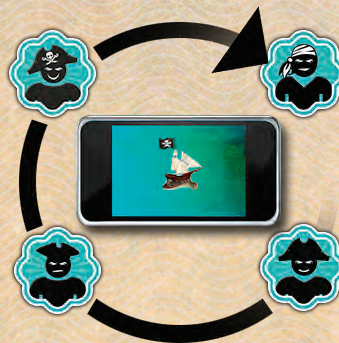
### Mehrere Telefone



Während des Spiels werden Telefone auf das Spielfeld gelegt. Sie stehen für das Schiff eines Spielers und geben dessen Position an. Nehmt sie nur dann vom Brett, wenn ihr geheime Aktionen ausführen oder Informationen nachschlagen müsst.

Ihr müsst NICHT mit einheitlichen Telefonmodellen spielen. Telefone mit iOS und Android können gemischt werden.

### Einzelnes Telefon



Wenn nicht für jeden Spieler ein Telefon vorhanden ist, kann man auch mit einem einzelnen Gerät spielen. In diesem Fall wird das Telefon von Spieler zu Spieler weitergereicht, während Pappfiguren die Schiffe auf dem Spielfeld darstellen.

Das Telefon sollte dabei nicht aufs Spielfeld gelegt werden und kann auch durch ein Tablet ersetzt werden.

## Spielvorbereitungen

Ladet die kostenlose World of Yo-Ho-App aus dem App Store oder von Google Play auf eure Smartphones herunter. Smartphones werden im Folgenden einfach als Telefone bezeichnet.



Startet die World of Yo-Ho-App auf allen Telefonen. Das beste Spielerlebnis habt ihr, wenn jeder Spieler ein Telefon mit an den Spieltisch bringen kann. In diesem Fall stellt jedes Telefon das Schiff seines Besitzers dar. Das Spiel wurde um diese Variante herum entwickelt und sie bietet daher die besten Voraussetzungen für einen lustigen, spannenden Abend.



In dieser Variante müssen alle Telefone mit demselben WLAN verbunden werden, damit sie miteinander kommunizieren können. Im Hilfe-Abschnitt der App findest du Hinweise zum Einrichten eines Netzwerks für das Spiel).

- 1 Tippe auf Spielen.
- 2 Tippe auf Neues Spiel.
- 3 Je nach eurer Ausstattung wählt ihr nun „Mehrere Telefone“ oder „Einzelnes Telefon“.
  - Mehrere Telefone: Wartet, bis alle Spiele mit dem Spiel verbunden sind.
  - Einzelnes Telefon: Tippe Spielerplätze an, um sie hinzuzufügen oder zu entfernen.
- 4 Wir empfehlen euch, beim ersten Spiel die Tutorial-Option eingeschaltet zu lassen. Die Regeln in diesem Buch beschreiben den Spielablauf, aber das Tutorial erläutert euch die verschiedenen Bildschirmarten des Spiels und die möglichen Interaktionen während des Spiels noch genauer.
- 5 Die gewählte Punktzahl entspricht der Beute, die ein Spieler erlangen muss, um das Spiel zu gewinnen. Je höher diese Zahl, desto länger wird das Spiel dauern.
- 6 Jeder Spieler muss auf „Bereit“ klicken, wenn es losgehen kann. Folgt den Anweisungen, um zur Auswahl von Kapitänen und Schiffen zu gelangen und danach eure Startpunkte auf der Karte zu wählen.

**Das Spiel kann beginnen!**

*Die folgenden Beispiele beziehen sich immer auf den Spielmodus mit mehreren Telefonen.*



*Wenn ihr eure Telefone vom Spielbrett nehmt, erscheint eure Infoleiste. Hier habt ihr Zugriff auf eure Daten, unter anderem auch die aktuellen Missionen. Aber Vorsicht: Haltet diese Informationen vor euren Gegnern geheim.*

## Spielziel

Jeder von euch ist Kapitän eines Schiffs und kämpft darum, der größte Pirat von Yo-Ho zu werden. Jeder Kapitän und jedes Schiff kann jeweils nur von einem Spieler gewählt werden. Die Eigenschaften von Kapitänen und Schiffen findet ihr im Detail auf Seite 10.

### Kapitäne



Papagei

Walross

Haifisch

Pelikan

### Schiffe



Wal

Qualle

Schildkröte

Schwertfisch



Beute



Schnecken

**Euer Erfolg wird in Beute-Punkten gemessen. Der Spieler, der zuerst die während der Spielvorbereitung gewählte Anzahl Beute-Punkten erreicht, gewinnt das Spiel.**

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, an Beute-Punkten zu kommen:

- Das Abschließen von Aufträgen.
- Siege in Kämpfen gegen andere Spieler.
- Siege über die schrecklichen Seeungeheuer, die unter den Wogen lauern.

Während des Spiels wird dein Reichtum in Schnecken bemessen, die die Währung Yo-Hos darstellen. Schnecken verdienst du dir ebenfalls mit dem Erfüllen von Aufträgen. Du kannst Schnecken für bessere Ausrüstung ausgeben, die dir im Kampf gegen die Gefahren von Yo-Ho hilft.





# Spielüberblick

Beginnend mit dem ersten Spieler, den die App zu Beginn des Spiels zufällig wählt, wechseln sich die Spieler im Uhrzeigersinn ab. Während deines Zuges kannst du 2 Aktionen ausführen, indem du die folgenden Schaltflächen auswählst.



**Bewegung**  
Du kannst dein Schiff auf ein angrenzendes Feld bewegen, wenn dieses nicht bereits besetzt ist und keine Insel die beiden Felder voneinander trennt. Bewegungen können nur in rechten Winkeln erfolgen, niemals diagonal. Beim Spiel mit mehreren Telefonen wird die Bewegung einfach durch Verschieben des Telefons von einem Feld aufs andere durchgeführt.



**Spezielle Aktionen für Aufträge oder Ereignisse**  
Je nachdem, auf welchem Feld du dich befindest, kannst du eine Aktion ausführen, die zu einem Auftrag oder einem Ereignis gehört. Der Angriff auf ein Monster ist zum Beispiel durch ein Ereignis möglich.



**Kaserne:** Wirf einen Blick auf das Schwarze Brett und wähle bis zu 3 Aufträge, die du erfüllen möchtest.



**Kaschemme:** Schau dir die Rangliste an, in der alle Spieler nach ihrer Beute geordnet aufgeführt sind.



**Werft:** Bezahle den Schiffbauer, damit er dein Schiff instandsetzt und verlorene Widerstandspunkte wiederherstellt. Je größer der bestehende Schaden, desto teurer wirds.



**Markt:** Hier kannst du Kampfausrüstung kaufen und verkaufen, Kapitänsausrüstung erwerben und Schiffsteile erstehen.



**Einen Gegenspieler angreifen**  
Wenn das Feld, auf dem dein Schiff sich befindet, an ein vom Gegner besetztes Feld angrenzt und keiner von euch sich auf einem Feld mit einem Hafen befindet, kannst du diesen Spieler angreifen. Auch Angriffe können nicht diagonal geführt werden. Details findest du unter Seeschlachten auf Seite 8.



**In einen Hafen einlaufen**  
Du kannst deinen Anker in einem der 12 Häfen werfen, die auf dem Spielfeld verteilt sind. In Häfen hast du die Wahl zwischen verschiedenen Gebäuden, in denen dir viele Möglichkeiten offen stehen:



**Aussetzen**  
Du kannst deinen Zug natürlich aussetzen.



**Zugende**  
Beende deinen Zug, nachdem du deine 2 Aktionen abgewickelt hast.



**Ausbesserung auf See**  
Du kannst dein Schiff auf hoher See reparieren lassen. Die in diesem Fall wiederhergestellte Anzahl an Widerstandspunkten des Schiffs hängt von der Eigenschaft Kenntnisse deines Kapitäns ab.



Wenn du einen Hafen incognito verlassen möchtest, musst du eine Steuer zahlen. Entscheidest du dich gegen die Zahlung, hat das folgende Konsequenzen:

- Andere Spieler erhalten vielleicht Rivalenmissionen zu denen, die du soeben im Hafen angenommen hast.
- Ein Spieler, der in späteren Zügen diesen Hafen besucht, wird sehen können was du auf dem Markt gekauft hast.

# Aufträge

Wenn du einen Hafen besuchst, sind bis zu 3 Aufträge in der Kaserne verfügbar. Wähle die Aufträge, die du erfüllen möchtest. Du darfst höchstens 3 Aufträge gleichzeitig haben. Schließe einen Auftrag ab, indem du seine Zielvorgaben erfüllst. Einige Missionen sind zeitlich begrenzt und müssen innerhalb einer bestimmten Anzahl Züge abgeschlossen werden. Diese Dauer gibt die Anzahl von Zügen wieder, in der du den Auftrag erfolgreich abschließen kannst. Du kannst einen aktiven Auftrag jederzeit abbrechen.

**Es gibt drei Arten von Aufträgen:**

- **Abenteuer:** Erfülle diese Aufträge, indem du dich zu einem bestimmten Feld auf dem Spielbrett begibst, auf das in der Missionsbeschreibung hingewiesen wird. Ein Auftrag kann zum Beispiel vorgeben, dass das Ziel sich vor der Küste einer bestimmten Insel oder auf einer Handelsroute zwischen zwei bestimmten Häfen befindet. Sobald du auf dem richtigen Feld bist, kannst du eine spezielle Aktion ausführen, um den Auftrag zu erfüllen.
- **Kurier:** Diese Aufträge erfüllst du mit dem Einlaufen in bestimmte Häfen.
- **Kampf:** Der Sieg in der Seeschlacht gegen einen bestimmten Spieler sichert dir die Belohnung für solche Aufträge. Diese Aufträge scheitern aber, wenn du im Kampf unterliegst.

**Auftragstitel** \_\_\_\_\_  
**Beschreibung** \_\_\_\_\_  
**1 oder 2 Ziele** \_\_\_\_\_  
**Belohnung in Schnecken** \_\_\_\_\_  
**Belohnung in Beute** \_\_\_\_\_

**Oma Mampf Mampf**

Manchmal muss man im Leben auch Risiken eingehen: Bring Oma Mampf Mampf zu ihren Enkeln nach Port-au-Prince und sorg dafür, dass sie rechtzeitig zur Fußpflege (uärks...) wieder daheim ist. Wenn du den Auftrag annimmst, verhaue es nicht: Oma ist von der fleischfressenden Sorte.

- Fahre nach **Port-au-Prince**, bevor 6 Runden vorbei sind.
- Kehre nach **Vieux-Port** zurück, bevor 6 Runden vorbei sind.

80 160

Auftragskarte

Deine Auftragswahl kann natürlich Folgen haben. Anderen Spielern werden vielleicht Aufträge angeboten, die deinen eigenen zuwiderlaufen.

**Rivalenmissionen**  
Wenn du in einem Hafen einen Auftrag annimmst und die Steuer zum Auslaufen incognito nicht zahlst, können Rivalenmissionen zu deinen Aufträgen im selben Zug anderen Spielern angeboten werden. Diese Missionen können dieselben Ziele wie dein Auftrag haben oder den Spieler auffordern, dich in einer Seeschlacht abzufangen. Schließt ein anderer Spieler seine Rivalenmission vor dir ab, schlägt dein Auftrag fehl. Wenn du deinen Auftrag abschließt, er fehlschlägt oder du ihn abbrichst, scheitern auch die eventuellen Rivalenmissionen der anderen Spieler.

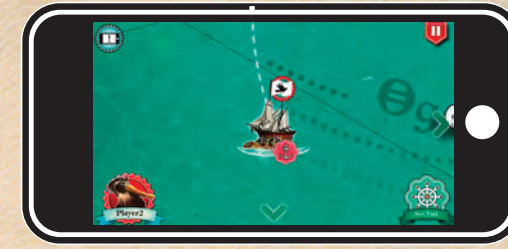
**Rachefeldzug**  
Wenn einer deiner Aufträge scheitert oder du ihn abbrichst, können anderen Spielern Rachefeldzüge angeboten werden. Diese besonderen Missionen sind immer Kampfaufträge.



Kasernenbildschirm im Hafen, Ziehe Aufträge von rechts nach links und lege sie ab, um sie anzunehmen.



Inaktiver Spieler



Aktiver Spieler

Wenn du dich auf einem Feld neben einem anderen Spieler befindest, kannst du nicht nur angreifen. Du kannst auch auf einen Hafen oder ein Auftragsziel auf dem Feld des anderen Spielers zugreifen als befändest du dich selbst darauf.

Alle Aktionen können pro Zug zweimal durchgeführt werden. Die Ausnahme bildet Einen Gegenspieler angreifen, was du nur einmal pro Zug tun kannst

# Spielende

Jedes Mal, wenn der letzte Spieler am Tisch seine Runde beendet, zählt die App die Beute aller Spieler. Sobald ein Spieler die am Anfang des Spiels festgelegte Punktzahl erreicht, endet das Spiel.

Der Spieler mit der fettesten Beute gewinnt.

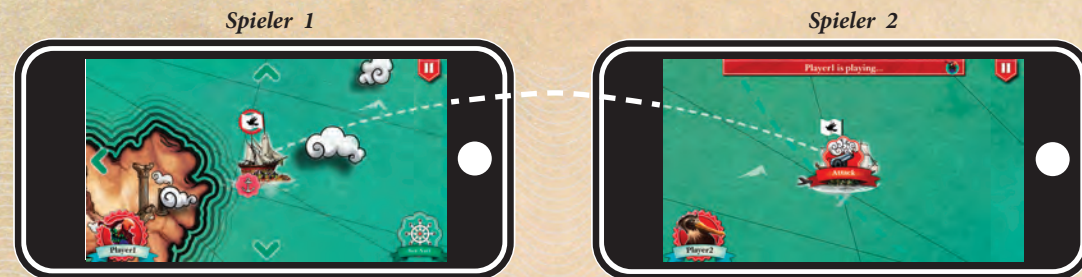


# Kampf

Ein Kampf zwischen zwei Spielern wird in drei aufeinanderfolgenden Schritten abgehandelt: **Angriffsansage, Vorbereitung, Auflösung**

## 1 Angriffsansage

Der aktive Spieler tippt auf die Schaltfläche Angriff auf dem Telefon des Spielers, den er angreifen möchte.



Spieler1 kann Spieler2 angreifen, indem er „Angriff“ auf dem Display seines Gegners antippt.

## 2 Vorbereitung

Beide Spieler nehmen ihre Telefone in die Hand. Angefangen beim angreifenden Spieler platzieren die Spieler abwechselnd Kampfausrüstung (die sie auf dem Markt gekauft haben) in ihrer Kampfreihe. Wie viele Gegenstände gespielt werden können, hängt von der Farbe der Flagge des angegriffenen Spielers ab (siehe dazu Schiffsflagge auf Seite 11). Gegenstände werden je nach ihrer Art verdeckt oder offen abgelegt.

Hier siehst du deinen Kapitän und seinen aktuellen Stärke-Wert: 4.

Die Kampfreihe deines Gegners. Hier legt er seine Kampfausrüstung ab.

Das hier ist dein Gegner. Du kannst seinen Stärke-Wert nicht sehen.



Hier wird die Kampfausrüstung im Laderaum deines Schiffs angezeigt.

Deine eigene Kampfreihe. Hier legst du deine Kampfausrüstung ab.

Mit dieser Schaltfläche setzt du aus, wenn du einen Gegenstand nicht besitzt oder nicht ausspielen willst.

## Verschiedene Arten von Gegenständen



**Schießen** (verdeckt)  
Diese Gegenstände fügen deinem Gegner während der Schussphase Schaden zu, dessen Höhe vom Stärke-Wert des Gegners abhängt. Sie können nicht während des Nahkampfphase ausgespielt werden.



**Manöver** (offen)  
Diese Gegenstände beeinflussen den Verlauf des Kampfs. Der Enterhaken lässt zum Beispiel die Nahkampfphase der Auseinandersetzung beginnen.



**Nahkampf** (verdeckt)  
Diese Gegenstände fügen deinem Gegner in der Nahkampfphase Schaden zu, dessen Höhe vom Stärke-Wert des Gegners abhängt. Sie können nicht während der Schussphase ausgespielt werden.



**List** (verdeckt)  
Hiermit kannst du das nächste Teil deiner Kampfausrüstung beeinflussen. Du kannst zum Beispiel seine Stärke erhöhen oder den Gegner davon abhalten, es zu neutralisieren.



**Neutralisieren** (offen)  
In dieser Kategorie gibt es nur einen Gegenstand: die Riemen. Dieser Gegenstand neutralisiert die Wirkung des letzten Gegenstands (Schießen, Nahkampf oder Manöver), den dein Gegner ausgespielt hat.

## 3 Auflösung

Beide Spieler legen ihre Telefone zurück auf das Spielbrett, damit jeder das Ergebnis des Kampfs sehen kann. Die Wirkungen der in der Vorbereitung eingesetzten Gegenstände werden nacheinander abgehandelt. Die Punktzahlen der Kämpfenden werden durch Zusammenzählen der Kapitänstärke und der Stärke der ausgespielten Gegenstände berechnet. Der Sieger der Seeschlacht ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl. Zur Belohnung erhält der Sieger Beute-Punkte und raubt aus dem Laderaum des Gegners einen bis drei zufällig gewählte Kampfgegenstände. Wie auch immer der Kampf ausgeht, beide Spieler verlieren die ausgespielten Gegenstände. Außerdem wird ihr Widerstand um den Stärke-Wert des Gegners verringert.

## Kampfbeispiel



	Spieler 1	Spieler 2	
1	+5		Du spielst die Rote Kanonenkugel, deren Stärke zwischen 4 und 6 liegt und die in jeder weiteren Runde 1 Stärke dazu gewinnt.
2			Dein Gegner spielt Enterhaken. Der Kampf wechselt in die Nahkampfphase. Gegenstände der Kategorie Schießen können jetzt nicht mehr eingesetzt werden. Der Enterhaken gewinnt in jeder Runde 1 Stärke hinzu.
3	+1		Du spielst das Schwert des Schwätzers mit dessen Stärke 1. Rote Kanonenkugel erhält 1 Stärke hinzu.
4		+4	Dein Gegner spielt einen Nahkampfgegenstand aus. Du erfährst erst in der Auflösung, welchen genau. Hier ist es Fechtduell (dessen Stärke 4 beträgt). Enterhaken erhält 1 Stärke hinzu.
5	+5		Du spielst das Pulverfass, dessen Stärke bei 5 liegt. Rote Kanonenkugel erhält 1 Stärke hinzu.
6		+1	Dein Gegner spielt die Riemen, was die Wirkung deines zuletzt gespielten Gegenstands, also des Pulverfasses, verhindert. Enterhaken erhält 1 Stärke hinzu.
	8 + 4 = 12	6 + 5 = 11	Die Stärke-Werte der Kapitäne werden dem Gesamtergebnis hinzugerechnet, um die endgültige Punktzahl zu ermitteln. +4 für Spieler 1 und +5 für Spieler 2.



Gegenstand (verdeckt)



Stärke des Gegenstands

Stärkebonus

Beschreibung des Gegenstands

## Kampfgegenstandsdetails

### Kämpfe gegen Monster

Wenn ein Monster auftaucht, musst du dich zwischen zwei möglichen Aktionen entscheiden:

- Angriff:** Du stellst dich dem Monster, wobei das Kampfresultat automatisch festgestellt wird. Sowohl für den Spieler als auch für das Ungeheuer werden Stärke-Werte ermittelt. Dazu wird ein zufälliger Wert zwischen 1 und 6 berechnet, der dann zu den jeweiligen Stärke-Werten des Spielers und des Monsters addiert wird. Beide verlieren Widerstandspunkte in Höhe der Punktzahl des Gegners. Für deinen Mut, dich dem Monster zu stellen, erhältst du Beute-Punkte.

- Flucht:** Wenn möglich kannst du wie bei einer normalen Bewegung auf ein benachbartes Feld fliehen. Das Monster erwischt dich trotzdem leicht und du verlierst Widerstandspunkte.

Nach einer Verletzung behält ein Monster bis zum nächsten Kampf seinen Widerstandswert. Ist sein Widerstandswert nach einem Kampf positiv, so verschwindet das Ungeheuer und taucht später im Spiel wieder auf. Wird sein Widerstand allerdings auf 0 reduziert, so gilt es als besiegt. Der Spieler, der dies schafft, erhält einen Beute-Bonus und ein seltenes Schiffsteil. In diesem Fall ist das Monster tot und taucht in diesem Spiel nicht mehr auf.

Jedes getötete Ungeheuer bringt dem Monsterjäger ein einzigartiges Schiffsteil, das mit einem Beute-Bonus pro Zug und einer Sonderfähigkeit einhergeht.



# Kapitäne und Schiffe

Während der Spielvorbereitung müssen Spieler sich einen *Kapitän* und ein *Schiff* aussuchen.



Die 4 spielbaren Kapitäne sind der Papagei, das Walross, der Hai und der Pelikan. Alle Kapitäne haben 3 Eigenschaften mit jeweils unterschiedlichen Werten.

## Kapitänsausrüstung:



Kapitänsausrüstung besteht aus Gegenständen, die auf den Märkten einiger Häfen gekauft werden können. Diese Ausrüstung kann eine Eigenschaft deines Kapitäns beeinflussen oder dir eine Sonderfähigkeit verleihen.

Wenn nach einem verlorenen Kampf gegen einen anderen Spieler dein Laderaum geplündert wird, besteht die (geringe) Gefahr, dass einer der gestohlenen Gegenstände ein Teil der Kapitänsausrüstung ist.



Die 4 spielbaren Schiffe sind der Wal, die Qualle, die Schildkröte und der Schwertfisch. Wie die Kapitäne haben auch alle Schiffe 3 Eigenschaften mit jeweils unterschiedlichen Werten.



## Schiffsteile:

Schiffsteile sind Gegenstände, die in einigen Häfen auf dem Markt erhältlich sind. Diese Gegenstände können deinen maximalen Widerstand erhöhen, einen Beute-Bonus pro Zug gewähren oder dir eine Sonderfähigkeit verleihen.

### Papagei

**04** Stärke

**03** Charisma

**02** Kenntnisse

**Du bist ein furchtbarer Angeber. Du kannst einen Hafen nicht incognito verlassen.**

-----  
Kapitänskarte

Jeder Kapitän hat seine eigene Schwäche. Auf den Kapitänskarten erfährst du Genaueres.

**Stärke:** Dieser Wert wird deiner Punktzahl hinzugefügt, wenn du gegen einen anderen Spieler oder ein Seeungeheuer kämpfst. Je höher dieser Wert ist, desto leichter lassen sich Schlachten aller Art gewinnen.

**Charisma:** Der Kaufpreis von Gegenständen auf dem Markt hängt von deinem Charisma ab. Je höher dein Charisma, desto niedriger sind die Preise für dich auf dem Markt.

**Kenntnisse:** Dieser Wert gibt an, wie viel Ausrüstung der Kapitän haben kann. Außerdem bestimmt er die Qualität der Reparaturen auf See.

### Qualle

**15** Größe

**20** Widerstand

**05** Schiffsteile

**Weiche Schale, weicher Kern. Die Schadenswirkung feindlicher Geschosse wird um 1 reduziert.**

-----  
Schiffskarte

Jedes Schiff hat eine besondere Eigenschaft. Auf den Schiffskarten erfährst du Genaueres.

**Größe:** Dieser Wert gibt an, wie viele Kampfgegenstände dein Schiff im Laderaum mitführen kann.

**Widerstand:** Soviel Schaden kann dein Schiff in Kämpfen einstecken. Jeder Spieler hat einen Widerstandswert, der nach einem Kampf reduziert wird und durch Reparaturen wiederhergestellt werden kann. Dieser Wert kann nicht höher sein als der Widerstand des Schiffs.

**Schiffsteile:** Dieser Wert gibt an, wie viele Schiffsteile du verbauen kannst.

# Ereignisse

Nach einer Bewegung oder zu Beginn deines Zuges können sich je nach deinem aktuellen Aufenthaltsort zufällige Begebenheiten ereignen. Solche Ereignisse können für dich vorteilhaft sein und dir eine zusätzliche Sonderaktion gestatten. Manchmal können sie dir aber auch die Tour vermasseln, indem sie dich am Ausführen einer Handlung hindern.

Hier sind einige Beispiele:



## Flaschenpost

Du kannst eine Sonderaktion nutzen, um eine spezielle Mission anzusehen und anzunehmen (oder abzulehnen).

## Schiffbruch

Du kannst eine Aktion darauf verwenden, im Trümmerfeld eines Schiffbruchs nach Gegenständen zu suchen.

## Unwetter

Du kannst die Aktion „Bewegen“ bis zum Ende deines Zuges nicht ausführen.

**Scheu dich nicht davor, während des Kampfes zu bluffen. Immerhin bist du ein Pirat!**



**Schließt euch während des Spiels zeitweise zusammen, denkt aber immer daran, dass es nur einen Gewinner geben kann!**



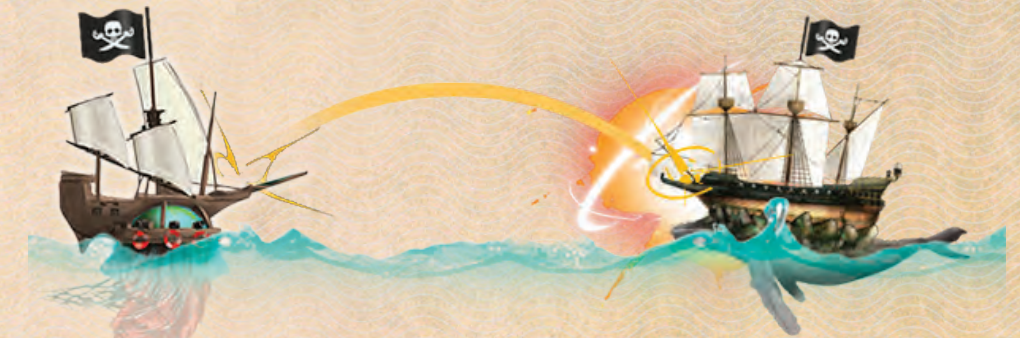
**Das Spiel wird automatisch am Ende des Zuges eines Spielers gespeichert. Ihr könnt unterbrochene Spiele also jederzeit fortsetzen.**



## Außer Gefecht

Wann immer dein Widerstand auf 0 fällt, bist du Außer Gefecht. Das bedeutet:

- Alle deine aktiven Aufträge schlagen automatisch fehl.
- Du kannst keinen Kampf mit einem anderen Spieler initiieren, solange dein Widerstand gleich 0 ist. Du musst dein Schiff vorher reparieren (lassen).
- Ein Angriff auf einen Spieler, der Außer Gefecht ist, bringt dir keine Beute-Punkte, wenn du ihn besiegt.



## Schiffsflagge

Die Flagge deines Schiffes kann zwei Farben haben: weiß oder schwarz.

Wenn du einen anderen Spieler angreifst, dann wird automatisch die schwarze Flagge an deinem Mast gehisst. Während einer Seeschlacht hat die Farbe der Flagge des angegriffenen Spielers großen Einfluss auf den Fortgang des Kampfes.

Flagge	Anzahl Kampfgegenstände, die der Spieler nutzen kann	Anzahl der Gegenstände, die der Sieger stiehlt
	3	2
	5	3

Während deines Zuges kannst du jederzeit deine Flaggenfarbe wechseln, es sei denn, dass du gerade einen Spieler angegriffen hast.



# Mitwirkende

<b>Art Direction und Originalidee:</b>	Étienne Mineur
<b>Spieldesign:</b>	Farid Ben Salem David Calvo Tristan Genevet Ryad Godard Julien Hognon Étienne Mineur Benjamin Gallier
<b>Unter Mithilfe von</b>	
<b>Technische Leitung:</b>	Julien Hognon
<b>Entwicklung:</b>	Tristan Genevet Julien Hognon
<b>Geschichte:</b>	David Calvo
<b>Illustrationen:</b>	Amélie Jourdain Marie Magny
<b>3D-Modellierung:</b>	Marie Magny
<b>Grafikdesign:</b>	Ferdinand Dervieux Étienne Mineur
<b>Unter Mithilfe von</b>	Alice Blot Julie Chane-Hive
<b>Kommunikation:</b>	Farid Ben Salem

<b>Musik und Sounddesign:</b>	Jean-Jacques Birgé
<b>Animation:</b>	Walter Mazoyer
<b>Lektorat:</b>	Sébastien Adamowicz Gabriel Durnerin Jamie Parsons Rémy Mineur Jeff Quick
<b>Produktionsleitung:</b>	Mourad Salhi
<b>Produktion:</b>	Étienne Mineur Cedric Littardi
<b>Unter Mithilfe von</b>	Marion Allard

**Dank an:**  
Nicolas De Chateau Thierry, Julie Stephen Chheng, Mohamed Aït-Medehdi, Stephan Brissaud, Alexandre Burdin-François, Wim, Hélios & Claire Mineur, Amandine Piu, Catalina Quijano, Croc, Marc, Virginie, Annette Lenz, David Friemann, Selina König und alle unsere Freunde bei Iello.



Regelaktualisierungen findet  
ihr unter: [www.yoho.io/rules](http://www.yoho.io/rules)



**Besonderer Dank gilt unseren Testspielern und den Unterstützern bei Kickstarter, die geholfen haben dieses Spiel Wirklichkeit werden zu lassen.**

Mit Unterstützung des FAJV - Centre National du Cinéma et de l'Image Animée und des Ministère de l'Économie et de l'industrie.



Besucht uns auf: [www.yoho.io](http://www.yoho.io)



## Mindestanforderungen

### iOS

- iPhone 3GS und höher
- iPod Touch der 3. Generation und höher
- iPad 2 und höher (Nur für den Ein-Telefon-Modus)
- iOS 5.1.1 und höher

### Android

- Display zwischen 3,5 und 5 Zoll
- Android 2.3 und höher
- Beschleunigungssensor
- Tablet (Nur für den Ein-Telefon-Modus)

### In jedem Fall:

- W-LAN-Verbindung (eines der Telefone kann als Hotspot dienen).

### Hinweise :

Ein Smartphone wird zum Spielen benötigt. Telefone in der Abbildung dienen nur Darstellungszwecken und sind nicht im Spiel enthalten.

©2015 Volumique. Volumique, World of Yo-Ho, und alle Logos sind eingetragene Warenzeichen von les éditions Volumiques.  
[www.volumique.com](http://www.volumique.com)

Warnung: Diese Produkt enthält Kleinteile, die ein Erstickungsrisiko darstellen und nicht in die Hände von Kindern unter 36 Monaten gelangen dürfen.

Dieses Produkt ist kein Spielzeug. Es ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.  
Hergestellt in China

Apple, das Apple Logo und iPod sind Marken der Apple Computer, Inc., registriert in den USA und anderen Ländern.  
App Store ist eine Dienstleistungsmarke der Apple Computer Inc.

Google Play ist eine Marke der Google Inc.

