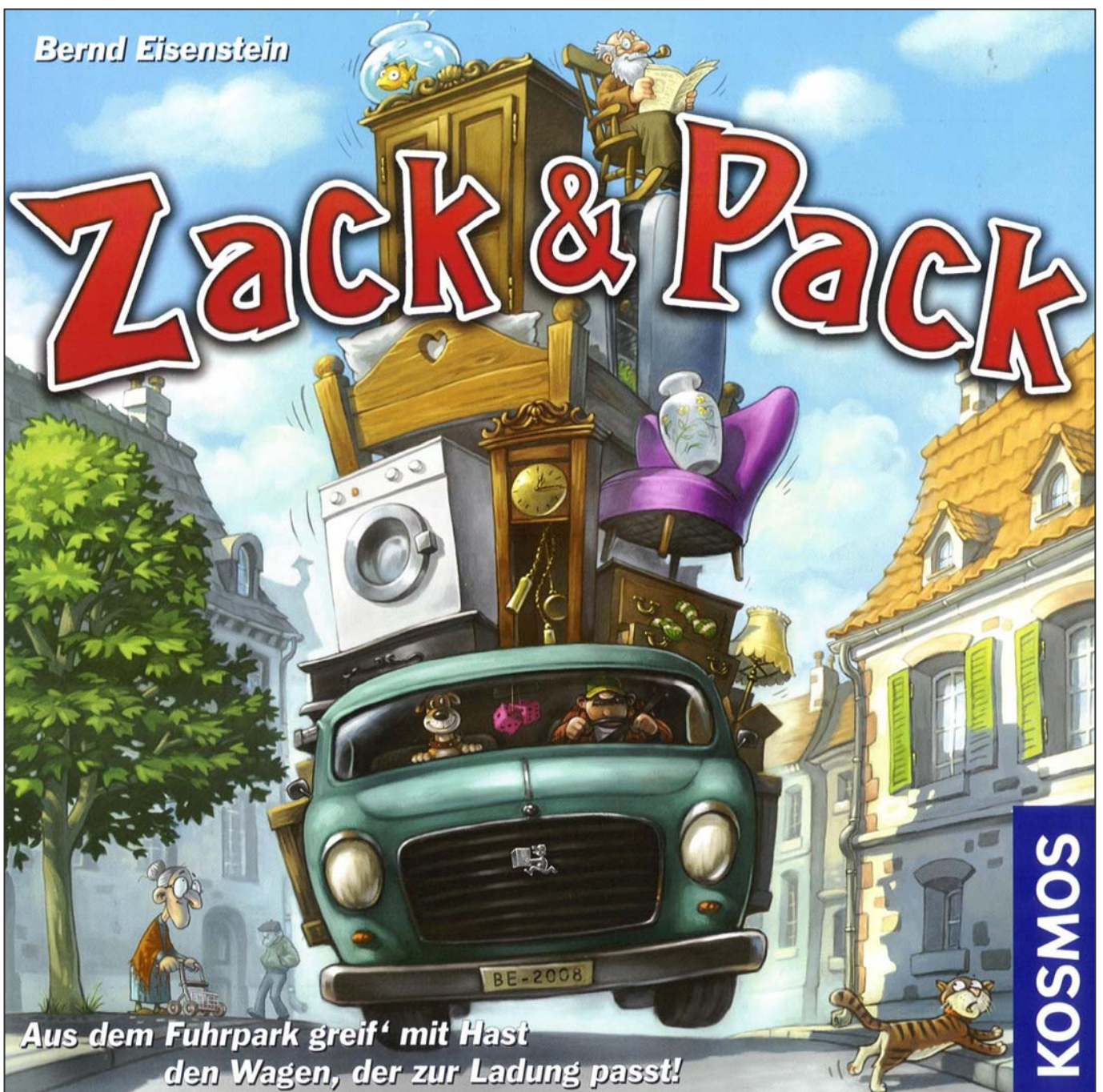


Bernd Eisenstein

Zack & Pack



*Aus dem Fuhrpark greif' mit Hast
den Wagen, der zur Ladung passt!*

KOSMOS

Zack & Pack

Kosmos, 2008

Bernd EISENSTEIN

3 - 6 spelers vanaf 10 jaar

± 45 minuten

Spelidee en doel van het spel

Het spel bestaat uit meerdere transportrondes. Aan het begin van iedere ronde dobbelt iedere speler zijn lading. Daarna worden de vrachtwagenkaarten, die voor de spelers ter beschikking zijn, blootgelegd. Iedere speler zoekt zo snel mogelijk zijn vrachtwagen.

Nadat de vrachtwagens zijn geladen, wordt voor iedere speler de puntenaftrek bepaald en dan begint de volgende ronde. Zodra één speler geen punten meer heeft, wint die speler die op dat moment nog de meeste punten heeft.

Spelmateriaal

- ➔ **30 vrachtwagenkaarten**
(met verschillende laadvakken en laadhoogtes)



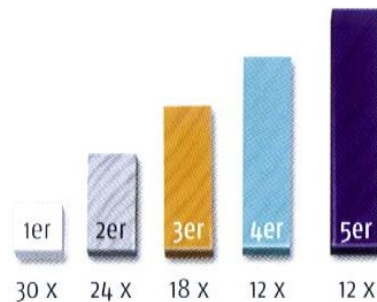
- ➔ **5 dobbelstenen**
(in verschillende kleuren en waardes)



- ➔ **64 puntenfiches**
(met verschillende puntenaantallen)



- ➔ **96 houten blokjes**
(in verschillende lengtes)



- ➔ **1 handleiding**

Spelvoorbereiding

- ➔ Voor het eerste spel worden alle onderdelen zeer voorzichtig uit de stanskartons verwijderd.
- ➔ De vrachtwagenkaarten worden grondig gemixt en als verdekte voorraadstapel klaargelegd.
- ➔ Naast de vrachtwagenkaarten worden de houten blokjes gelegd.
- ➔ Iedere speler ontvangt puntenfiches in de totaalwaarde van 75 punten: 1x 50, 2x 10 en 1x 5. De resterende puntenfiches worden als kassa aan de rand van de speeltafel klaargelegd.
- ➔ De jongste speler ontvangt de vijf dobbelstenen en begint het spel.

Verloop van een spelronde

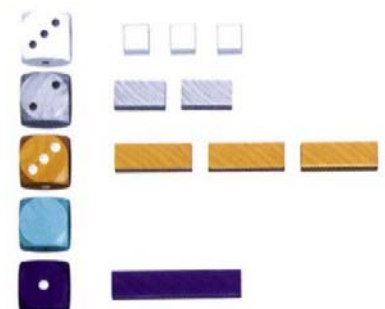
1. De lading bepalen

Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, dobbelt iedere speler met de vijf dobbelstenen één keer en neemt in de gedobbelde kleuren zoveel houten blokjes als het aantal ogen van de dobbelsteen. Dat is zijn vracht die hij in deze ronde op één vrachtwagen moet laden.

Voorbeeld

Een speler dobbelt met wit een 3, met grijs een 2, met bruin een 3 en met paars een 1. Hij neemt drie witte blokjes, twee grijze blokjes, drie bruine blokjes en 1 paars blokje.

De blauwgroene dobbelsteen toont een lege zijde. Dit betekent dat de speler in deze kleur geen blokje mag nemen.



2. De vrachtwagen kiezen

- ⇒ Iedere speler ontvangt van de verdeckte stapel één of twee vrachtwagenkaarten:
 - in een spel met 3 en 4 spelers ontvangt iedere speler twee vrachtwagenkaarten;
 - in een spel met 5 en 6 spelers ontvangt iedere speler één vrachtwagenkaart.
- ⇒ De vrachtwagenkaarten legt iedere speler zo voor zich neer dat de pijl op de rugzijde naar de speler wijst.
- ⇒ Op het commando "Zack & Pack" draaien alle spelers tegelijkertijd hun vrachtwagenkaarten om, zodat iedereen kan zien hoeveel lading deze vrachtwagens kunnen transporteren. Het lichtgekleurde gebied in de vrachtwagen is de ruimte die kan worden beladen. Het getal op de kaart geeft aan hoe hoog de vrachtwagen mag worden geladen.
- ⇒ Nu moet iedere speler zo snel mogelijk een vrachtwagen kiezen die voor één van de andere medespelers ligt en deze kaart pakken.

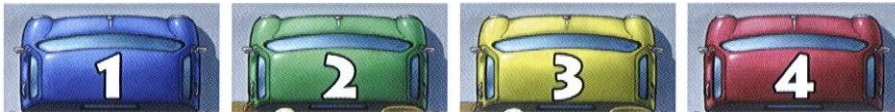


OPMERKING

Een vrachtwagen die de speler zelf heeft blootgelegd, mag hij niet kiezen !

- ⇒ Als alle spelers, op één na, een vrachtwagen hebben gepakt, mag de overblijvende speler geen blootgelegde vrachtwagen meer nemen, maar moet hij de bovenste vrachtwagenkaart van de voorraadstapel nemen.
- ⇒ Ook als één of meerdere spelers geen van de blootgelegde vrachtwagens wil nemen, mag hij in de plaats hiervan vrijwillig de bovenste kaart van de verdeckte voorraadstapel nemen.
- ⇒ De vrachtwagens die niet werden gekozen, worden open op een aflegstapel gelegd.

3. De vrachtwagens laden



- ⇒ Tegelijkertijd proberen nu alle spelers hun gedobbelde lading op hun vrachtwagen te laden. Hierbij komt het absoluut niet meer aan op snelheid.
- ⇒ Het getal op de vrachtwagen geeft aan hoeveel niveaus er mogen gestapeld worden. Toont het getal bijvoorbeeld een 1 dan mogen de houten blokjes dus niet worden gestapeld. Toont het getal bijvoorbeeld een 2, 3 of 4 dan mogen de houten blokjes respectievelijk 2, 3 of 4 niveaus hoog worden gestapeld.
- ⇒ Op een hoger niveau mag alleen worden gestapeld op voorwaarde dat de ruimte onder dit niveau ook beladen is. Er mogen dus op een hoger niveau nooit onderdelen overhangen.
- ⇒ Het is toegelaten om de houten blokjes op de smalle kant te stapelen.
- ⇒ Zodra alle spelers hun vrachtwagen zo goed mogelijk hebben geladen, worden de punten berekend.

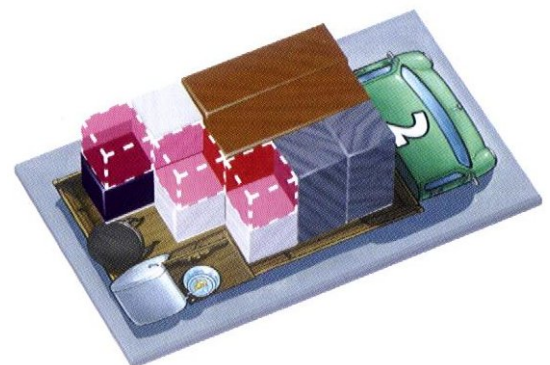
4. Punten berekenen

Te weinig vracht

Iedere speler moet nagaan hoeveel houten blokjes van 1 (wit) er nog op zijn vrachtwagen kunnen worden geladen. Voor elk blokje dat de speler tekort heeft, moet hij één punt betalen aan de kassa.

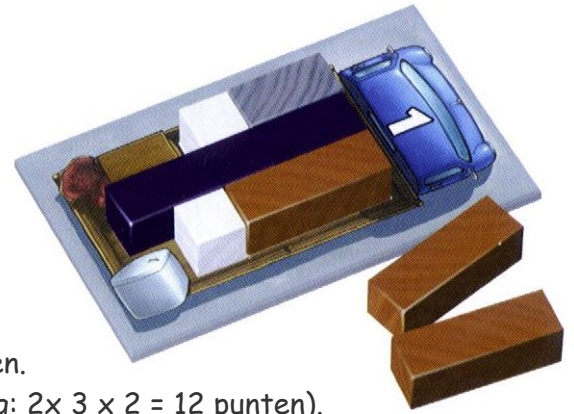
Voorbeeld

Op de vrachtwagen is nog plaats voor drie witte blokjes. Daarom moet de speler 3 punten aan de kassa betalen.



Te veel vracht

Iedere speler moet nagaan of hij onderdelen van zijn vracht heeft overgehouden. Voor elk onderdeel dat hij niet op zijn vrachtwagen kan laden, moet de speler tweemaal zoveel punten betalen als het houten onderdeel lang is (zie hiervoor naar het spelmateriaal).



Voorbeeld

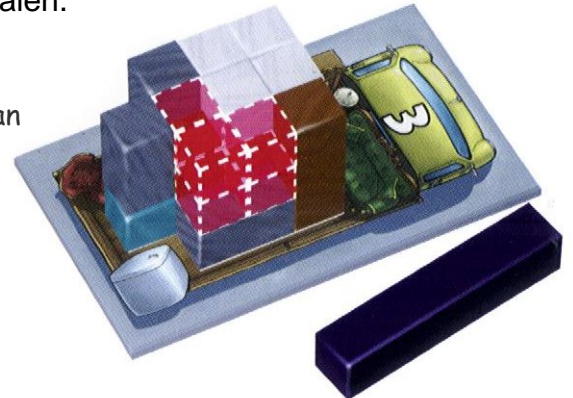
De speler kon twee onderdelen van drie lang (bruin) niet plaatsen. Hiervoor moet hij 12 punten betalen aan de kassa (bruin = 3 lang: $2 \times 3 \times 2 = 12$ punten).

Vaak komt het voor dat een speler zowel onderdelen over heeft als ook nog plaats op zijn vrachtwagen. In dat geval moet hij voor de beide zaken betalen.

Voorbeeld

Op de vrachtwagen is nog plaats voor vijf witte onderdelen van 1 blokje (dat kost hem 5 punten). Daarenboven kon de speler zijn paarse blokje (een blokje van 5) niet plaatsen op zijn vrachtwagen. Dat kost hem 2×5 punten.

In totaal moet de speler dus 15 punten aan de kassa betalen.



De beste van de ronde

De speler die in een ronde zijn vrachtwagen op de beste manier heeft geladen, ontvangt uit de kassa 10 punten. Het beste geladen betekent: de speler die in deze ronde de minste punten heeft moet betalen of in een zeer zeldzaam geval misschien helemaal niets hoeft te betalen.



Voorbeeld

Er wordt met vier spelers gespeeld. Herman moet 14 punten afgeven, Anne 6 punten, Carl 4 punten en Marc 9 punten. Carl is hiermee de beste speler van deze ronde en hij ontvangt 10 punten uit de kassa. Uiteraard moet Carl wel eerst zijn 4 punten afgeven aan de kassa.

Daarna begint de volgende ronde. De spelers leggen al hun houten blokjes terug in de voorraad en ze dobbelen opnieuw om hun vracht te bepalen. Het verloop is hierboven al beschreven.

TIP

Als in de loop van het spel de voorraad vrachtwagenkaarten is opgebruikt, wordt de aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler na een ronde geen puntenfiches meer bezit.

De speler die op dat moment over de meeste punten beschikt, wordt de winnaar van het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.



26 oktober 2008