

4. Wird ein Turm durch einen Spieler aus dem Spiel genommen, verlieren die Gegenspieler einen extra Punkt.

Viel Spaß!

Sollten Sie weitere Fragen oder Anregungen zu Spiel haben, schreiben Sie uns. Wir freuen uns, von Ihnen zu hören.

Falls Ihnen „Stack – Das strategische Würfelspiel“ gefallen hat, warten noch weitere Produkte auf Sie:

- ☞ „Die Rückkehr des Bumerangs“
- ☞ „Die Ups and Downs des YO-YO Spiels“
- ☞ „Die legendäre Armbrust“
- ☞ Das Selbstlern Jonglierset

FLITZBOGEN

GESCHENKARTIKEL UND JONGLIERREQUISITEN GmbH
AM BRUCH 5 · GEB. 1 · 42857 REMSCHEID
E-MAIL: 100600.2576@COMPUSERVE.COM

STACK

Spielregeln

Spielvorbereitung

Das aus den USA stammende „best family game of the year 1991“ STACK ist ein strategisches Würfelspiel, das, je nachdem für welche Version Sie sich entschieden haben, vier oder sechs Würfelsätze in unterschiedlichen Farben enthält. Jeder Spieler sucht sich vor Beginn des Spiels einen Würfelsatz in einer beliebigen Farbe aus,

mit der er/sie spielen wird. Jeder Spieler würfelt einmal. Wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt: die Augenzahl 1 entspricht 10 Punkten und ist damit der höchste Wert (siehe Punkte). Das Spiel geht in Uhrzeigerichtung reihum. Setzen Sie sich an eine ebene Oberfläche mit mindestens 60 cm Durchmesser. Jeder Spieler schüttelt seine Würfel und wirft sie in die Mitte der Spielfläche. Die Würfel sollten einzeln auf die Spielfläche liegen und

dürfen sich nicht berühren. Stellen Sie sicher, daß die Würfel, die nach dem Wurf gestapelt liegen, ebenfalls getrennt werden. Alle Würfelfarben liegen nun gemischt auf der Spieloberfläche.

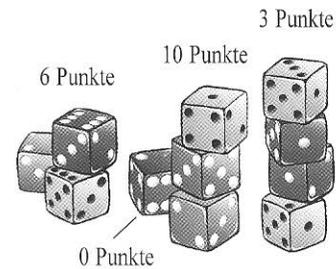
Die erste Runde

Der Spieler, der während der Spielvorbereitung die höchste Augenzahl geworfen hat, wählt einen Würfel, egal welchen, aus seinem Würfelstutzen Sie Ihre höchsten Augenzahlen

zuerst). Setzen Sie den Würfel auf einen übereinstimmenden Würfel einer Ihrer Gegner (Beispiel: die 6 wird auf eine andere 6 gestapelt, und zwar so, daß die 6 nach oben zeigt und von allen noch zu sehen ist, usw.). Wird ein Würfel in die Hand genommen, muß der Spieler ihn spielen. Nimmt der Spieler seine Hand von dem Würfel weg, ist sein Spiel gespielt. Einmal gestapelt, kann der Würfel nicht mehr bewegt werden. Auf die eigenen Würfel darf nicht

Punkte

Es gilt nur die Augenzahl am oberen Ende des Turms. Die Würfel, die nicht gestapelt wurden, werden nicht gezählt.



Spielvariationen

Spielen Sie das Spiel mit einem Partner. Jeder Mitspieler spielt mit einer Farbe.

Zusammen versuchen Sie, die höchste kombinierte Punktzahl zu erreichen. Mitspieler dürfen nicht nebeneinander sitzen, sondern nur zwischen 2 Gegenspielern.

Kreieren Sie sich Ihre eigenen Regeln:

Z. B.: Ziehen Sie einen Punkt ab für folgende Fehler:

1. Ein Würfel fällt von der Spieloberfläche. Der Spieler wird bestraft
2. Fluchen
3. Der Spieler würfelt die Augenzahl 2

Spieler und der Gegenspieler dürfen jetzt nicht mehr spielen. Die anderen haben noch einen Zug, bevor die Runde endgültig beendet ist.

Diese zweite Methode, um eine Runde zu beenden, hat Vor- und Nachteile. Der Vorteil ist, daß die anderen Spieler kaum noch punkten können. Diese Strategie ist von Vorteil, wenn Sie zu diesem Zeitpunkt bereits die höchste Punktzahl haben. Der Nachteil ist, daß Sie aus dem Spiel sind und damit nicht mehr die Möglichkeit haben,

zu punkten. Wenn Sie nicht in Führung sind, sollten Sie die zweite Methode nicht anwenden.

Das Spiel gewinnen

Türme, auf denen der oberste Würfel Ihre Farbe hat, gehören Ihnen. Notieren Sie systematisch die Punkte aller Spieler. Spielen Sie so viele Runden, bis ein Spieler die höchste Punktzahl von mehr als 200 Punkten erreicht hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

gestapelt werden. Zwei Würfel der eigenen Farbe in einem Turm sind allerdings möglich, nur nicht direkt aufeinander, sondern mit einem Würfel oder zwei der Gegenspieler dazwischen.

Die Türme

Ein Turm kann aus 2, 3 oder maximal 4 Würfeln bestehen. Wenn z. B. auf der Spielfläche ein Turm mit 2 Würfeln steht und Sie einen Ihrer Würfel darauf legen, dann gehört dieser Turm Ihnen. Allerdings nur, wenn

im Laufe des Spiels kein anderer Spieler einen weiteren Würfel auf den Turm stapelt, denn dann ist die maximale Turmhöhe erreicht, und dieser Spieler darf den Turm aus dem Spiel nehmen.

Würfeln als Alternative

Wenn ein Würfel eine ungünstige Augenzahl hat, kann der Spieler bei jedem Zug, anstatt den Würfel direkt zu stapeln, diesen zuerst würfeln. Nach dem Würfeln allerdings muß dieser Würfel gestapelt werden,

auch wenn die neue Augenzahl genauso ungünstig ausfällt wie die vorherige. Der Würfel darf nicht ungespielt liegenbleiben. Wenn kein anderer Würfel bzw. Turm die neu gewürfelte Augenzahl hat, kann der Würfel nicht bewegt werden, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Sorgen Sie dafür, daß Sie beim Würfeln keine Türme umwerfen, denn dies wird bestraft.

4

Strafen

1. Wirft ein Spieler einen Turm um, verliert er den Zug. Bevor er den Zug an den nächsten Spieler abgibt, muß er allerdings noch einmal würfeln. Die gewürfelte Augenzahl wird von seiner Punktzahl abgezogen. Anschließend erhält der Würfel seine ursprüngliche Augenzahl zurück, und der umgestoßene Turm wird wieder aufgebaut. Ist dies nicht mehr möglich, verliert der Spieler zusätzlich 10 weitere Punkte.

2. Nimmt ein Spieler irrtümlicherweise einen Würfel eines Gegenspielers in die Hand, verliert er den Zug. Hat der Spieler den falschen Würfel geworfen, kann der Gegenspieler entscheiden, ob er die neue Augenzahl behält oder die ursprüngliche zurück will.

3. Wenn ein Spieler zu früh zieht, verliert er den Zug.

Spielende

1. Eine Runde geht zu Ende, wenn ein Spieler seinen letzten Würfel stapelt. Dieser

Spieler muß seine Gegenspieler darüber informieren, daß er bald ausspielen wird. Hat ein Spieler ausgespielt, dann haben die übrigen Spieler nur noch einen Zug, egal wieviele Würfel noch ungestapelt auf der Spieloberfläche liegen. Haben alle Spieler ausgespielt, ist die Runde beendet. Die Punktzahl wird nun ermittelt.

2. Wenn ein Spieler einen Würfel auf den letzten ungestapelten Würfel eines Gegenspielers setzt, geht die Runde sofort zu Ende. Der

5