

DER SPIELABLAUF

Gespielt werden drei ZUMA-Zyklen. Jeder Zyklus besteht aus drei oder mehr Spielrunden, in denen Karten getauscht werden.

Der jüngste Spieler beginnt.

- Er teilt verdeckt alle Karten, eine nach der anderen, reihum an die Spieler aus. Es spielt keine Rolle, wenn die Spieler unterschiedlich viele Karten in der Hand halten.
- Der Kartengeber ist auch der "Zuma-Meister". Er hat einen Vorteil: Wenn er will, kann er das Spielbrett so drehen, daß der Zuma-Pfahl, den er am dringendsten benötigt, direkt vor ihm steht.

● Karten tauschen

Alle Spieler nehmen ihre Karten auf und studieren sie. Sind alle bereit, ruft der Zuma-Meister laut "ZUMA" und die Tauschaktion beginnt:

- Gleichzeitig nimmt jeder Spieler eine seiner Karten und schiebt sie verdeckt seinem linken Nachbarn zu.
 - Dann nimmt jeder Spieler die Karte auf, die ihm zugeschoben wurde.
- Achtung: Es ist nicht erlaubt, zuerst eine Karte aufzunehmen und dann eine Karte weiterzugeben.

Dieser Kartentausch setzt sich dann rhythmisch fort, begleitet durch die mythisch-geheimnisvollen ZUMA-Rufe des Meisters. Der Tausch endet, wenn ein Spieler entweder drei Zuma-Karten besitzt, oder ein "Full House" (vier Karten eines Satzes und drei Karten eines anderen Satzes) in der Hand hält.

● Zugreifen

Sobald ein Spieler eine solche Karten-Kombination besitzt, muß er so schnell wie möglich **einen** der Zuma-Pfähle auf dem Spielbrett ergreifen. Bemerken die anderen Spieler das, versuchen sie blitzschnell einen der noch übrigen Zuma-Pfähle zu greifen.

- Für einen ergriffenen Zuma-Pfahl erhält der Spieler Punkte; aber immer nur, wenn er die Farbe zum ersten Mal ergriffen hat.
- Ein Spieler wird Pech haben und keinen Pfahl mehr erhalten. Er erhält keinen Punkt.
- Greifen zwei Spieler nach dem gleichen Zuma-Pfahl, so erhält ihn derjenige, der den oberen Teil in der Hand hält.
- Der Zuma-Meister notiert die erreichten Punkte für jeden Spieler auf der Wertungstabelle siehe **Wertung**.
- Die Pfähle werden zurück auf das Spielbrett gestellt.

Das Spiel wird dann mit einer neuen Spielrunde fortgesetzt: Die Rolle des Zuma-Meisters wird an den linken Nachbarn übertragen. Die Karten werden eingesammelt, gemischt und neu ausgeteilt. Nun kann das mythische Kartentauschen wieder beginnen. Der erste ZUMA-Zyklus endet, sobald ein Spieler drei Zuma-Pfähle in allen drei verschiedenen Farben ergreifen konnte.

Ausnahme: Bei drei Spielern endet der Zyklus, sobald einer der Spieler den roten und den blauen Zuma-Pfahl ergreifen konnte.

Danach folgen die ZUMA-Zyklen zwei und drei; gespielt wird nach den obigen Regeln.

DIE PUNKTEWERTUNG

Auf der Wertungstabelle finden Sie für jeden der drei ZUMA-Zyklen eine eigene Rubrik. Jeder Zyklus ist in drei Spalten unterteilt - eine für jeden Zuma-Pfahl (rot, blau und violett).

Ziel der Spieler ist es, pro Farbe eine "Wertung" zu erzielen - also Punkte zu gewinnen. Ein Spieler erhält Punkte für jeden Zuma-Pfahl, den er ergreifen kann - aber es ist immer nur eine Wertung pro Farbe möglich.

Die Wertungstabelle wird folgendermaßen ausgefüllt:

1. Der Spieler, der ein "Full House" oder 3 Zuma-Karten besitzt und als Erster einen Zuma-Pfahl ergreift, gewinnt 2 Punkte. Alle anderen Spieler, die einen Zuma-Pfahl ergreifen können, erhalten 1 Punkt. Der Spieler, der keinen Pfahl erwischt, erhält keinen Punkt. Der Zuma-Meister notiert die Punkte entsprechend auf der Wertungstabelle.
2. Jeder Spieler, der eine oder zwei Zuma-Karten besitzt, wenn die Pfähle ergriffen werden, erhält pro Karte 1 Minuspunkt. Diese Minuspunkte werden in der letzten Rubrik (MONTEZUMA) als Striche notiert und am Ende des Spiels (nach 3 ZUMA-Zyklen) abgezogen. Ausnahme: Besitzt ein Spieler alle drei Zuma-Karten, aber ein anderer ergreift zuerst einen Zuma-Pfahl, so erhält er für die 3 Karten keine Minuspunkte.
3. Ein Spieler kann pro ZUMA-Zyklus in jeder Farbe nur einmal Punkte gewinnen! Ergreift ein Spieler den Zuma-Pfahl einer Farbe zweimal, so erhält er für das zweite Ergreifen keine Punkte mehr.
4. Ein ZUMA-Zyklus endet, sobald ein Spieler drei Wertungen erzielen konnte - eine in jeder der drei Farben.
5. Greift ein Spieler als Erster nach einem Zuma-Pfahl, ohne die entsprechenden Karten zu besitzen, so erhält er 2 Minuspunkte in der Rubrik "MONTEZUMA" notiert. Alle anderen Spieler, die Zuma-Pfähle ergriffen haben, notieren ihre Punkte wie vorgesehen.

Beispiel:

		ZUMA										MONTEZUMA		
		ZYKLUS 1		ZYKLUS 2		ZYKLUS 3		ERSTE		ZWEITE		DREITE		
SPIELER		2	1	1	1	1	2	9	1	1	2	7	2	7
Julie		1	1	2	1	1	2	10	1	1	1	4	6	6
Jo		2	1	2	1	2	1	13	1	1	1	4	9	9
Lotti		1	1	1	2	1	1	8	1	1	1	1	7	7
Hans		1	1	1	2	1	1	9	1	1	1	3	6	6
David		2	1	2	1	1	1	1	1	1	1			

Julie hat die folgenden Punkte gewonnen:

Im ZUMA-Zyklus Eins war sie die Erste, die den roten Zuma-Pfahl ergriffen hat. Auch den blauen Pfahl konnte sie ergreifen (aber nicht als Erste), während sie es nicht geschafft hat, den violetten Pfahl zu erwischen.

Im ZUMA-Zyklus Zwei konnte sie alle drei Zuma-Pfähle ergreifen, aber keinen als Erste.

Im ZUMA-Zyklus Drei ergriff sie als Erste einen Zuma-Pfahl - den blauen. Sie konnte auch den roten Pfahl ergreifen, nicht aber den violetten.

Julie erreichte in den drei ZUMA-Zyklen eine Summe von 9 Punkten. Davon werden aber 2 Punkte abgezogen, da sie zweimal eine Zuma-Karte in der Hand hatte - es verbleiben also 7 Punkte.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald der dritte ZUMA-Zyklus abgeschlossen ist. Die Punkte eines jeden Spielers in allen drei ZUMA-Zyklen werden addiert und die Minuspunkte für die Zuma-Karten abgezogen. Der Spieler mit der höchsten Punktezahl gewinnt das Spiel.

Wichtig! Bitte Aufbewahren.
Verbraucher-Service.

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Deutschland: Kemner, Parker Verbraucherservice,
Klöcknerstraße 1, D-6054 Rodgau 3.
Österreich: Hasbro Österreich GmbH,
Verbraucherservice, Davidgasse 52-94, A-1100 Wien.
Schweiz: MB (Schweizland) AG, Verbraucherservice,
Alte Bremgartenstraße 2, CH-8968 Mutschellen.

14030D892

ZUMA

SPIELANLEITUNG

Archäologische Forschungen haben bewiesen: Auch die Azteken haben schon gespielt! Bei Ausgrabungen in den geheimnisumwitterten Azteken-Städten in Mexiko wurde ZUMA für unseren Kulturkreis neu entdeckt: ZUMA - das geheimnisvolle, mythische Spiel, das alle in seinen Rhythmus zwingt.

SPIELAUSSTATTUNG

- 1 Spielbrett
- 1 Wertungstabelle
- 5 Zuma-Pfähle
- 1 Farbstift
- Aufklebebogen
- 1 Spielanleitung
- 43 Karten:
- 10 Sätzen à 4 Karten
- 3 Zuma-Karten

ZIEL DES SPIELS

Beim Kartentauschen versucht jeder Spieler zuerst eine gesuchte Karten-Kombination zu bilden und dann nach einem ZUMA-Pfahl zu greifen - dadurch werden Punkte gewonnen. Da immer ein Pfahl zu wenig auf dem Spielbrett steht, geht ein Spieler leer aus - er erhält auch keinen Punkt. Wer nach drei ZUMA-Zyklen die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

DIE VORBEREITUNG DES SPIELS

Vor dem allerersten Spiel:

Lösen Sie die Aufkleber von der Folie. Jeder Zuma-Pfahl wird mit zwei Aufklebern gekennzeichnet. Sie erhalten dann zwei rote Zuma-Pfähle, zwei blaue und einen violetten Pfahl.

Legen Sie das Spielbrett so in die Mitte des Tisches, daß es von allen Spielern gut erreicht wird. Die Zuma-Pfähle werden entsprechend ihrer Farbe in die Kreise des Spielplans gestellt. Es wird immer ein Pfahl weniger aufgestellt, als Spieler teilnehmen (siehe Tabelle).

Nehmen weniger als 6 Spieler teil, müssen Sie zuerst die Karten nach den 10 vorhandenen Sätzen sortieren. Entfernen Sie die überzähligen Kartensätze (siehe Tabelle).

Spieler	Kartensätze	Zuma-Pfähle
6	alle 10	alle 5
5	9	vier (nur 1 blau)
4	7	drei (pro Farbe einer)
3	5	zwei (rot + blau)

Die drei Zuma-Karten sind immer alle im Spiel.

Wichtig: Bei 3 Spielern wird das violette Feld der Wertungstabelle nicht benutzt.

Mischen Sie die Karten gründlich, die für das Spiel verwendet werden.

