

ZAMIX

zapft die Zeit!

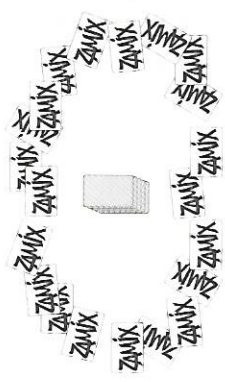
Dringende Empfehlung: Erst lesen, dann spielen.

In dieser Reihenfolge kommt Freude ins Spiel. Von Anfang an. Und der Spaß nimmt kein Ende. Denn ZAMIX ist mehr als Karten aufnehmen und ablegen. Dieses Spiel ist ein schnelles und spannendes Kombinations- spiel für ausgebuffte Taktikspieler. Jeder spielt gegen jeden mit dem Ziel, alle eigenen Karten möglichst schnell wieder los zu werden. Wer dies zuerst schafft, ist Sieger.



Spielvorbereitung:

Alle Spielkarten werden gut gemischt und mit den Zahlen nach unten in einem Kreis oder Oval auf dem Tisch verteilt. Die Aktionskarten wer- den ebenfalls gemischt in die Mitte des Kreises mit der Bildseite nach unten als Stapel abgelegt.

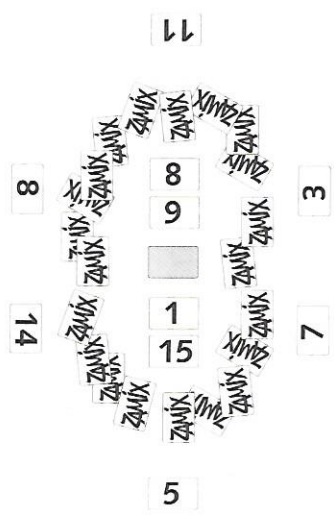


Spielablauf:

DIE KARTENAUFNAHME.

Ziel ist, alle Spielkarten (nicht die Aktions- karten!) an die Mitspieler zu verteilen. Jeder Spieler nimmt willkürlich eine der verdeckt aus- gelegten Spielkarten und legt sie aufgedeckt vor sich hin.

Wer eine 1 zieht (insgesamt sind vier davon im Spiel), legt diese offen in die Mitte neben den Stapel mit den Aktionskarten und zieht sofort wieder eine neue Spielkarte. Auf die in der Mitte abgelegten Spielkarten muß in steigender Reihenfolge (z.B. 2,3,4 und so weiter) angelegt werden.



Hat nun jeder eine Karte offen vor sich liegen, darf der jüngste Mitspieler beginnen und prüft, ob er seine Karte bei Mitspielern oder in der Mitte (vielleicht liegt ja schon die eine oder andere 1) anlegen kann.

Nehmen wir mal an, vor ihm liegt eine 8. Diese wird er dort los, wo eine 7 oder 9 liegt, ob er rauf oder runter anlegt, ist seine Entscheidung. Während der Kartenaufnahme zieht er so lange eine neue, bis er nicht mehr anlegen kann und legt diese Karte gut sichtbar vor sich.

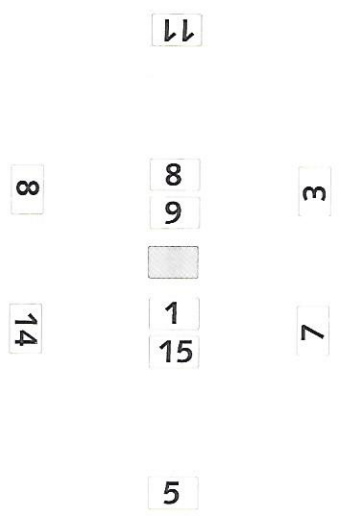
Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und so fort, bis sich vor jedem Spieler ein Karten- stapel angesammelt hat. Gespielt wird im Uhr- zeigersinn.

Wer an der Reihe ist, muß, bevor er eine neue Karte zieht, prüfen, ob er in der Mitte oder bei einem Mitspieler anlegen kann. So vergrößert sich im Laufe des Spiels der Kartenstapel bei den einzelnen Mitspielern unterschiedlich.

Wer eine 10 zieht und diese nirgends anlegen kann (insgesamt sind auch hiervon vier im Spiel), nimmt sich vom Stapel die oberste Aktionskarte. Er liest laut vor, was zu tun ist und legt sie als unterste Karte zurück in den Stapel.

Wer nicht aufpaßt und die Chance anzulegen übersieht, kann bestraft werden. Bemerkt dies ein Spieler, klopft er auf den Tisch und ruft laut ZAMIX! Hat er recht, schiebt er seine unterste Karte unter den Stapel des erappten Spielers. Irrt er, weil die Karte doch nirgends paßt, muß er diese selbst nehmen. Das Spiel geht an- schließend ganz normal weiter.

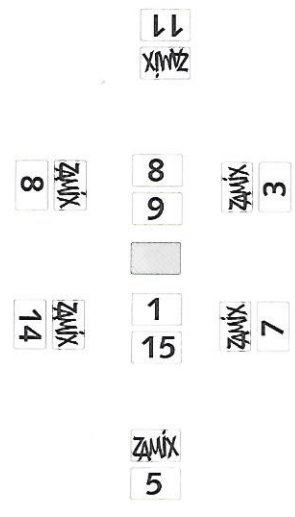
Die Kartenaufnahme ist beendet, sobald keine Spielkarte mehr verdeckt auf dem Tisch liegt.



DIE KARTENABLAGE.

Wenn sie beginnt, wird's ernst. Denn jeder will gewinnen und versucht so schnell wie möglich, seine Karten los zu werden.

Das Spiel-Prinzip bleibt erhalten, bis auf diese Änderung: Wer an der Reihe ist und nirgends anlegen kann, legt seine oberste Karte verdeckt vor seinen Stapel.



Sind die offenen Karten zu Ende, wird der Stapel mit verdeckten Karten einfach wieder umgedreht. Konnte die letzte offene Karte ange- legt werden, spielt der Spieler weiter; ansonsten ist der nächste an der Reihe. Erscheint die Karte 10 und sie kann nicht angelegt werden, muß sie der Spieler verdeckt vor seinen Stapel ablegen und eine Aktionskarte ziehen und diese wie üblich laut vorlesen.

DAS SPIELENDE.

Sieger ist, wer als erster alle seine Karten able- gen konnte.

Variante 1: Das Spiel ist erst zu Ende, wenn der dritte Sieger feststeht.

Variante 2: Das Spiel wird bis zu Ende gespielt und der Spieler, der als Vorletzter seine Karten ablegen konnte, ist der Sieger.

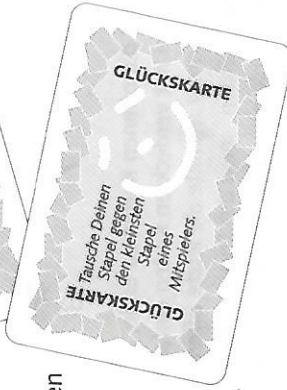
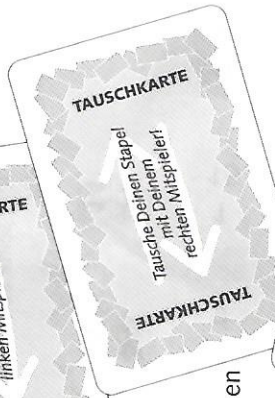


Die Aktionskarten:

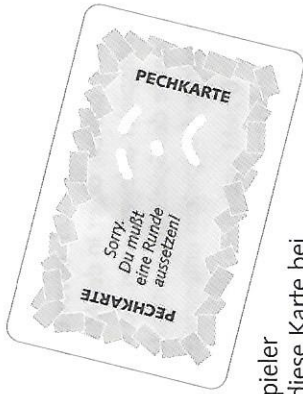
Zwei Aktionskarten erklären sich selbst durch die aufgedruckten Anweisungen. Ansonsten müssen die hier abgebildeten Aktionskarten mit ihren Zusatzklärungen beachtet werden:



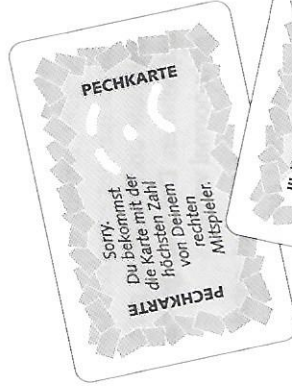
Hat der Spieler sowohl einen offenen als auch einen verdeckten Stapel vor sich liegen, muß er beide tauschen.



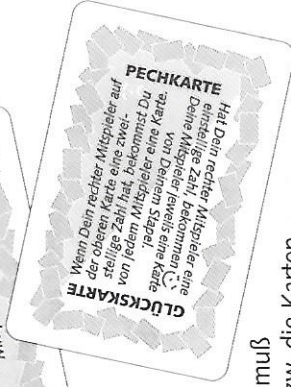
Hat der Spieler sowohl einen offenen als auch einen verdeckten Stapel vor sich liegen, muß er beide tauschen. Hat er bereits den größten Stapel, erübrigt sich natürlich dieser Tausch.



Der Spieler muß diese Karte bei sich liegenlassen. Ist er wieder an der Reihe, muß er die Karte unter den Stapel mit den Aktionskarten legen. Vergißt er es, muß er wieder eine Runde aussetzen.



Der Spieler muß die Karte bzw. die Karten, die er bekommt, unter seinen offenen Stapel legen.



Die Spielvarianten:

ZAMIX easy:

Die Aktionskarten werden nicht ausgespielt; so wird ZAMIX einfacher und bereits für Spieler unter 8 Jahren interessant.

ZAMIX top:

Wer nicht aufpaßt und die Chance anzulegen übersieht, wird nicht nur vom ersten, sondern von allen, die klopfen und rufen, bestraft. Irren sie sich, erhalten aber auch alle, die geklopft und gerufen haben, von dem, der recht behält, je eine Karte.

ZAMIX duplo:

Die anspruchsvolle Doppelvariante für 3 oder 2 Spieler. Jeder Spieler spielt mit 2 Stapeln; das heißt doppelt ziehen, doppelt ablegen, doppelt aufpassen...!

ZAMIX tempo:

Ist ein Spieler an der Reihe, darf er sich zum Ablegen pro Karte nur so viele Sekunden Zeit nehmen wie es Spieler gibt. Also 5 Spieler 5 Sekunden, 6 Spieler 6 und so fort. Laut mitzählen lohnt sich für die Mitspieler. Denn Zeitfehler werden wie normale Fehler bestraft.

ZAMIX retro:

Diese Version sieht vor, daß man in der Mitte rückwärts ablegt; also statt mit der 1 mit der 20 beginnt.

ZAMIX turbo:

Sind mehr als 8 Spieler verrückt nach ZAMIX, sollte ein zweites Spiel eingesetzt werden. Und schon ist genug Power für alle da.

Autor: Georgios Georgotas
Design: Georgios Georgotas
Wohlgemuth & Company, Stuttgart
Spieler: 3 bis 8,
Alter: ab 8 Jahre,
Spieldauer: 15 bis 30 Minuten.

ZAMIX®

©1998

G.B.S. Marketinggesellschaft mbH
c/o Mees Pierson
Alpenstraße 15
P.O. BOX 46220
CH-6304 Zug/Schweiz

Alleinvertrieb: EKOS
Schwarzbrunnweg 10
D-87665 Mauerstetten,
Fax 0 83 41/9 86 87