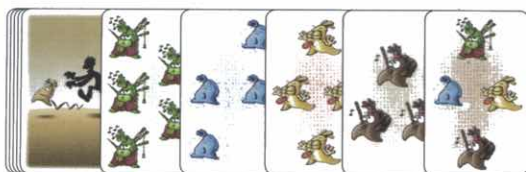


PAK DIE ZAK!

SPELREGELS

SPEELMATERIAAL



6 doelfiches met
waarden 6, 7, 8, 9,
10 en 12



1 zak

60 zakkaarten (14 doelzakken, 14 traanzakken, 14 vreetzakken, 14 knapzakken en 4 jokers)

De spelregels

KORT SPELOVERZICHT

Wie ziet als eerste of met de omgedraaide zakkaart in combinatie met de openliggende zakkaarten het totaal op het doelfiche kan worden gevormd? Kan dat? Grijp dan zo snel mogelijk de zak en win de openliggende kaarten! De speler die aan het einde de meeste kaarten heeft, wint het spel.

VOORBEREIDING

Zet de zak midden op tafel en leg het doelfiche met waarde 6 erbij. Leg eromheen van elk van de 4 soorten zakken 1 willekeurig getrokken kaart. Schud de overige kaarten en verdeel deze gelijkmatig over de spelers. Zo heeft iedereen een eigen trekstapel. De oudste speler begint. Er wordt met de klok mee gespeeld.

Startopstelling bij 4 spelers



trekstapel van
Tamara



de zak 6. doelfiche "6"



trekstapel van
Marjon



trekstapel van
Sandra

voorbeeld van startkaarten met
traanzakken, knapzakken,
doelzakken en vreetzakken



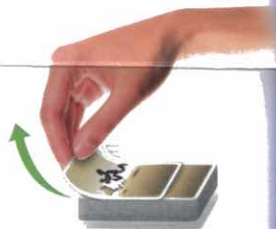
trekstapel van
Patricia

SPELVERLOOP

De spelers draaien steeds om beurten 1 kaart om. Voor elk van de 4 zaksoorten is er een aflegrij. Aan het begin van het spel ligt in elk van deze rijen 1 kaart. Volgende kaarten worden in de passende rij aangelegd (doedelzak bij doedelzak, enzovoort). Er is altijd maar 1 aflegrij per zaksoort. Het doelfiche geeft aan welk aantal zakken er in een rij moet worden bereikt. In de basisversie van het spel is dit altijd 6.

EEN KAART OMDRAAIEN

De startspeler draait de bovenste kaart van zijn eigen trekstapel om en legt deze voor iedereen goed zichtbaar open voor zich. Hij moet de kaart van zich afdraaien, zodat alle spelers de kaart ongeveer tegelijk zien (zie afbeelding).

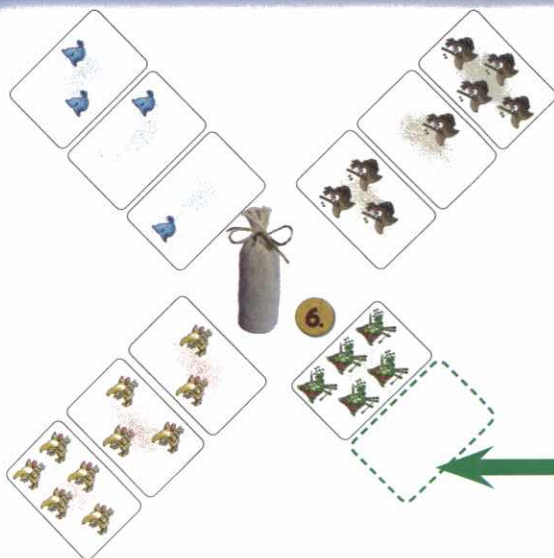


SNEL KIJKEN EN REKENEN

Nu zijn alle spelers tegelijk aan de beurt! Kan het op het doelfiche aangegeven totaal van 6 zakken in de passende rij worden bereikt door de omgedraaide kaart **aan de rij** of **op een kaart in die rij** te leggen? **Let op:** er gebeurt nog niets met de kaart. De spelers mogen de kaarten nog niet aanraken!

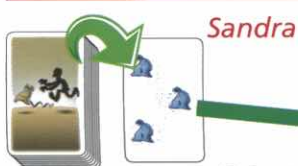
Er kunnen nu 2 situaties ontstaan:

1. **Ja, door het aan- of erop leggen, liggen er 6 zakken in de rij.**
In dat geval probeert iedere speler zo snel mogelijk de zak te grijpen!
2. **Nee, het gezochte aantal kan niet worden bereikt.**
De speler die de kaart heeft omgedraaid, legt deze nu aan de passende rij. Liggen er (voor het neerleggen van de nieuwe kaart) **meer** dan 6 zakken in de rij, leg de nieuwe kaart dan **op** de kaart met de meeste zakken in de betreffende rij.



Voorbeeld 1: Patricia draait een kaart met 2 doedelzakken om. Het is niet mogelijk om daarmee een totaal van 6 te vormen, dus niemand mag de zak grijpen. Er liggen minder dan 6 zakken in de rij, dus Patricia legt de nieuwe kaart eraan.

Patricia



Sandra

Voorbeeld 2: Sandra draait een kaart met 3 traanzakken om. De spelers proberen nu zo snel mogelijk de zak te grijpen, want als de nieuwe kaart op de kaart met 1 traanzak wordt gelegd, zijn er precies 6 zakken in de rij zichtbaar. De speler die als eerste de zak grijpt, wint alle 4 traanzakkaarten.



Tamara

Voorbeeld 3: Tamara draait een kaart met 2 vreetzakken om. Het is niet mogelijk om daarmee een totaal van 6 te vormen, dus niemand mag de zak grijpen. Er liggen meer dan 6 zakken in de betreffende rij, dus Tamara legt de nieuwe kaart op de kaart met 5 vreetzakken.

DE JOKER

Wordt een joker omgedraaid, dan mogen de spelers daarmee proberen om in een rij naar keuze het totaal van 6 zakken te bereiken. Lukt dat in geen van de rijen, dan legt de speler die de joker heeft omgedraaid deze aan een rij naar keuze (of erin als de gekozen rij meer dan 6 zakken bevat). De joker geldt altijd als één zak.

DE ZAK IS GEPAKT!

De speler die de zak heeft gegrepen, moet nu laten zien waar hij de nieuwe kaart legt om het totaal van 6 te bereiken. Doet hij dat correct, dan krijgt hij alle kaarten van de betreffende rij en legt deze als puntenstapel voor zich neer. De rij blijft leeg totdat er weer een kaart van de betreffende soort wordt omgedraaid. Het is toegestaan om een joker in een lege rij te leggen.

VERKEERD GEGREPEN!

Heeft een speler de zak gegrepen, maar kan hij geen correcte oplossing laten zien, dan moet hij één van de kaarten van zijn puntenstapel onder zijn trekstapel doen. Heeft hij nog geen puntenstapel, dan gebeurt er niets.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als de trekstapels van alle spelers uitgeput zijn. De speler met de meeste kaarten in zijn puntenstapel wint (het aantal zakken op een kaart is niet van belang). Bij een gelijke stand delen de betrokken spelers de overwinning.

Opmerking: aan het einde van het spel is het mogelijk dat sommige spelers geen kaarten meer in hun trekstapel hebben en andere wel. Sla spelers zonder kaarten dan gewoon over. Deze mogen uiteraard wel meedoen als andere spelers kaarten omdraaien!

VARIANTEN

Met onderstaande varianten wordt het spel nog uitdagender!

Variant 1: de spelers kiezen aan het begin van het spel een ander doelfiche (bijvoorbeeld de "8" in plaats van de "6"). Leg dit doelfiche naast de zak. het geldt nu voor alle aflegrijen. Een nieuwe kaart moet nu op de kaart met de meeste zakken in de rij worden gelegd als er meer zakken in de rij liggen dan het getal op het doelfiche.

Variant 2: de spelers kiezen aan het begin van het spel twee doelfiches, bijvoorbeeld de "6" en de "12". Ze moeten de zak nu grijpen als één van beide waarden met de nieuwe kaart te bereiken is. Leg een nieuwe kaart op de kaart met de meeste zakken in de rij als de rij meer zakken bevat dan het getal op het fiche met de hoogste waarde.

Variant 3: kies voor elk van de rijen apart een doelfiche, bijvoorbeeld "7" voor de traanzakken, "8" voor de doedelzakken, "9" voor de knapzakken en "12" voor de vreetzakken.



© 2016 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Klantenservice:
0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteur: Wolfgang Kramer
Illustraties: Klemens Franz
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

