

### Variante für Anfänger

Es gelten die Normalregeln mit einer Ausnahme:

Ein Spieler nimmt nur die grünen, der andere nur die roten Steine. Nach dem Aufstellen der Steine — grüne in die eine Hälfte, rote in die andere — entscheidet der Würfel, wer anfängt, sein Gegner darf die Spielfarbe wählen.

### Varianten für Fortgeschrittene

Es gelten die Normalregeln mit folgenden Ausnahmen:

- a) der Zielpunkt wird vor jedem Spiel an einer anderen Stelle neu festgelegt
- b) der eine Spieler muß nur seine grünen Steine vom Plan bringen, der andere nur seine roten. Mit den gelben bzw. blauen Steinen kann man den Gegner behindern. Fliegt jedoch ein gelber bzw. blauer aus dem richtigen Zielpunkt, steht er für weitere Behinderungen nicht mehr zur Verfügung.



Bei Rückfragen und Anregungen schreiben Sie bitte an:

Parker Spiele und Spielzeug  
Klößnerstraße 1 · 6054 Rodgau 3

# ZackTiK

## SPIELREGELN

Zack Tik ist ein dynamisches Taktikspiel mit Elementen aus dem Reich der Naturwissenschaften. Sie werden spielend mit zwei elementaren Gesetzen der Physik vertraut:

1. vollständige Übertragung des Impulses eines bewegten Teilchens auf ein ruhendes
2. Einfallswinkel gleich Ausfallwinkel

Der Spielplan symbolisiert zwei Boxen, die mit einer schmalen Röhre miteinander verbunden sind.

### Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, seine eigenen Steine als Erster durch geschicktes Manövrieren und Ausnutzen des Zufalls aus diesen Boxen herauszukatapultieren.

### Zum Spiel gehören:

- 1 Spielplan
- 16 Spielsteine in vier Farben,
- 2 Würfel,
- 1 Spielregel, die Sie gerade aufmerksam lesen.

### Vorbereitung

An Zack Tik können zwei oder vier Spieler teilnehmen. Bei zwei Spielern erhält einer vier grüne und vier gelbe Spielsteine, der andere vier rote und vier blaue.

Bei vier Spielern erhält jeder vier Steine einer Farbe.

Abwechselnd werden zuerst die roten und grünen Spielsteine auf die Seite des Spielfeldes mit den grün-roten Punkten, danach die blauen und gelben auf die Seite mit den blau-gelben Punkten beliebig eingesetzt. Die schmale Verbindungsröhre mit den drei weißen Punkten muß zunächst frei bleiben. Nachdem alle Steine eingesetzt sind, würfeln beide Spieler mit einem Würfel. Wer die höhere Zahl würfelt — bei Gleichstand wird so lange weitergewürfelt, bis einer mehr hat — darf sich für eine der beiden Steinkombinationen, rot-blau oder grün-gelb entscheiden. Sein Gegenspieler hat dafür den ersten Zug.

### Das Spiel

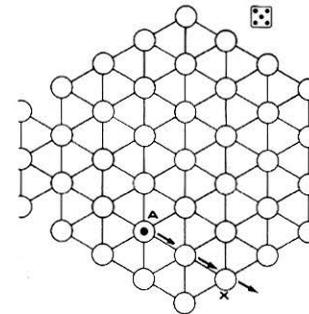
Alle roten und grünen Spielsteine müssen durch den Engpaß in den anderen Teil des Spielfeldes befördert werden und dort bei dem rot-grün markierten Pfeil das Spielfeld verlassen. Die blauen und gelben Spielsteine versuchen das Gleiche aber in entgegengesetzter Richtung. Wer zuerst seine acht Steine — bei vier Spielern seine vier Steine - bei dem Zielpunkt herausbugsiert hat, gewinnt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit zwei Würfeln. Die gewürfelten Augen entsprechen der Energie, die man auf die Spielsteine überträgt. Sie zeigen an, wieviele Felder weit ein eigener Stein bewegt werden darf. Die Richtung kann frei gewählt werden und darf nur nach einem Aufprall gegen den Rand geändert werden. Die Energieeinheiten (Würfelaugen) können entweder getrennt auf zwei Steine angewendet werden oder zusammen auf einen.

Beispiel:

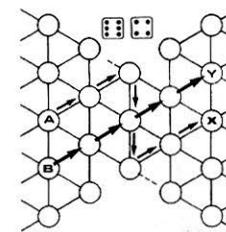
Gewürfelt wurde eine Drei und eine Fünf. Entweder wird ein Stein um drei und ein anderer Stein um fünf bewegt oder ein einziger Stein um acht Einheiten.

- aus einem Zielpunkt fliegen. Bleibt er mit der letzten Energieeinheit auf dem Zielpunkt liegen, ist er noch im Spiel, fliegt er über den Zielpunkt hinaus, verpufft die Restenergie und kann nicht mehr auf andere Steine angewendet werden. Für Steine der falschen Farbe verhält sich der Zielpunkt wie ein normaler Randpunkt. Steine in der richtigen Farbe müssen schräg zu dem Zielpunkt fliegen, sonst bleiben sie im Spiel.



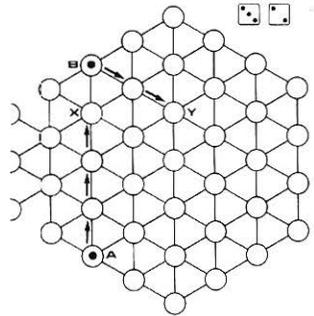
Stein A fliegt schräg auf den für ihn richtigen Zielpunkt X zu. Um aus dem Spielfeld herauszufliegen, braucht er eine Mindestenergie von drei, die Restenergie von zwei verpufft.

- Direkt oder im Zick-Zack durch die Röhre fliegen.



Stein A und B versuchen, durch die Röhre zu fliegen. A kann nur im Zick-Zack hindurch und landet bei X. B kann geradeaus durchfliegen und landet bei Y.

7. Energie auf einen Stein übertragen, der auf einem Randpunkt ist.

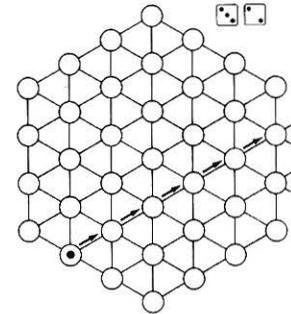


Stein A fliegt in Richtung Stein B, bleibt auf dem benachbarten Feld liegen, gibt die Restenergie von zwei an Stein B, der von dem Rand wegfliegt (Einfallswinkel = Ausfallswinkel) und auf Punkt Y landet.

**Die Bewegungsmöglichkeiten**

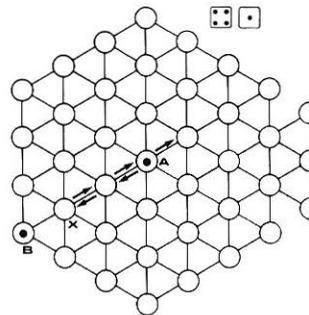
Ein Spielstein, der einen Impuls erhält — die Augen eines oder beider Würfel werden auf ihn angewendet — kann:

1. ohne Behinderung geradeaus in jede beliebige Richtung ziehen.



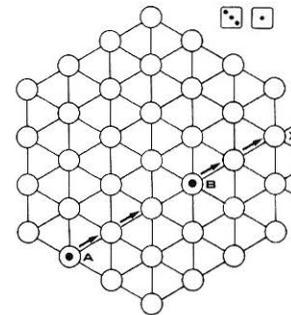
Ein Stein wird um fünf Felder weit gezogen. Die Pfeile deuten immer die Weiterbewegung eines Steines um eine Energieeinheit an. Fünf Pfeile = fünf Energieeinheiten = fünf Würfelaugen.

8. Energie auf einen Stein übertragen, der in einer Ecke liegt.



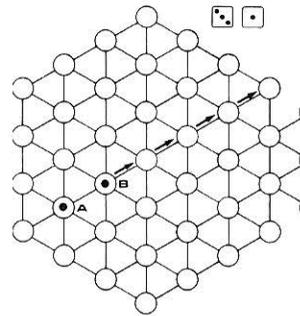
Stein A fliegt gegen B. Auf Punkt X bleibt er liegen und gibt die Restenergie an B, der in der gleichen Richtung reflektiert und sofort die Restenergie wieder an A gibt.

2. auf einen anderen auftreffen — egal von welcher Farbe, egal ob eigener oder gegnerischer Stein. Dann überträgt sich die Rest-Energie auf diesen Stein, die Richtung bleibt unverändert.



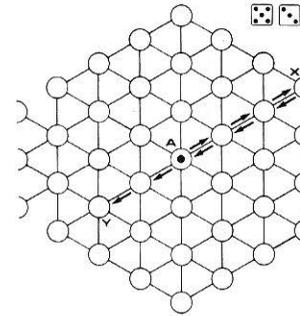
Zunächst zieht der Stein A zwei Felder weit, kommt auf ein angrenzendes Feld zu Stein B und gibt an diesen die Rest-Energie von zwei weiter, sodaß dieser bis Punkt X weiterzieht.

3. direkt neben einem anderen Spielstein in Richtung der Bewegung stehen, dann gibt er die volle Energie sofort an diesen weiter.



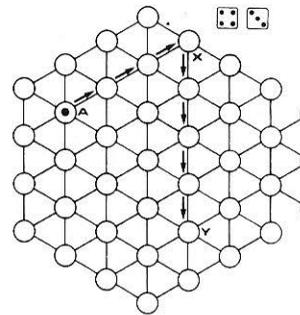
Stein A gibt die Energie von vier direkt an seinen Nachbarn B ab. Dies wendet man immer dann an, wenn z.B. B kurz vor dem Zielpunkt ist. Er wird dadurch wieder weiter weggeschleudert.

5. in eine Ecke geschleudert werden — dann prallt er auf der gleichen Linie wieder zurück.



Stein A fliegt in die Ecke X, prallt in die gleiche Richtung zurück und landet auf Punkt Y.

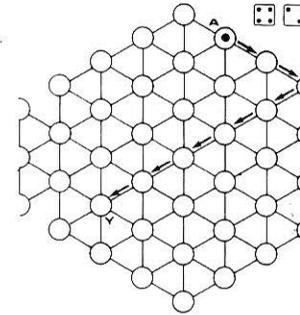
4. gegen den Rand geschleudert werden — dann prallt er schräg wieder zurück — Einfallswinkel = Ausfallswinkel.



Stein A fliegt auf den Randpunkt X zu, prallt dort ab, wird reflektiert und landet auf Punkt Y.

4

6. auf eine Ecke auftreffen — dann wird er wieder im gleichen Winkel reflektiert.



Stein A fliegt auf die Ecke X zu, prallt ab und landet auf Punkt Y. Einfallswinkel = Ausfallswinkel (gestrichelte Linie).

5