

Die Stopp-Karten

Wenn einige Partien **ZACK!** gespielt wurden, sollten die Stopp-Karten unter die **ZACK!**-Karten gemischt und mit den folgenden Zusatzregeln gespielt werden: Immer wenn eine Stopp-Karte in die Schale geworfen wurde, wird das Spiel kurzfristig gestoppt. Alle **ZACK!**-Karten, die nach einer Stopp-Karte in die Schale geworfen wurden, bekommen die Spieler wieder zurück und sie werden verdeckt unter ihre Kartenstapel gelegt.

Es gibt drei Arten von Stopp-Karten:



„**Farbe wählen**“: Der Spieler, der diese Karte in die Schale geworfen hat, wählt eine der Spielerfarben aus. Er darf auch seine eigene Farbe wählen. Der Spieler, dessen Farbe gewählt wurde, muss die nächste Karte in die Schale werfen.



„**Farben wechseln**“: Alle Spieler sammeln ihre Spieler- und Herausforderungskarten ein und geben sie ihrem linken Mitspieler. Die neuen Karten werden wieder wie zu Spielbeginn vor jedem Spieler auf dem Tisch angeordnet. Der Spieler, der diese Stopp-Karte gespielt hat, führt das Spiel fort.



„**Links=Rechts**“: Ab sofort ist jede „Rechts“-Karte eine „Links“-Karte und umgekehrt.

Beispiel: Anita spielt eine „2 rechts“-Karte, nachdem eine „Links=Rechts“-Karte in der Schale liegt, also ist der übernächste Spieler links von ihr an der Reihe.

Der Rechts-Links-Tausch dauert solange, wie diese Stopp-Karte in der Schale liegt. Wird in dieser Zeit eine weitere „Links=Rechts“-Karte gespielt, werden rechts und links ein weiteres Mal vertauscht, rechts ist dann wieder rechts und links ist wieder links.



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MM

Version 1.0

8

ZACK!

Spieler: 3 - 6 Personen
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten
Inhalt: 72 Zack-Karten
30 Herausforderungskarten
6 Spielerkarten
1 Schale
1 Spielanleitung

Spielidee

Bei **ZACK!** gilt es, schnell und genau zu reagieren. Die Spieler werfen Karten in eine Schale, wobei die oberste Karte in der Schale angibt, wer als Nächster eine Karte in die Schale werfen muss. Wer zu langsam ist oder eine Karte ausspielt, obwohl er nicht an der Reihe ist, muss alle Karten aus der Schale zu sich nehmen. Das gilt aber nur, **wenn ein Mitspieler ihn dazu auffordert**. Der Spieler, der als Erster keine Karten mehr hat, gewinnt.

Spielmaterial

Zum Spiel gehören 72 **ZACK!**-Karten, die die Reihenfolge der Spieler festlegen. Außerdem gibt es sechs Spielerkarten, die auf beiden Seiten die gleiche Farbe haben. Die Spielerkarte bestimmt die Spielerfarbe. Die 30 Herausforderungskarten mit den Farbkreisen der anderen Spielerfarben dienen dazu, andere Spieler auf ihre Fehler hinzuweisen. Die Schale ist im Schachtelboden und bleibt dort auch während des gesamten Spiels. In diese Schale müssen die Karten hineingeworfen werden.



Die Zack!-Karten



„**Farbkreis**“: Der Spieler, dessen Spielerfarbe mit dem Farbkreis der obersten **ZACK!**-Karte in der Schale übereinstimmt, muss als Nächster eine Karte in die Schale werfen.

Beispiel: Der Spieler mit der roten Spielerfarbe ist an der Reihe, wenn die abgebildete **ZACK!**-Karte (Roter Kreis) ausgespielt worden ist.



„**Rechts**“: Der rechte Mitspieler von dem Spieler, der diese Karte in die Schale geworfen hat, ist sofort an der Reihe.



„**2 rechts**“: Der Spieler, der zwei Positionen weiter rechts von dem Spieler sitzt, der diese Karte geworfen hat, ist sofort an der Reihe.



„**Links**“: Der linke Mitspieler von dem Spieler, der diese Karte in die Schale geworfen hat, ist sofort an der Reihe.



„**2 links**“: Der Spieler, der zwei Positionen weiter links von dem Spieler sitzt, der diese Karte geworfen hat, ist sofort an der Reihe.



„**Nochmal**“: Die Funktion der Karte, die direkt davor abgeworfen wurde, wird **nochmals** durchgeführt.

Beispiel: Eine „Rechts“-Karte liegt unter der „Nochmal“-Karte. Damit ist der Spieler an der Reihe, der rechts vom Spieler sitzt, der die „Nochmal“-Karte in die Schale geworfen hat.



„**Zurück**“: Die Pflicht, eine Karte in die Schale zu werfen, geht **zurück** an den Spieler, dessen Karte direkt unter der „Zurück“-Karte in der Schale liegt.

Beispiel: Eine Karte mit rotem Farbkreis liegt unter der „Zurück“-Karte. Damit ist der Spieler an der Reihe, der die Karte mit dem roten Farbkreis in die Schale geworfen hat.

4

Achtung: Wird als erste Karte eine „Nochmal“- oder „Zurück“-Karte in die Schale geworfen, muss derselbe Spieler eine weitere Karte von seinem Stapel in der Hand umdrehen und in die Schale werfen.

Die Herausforderungskarten

Mit den Herausforderungskarten kann sich ein Spieler einen Vorteil gegenüber seinen Mitspielern verschaffen. Um eine Herausforderungskarte zu spielen, **darf ein Spieler nicht an der Reihe sein**.

Der Herausforderer muss beim Ausspielen der Herausforderungskarte immer sagen, aus welchem Grund er einen Mitspieler herausfordert. Es gibt zwei Gründe einen Mitspieler herauszufordern:

! **Der Mitspieler reagiert zu langsam.** Ist ein Mitspieler an der Reihe und hat noch keine Karte in die Schale geworfen, dann kann ihn ein anderer Spieler herausfordern, indem er die Herausforderungskarte mit dessen Farbkreis eher in die Schale wirft, als der Mitspieler seine **ZACK!**-Karte. Die Herausforderung ist **erfolgreich**, wenn die Herausforderungskarte in der Schale **unter** der **ZACK!**-Karte liegt. Die Herausforderung ist **nicht erfolgreich**, wenn die Herausforderungskarte in der Schale **über** der **ZACK!**-Karte liegt.

Beispiel: Bernad, blaue Spielerfarbe, ist an der Reihe, hat es aber noch nicht gemerkt. Corinna fällt dies auf und sie wirft blitzschnell ihre Herausforderungskarte mit dem blauen Farbkreis in die Schale. Während Corinnas Aktion wirft auch Bernad die oberste Karte seines Stapels in die Schale. Seine Karte bleibt jedoch auf Corinnas Herausforderungskarte liegen. Corinnas Herausforderung ist erfolgreich.

! **Der Mitspieler ist nicht an der Reihe.** Wirft ein Spieler eine **ZACK!**-Karte in die Schale, ohne an der Reihe zu sein, kann ein Mitspieler eine Herausforderungskarte mit dessen Farbkreis in die Schale werfen. Diese Aktion kann ein Herausforderer nur durchführen, solange die „falsche“ Karte **eine der vier obersten Karten** in der Schale ist. Die Herausforderung ist erfolgreich, wenn dem Mitspieler nachgewiesen wird, dass er nicht an der Reihe war. Die Herausforderung ist nicht erfolgreich, wenn der Herausforderer keinen Fehler nachweisen konnte.

Ein Spieler darf jeweils **nur einen** Mitspieler herausfordern. Die Farbe der Herausforderungskarte muß mit der Spielerfarbe des herausgeforderten Mitspielers übereinstimmen. Falls das nicht der Fall ist, ist die Herausforderung **nicht** erfolgreich.

5

Spielvorbereitung

- Die Spieler sitzen kreisförmig um den Tisch. Die Schale liegt genau in der Tischmitte, so dass alle Spieler die Schale leicht erreichen können.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe. In dieser Farbe erhält er eine Spielerkarte und die dazugehörigen Herausforderungskarten, deren Ränder die gleiche Farbe besitzen. Die Spielerkarte wird mit den Herausforderungskarten vor jedem Spieler abgelegt (Siehe nebenstehende Abbildung).
- Die nicht benötigten Spieler- und Herausforderungskarten werden aus dem Spiel genommen.



Spielerkarte für Spieler „Rot“ mit Herausforderungskarten bei 4 Spielern

Beispiel: Anita wählt die rote Spielerkarte. Sie erhält die Herausforderungskarten mit rotem Rand und dem blauen, gelben und grünen Farbkreis. Bernd wählt die blaue Spielerkarte. Er erhält die Herausforderungskarten mit blauem Rand und dem roten, gelben und grünen Farbkreis. Corinna wählt die grüne Spielerkarte. Sie erhält die Herausforderungskarten mit grünem Rand und dem blauen, gelben und roten Farbkreis. Dieter wählt die gelbe Spielerkarte. Er erhält die Herausforderungskarten mit gelbem Rand und dem roten, blauen und grünen Farbkreis. Die orangen und violetten Spielerkarten und jede Herausforderungskarte mit orangen und violetten Farbkreisen werden aussortiert.

- Aus allen ZACK!-Karten werden die sechs Stopp-Karten („Wähle eine Farbe“, „Farben wechseln“ und „Links = Rechts“) aussortiert und aus dem Spiel genommen. Sie sind nur für die ZACK!-Variante für Profis nötig (siehe Seite 8).
- Dann werden alle ZACK!-Karten mit Farbkreisen aussortiert und aus dem Spiel genommen, die als Spielerfarbe nicht ausgewählt wurden. Im obigen Beispiel wären das alle ZACK!-Karten mit den violetten und orangen Farbkreisen.
- Die restlichen ZACK!-Karten werden gut gemischt und gleichmäßig an die Mitspieler verteilt. Die erhaltenen Karten dürfen nicht angeschaut werden. Sie werden als verdeckter Stapel in eine Hand genommen. Die andere Hand wird auf die oberste Karte des Stapels gelegt, als Zeichen, dass das Spiel beginnen kann.

2

War die Herausforderung erfolgreich, muss der herausgeforderte Mitspieler alle ZACK!-Karten aus der Schale zu sich nehmen und verdeckt unter seinen Kartenstapel in der Hand legen. Die Herausforderungskarte bekommt der Herausforderer zurück. Der Herausforderer setzt das Spiel fort.

War die Herausforderung nicht erfolgreich, muss der Herausforderer alle Karten aus der Schale zu sich nehmen und verdeckt unter seinen Kartenstapel in der Hand legen. Die Herausforderungs-Karte bekommt der Herausforderer zurück. Der fälschlich Herausgeforderte setzt das Spiel fort.

Achtung: ZACK! ist ein schnelles Spiel, daher kann es passieren, dass nach einer Herausforderungskarte weitere ZACK!-Karten in die Schale geworfen werden. ZACK!-Karten, die nach einer Herausforderungskarte in die Schale geworfen wurden, bekommen die Spieler wieder zurück und sie legen sie verdeckt unter ihre Kartenstapel.

Es kann auch passieren, dass mehrere Spieler nacheinander eine Herausforderungskarte in die Schale werfen. Dann gilt nur die Karte des ersten Herausforderers. Die anderen Herausforderungskarten werden an ihre Besitzer zurückgegeben.

Die Schale hat immer recht!

Es kann vorkommen, dass mehrere Spieler fast gleichzeitig eine Karte in die Schale werfen wollen. Geschieht dies, dann ist die Karte, die unter der anderen in der Schale landet, die zuerst gespielte und die Karte darüber die zweitgespielte.

Wirft ein Spieler eine Karte in die Schale, ohne an der Reihe zu sein, dann kann er nur hoffen, dass dies von keinem Mitspieler bemerkt wird.

Wirft ein Spieler seine Karte neben die Schale, dann darf er sie natürlich in einem zweiten Versuch in die Schale werfen. Er läuft jedoch Gefahr, dass ihm ein Mitspieler mit einer Herausforderungskarte zuvorkommt.

Deshalb: Konzentrieren und gut zielen!

6

Spielende

Wer die letzte Karte aus seinem Handstapel in die Schale geworfen hat, ist erst dann der Sieger, wenn er wieder an der Reihe ist und seine Spielerkarte statt einer ZACK!-Karte in die Schale werfen konnte.

Achtung: Wenn ein Spieler seine Spielerkarte in die Schale wirft und er hat noch Karten in seinem Handstapel oder er ist gar nicht an der Reihe bzw. er ist an der Reihe und merkt es nicht, dann macht er einen Fehler und kann von den Mitspielern herausgefordert werden.

Werden mehrere Partien ZACK! gespielt, dann wechselt der Kartengeber im Uhrzeigersinn. Gesamtsieger ist dann der Spieler, der zwei Partien gewonnen hat.

Tipps für Anfänger

Wer das erste Mal ZACK! spielt, sollte zur Probe nur mit den folgenden ZACK!-Karten spielen:



Ist der Spielablauf dann vertraut, können die ZACK!-Karten „Zurück“ und „Nochmal“ hinzugefügt werden.



Regeln für ZACK!-Profis

Seid fair zu Anfängern

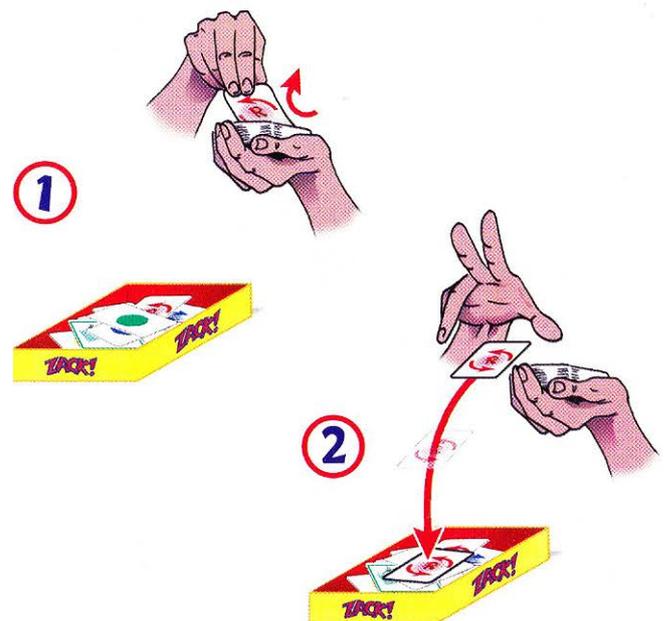
Spielen ZACK!-Profis und Anfänger zusammen, dann sollten die Profis immer einige Sekunden warten, bevor sie die Anfänger herausfordern. Erst wenn die Anfänger zwei Partien gewonnen haben, sollte diese Rücksichtnahme aufgegeben werden.

7

Spielablauf

Wenn alle Spieler bereit sind, beginnt der Spieler links vom Kartengeber. Er dreht die oberste Karte seines Stapels um und wirft sie schnell in die Schale.

Achtung: Ein Spieler muss eine Karte immer nach vorne umdrehen, damit die Mitspieler die Vorderseite der Karte eher sehen können als der Spieler selbst.



Die Karte, die ein Spieler in die Schale wirft, gibt an, wer als Nächster die oberste Karte seines Kartenstapels umdrehen und in die Schale werfen muss. Die Karte dieses Spielers entscheidet dann, wer danach an der Reihe ist. Dies geht solange weiter, bis ein Spieler keine Karten mehr in seiner Hand liegen hat.

3