

# SCHNAPP DEN SACK



amigo-spiele.de/01601

von Wolfgang Kramer mit Illustrationen von Klemens Franz  
Spieler: 2–5 Personen    Alter: ab 8 Jahren    Dauer: ca. 15 Minuten

## SPIELMATERIAL



60 Sack-Karten (je 14 Karten mit  
Dudelsäcken, Tränensäcken,  
Frechen Säcken und Wandering-  
säcken sowie 4 Joker)



6 Zielplättchen mit  
den Werten  
6, 7, 8, 9, 10  
und 12



Zacki  
der Sack

## SPIELIDEE

Wer erkennt als Schnellster, ob mit der aufgedeckten Sack-Karte und den schon ausliegenden Sack-Karten die gesuchte Anzahl auf dem Zielplättchen erfüllt werden kann? Passt die Anzahl? Dann heißt es: Schnell Zacki den Sack schnappen und die ausliegenden Karten als Belohnung einkassieren! Sobald alle Karten gespielt sind, gewinnt der Spieler mit den meisten eingesackten Karten.

## SPIELVORBEREITUNG

Zacki der Sack und das Zielplättchen „6“ kommen in die Tischmitte. Drumherum wird von jeder der vier Sack-Arten eine zufällig gezogene Karte offen ausgelegt.

Die restlichen Karten werden gemischt und verdeckt gleichmäßig an die Spieler verteilt. Diese Karten bilden die persönlichen Nachziehstapel der Spieler. Der älteste Spieler beginnt, danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

**Startaufstellung bei vier Spielern:**



Nachziehstapel  
von Smilla



Zacki    6. Zielplättchen „6“



Nachziehstapel  
von Sanya



Beispiel für Startkarten mit  
Tränensäcken, Wandersäcken,  
Dudelsäcken und Frechen Säcken



Nachziehstapel  
von Johanna



Nachziehstapel  
von Helena

## SPIELABLAUF

Im Laufe des Spiels decken die Spieler der Reihe nach Karten auf. Für jede der vier Sack-Arten gibt es eine Ablagereihe. Zu Spielbeginn liegt in jeder dieser Reihen eine Karte. Weitere Karten werden an den passenden Reihen angelegt (Dudelsack zu Dudelsack usw.). Es darf immer nur eine Ablagereihe für jede Sack-Art geben.

Das Zielplättchen gibt an, welche Anzahl von Säcken pro Reihe erreicht werden soll. In der Grundversion des Spiels ist dies die Anzahl 6.

### EINE KARTE AUFDECKEN

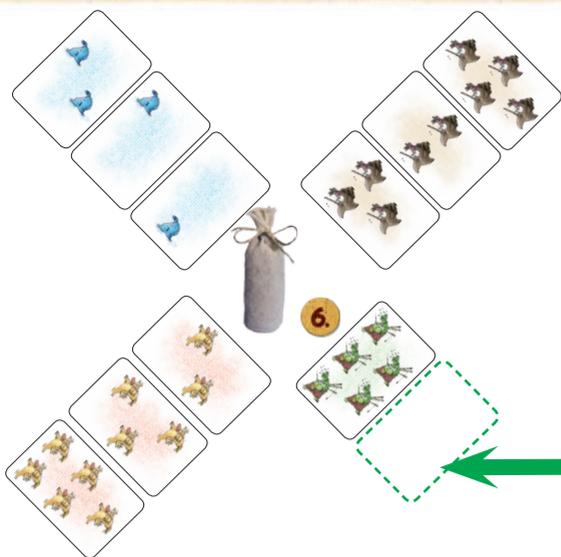
Der Startspieler deckt die oberste Karte seines persönlichen Nachziehstapels auf und legt sie offen für alle gut sichtbar vor sich ab. Die Karte muss vom Spieler wegzeigen und so schnell wie möglich umgedreht werden, damit alle Spieler die Vorderseite der Karte gleichzeitig sehen.



### SCHNELL SCHAUEN

Jetzt sind alle Spieler gefragt! Könnte die auf dem Zielplättchen angegebene Anzahl von sechs Säcken in der passenden Reihe genau erreicht werden, indem die umgedrehte Karte dort **angelegt** oder **auf** eine Karte dieser Reihe gelegt wird? Noch wird die Karte aber nicht angelegt, erst mal wird nur geschaut!

- 1. Ja, durch Anlegen oder Drauflegen liegen 6 Säcke in der Reihe.**  
In diesem Fall muss jeder Spieler schnell versuchen, Zacki zu schnappen!
- 2. Nein, die gesuchte Anzahl kann nicht gebildet werden.**  
Der Spieler, der die Karte umgedreht hat, legt sie an die passende Reihe an. Liegen in der Reihe bereits **mehr** als 6 Säcke wird die Karte nicht an die Reihe angelegt. Stattdessen wird sie **auf** eine Karte mit den meisten abgebildeten Säcken in der Reihe gelegt.



**Beispiel 1:** Helena dreht eine Dudelsack-Karte „2“ um. Die Anzahl 6 ist nicht zu bilden, also darf Zacki nicht geschnappt werden. In der Ablagereihe liegen weniger als 6 Säcke, die umgedrehte Karte wird also an die Reihe angelegt.

Helena



**Beispiel 2:** Johanna deckt eine Tränensack-Karte „3“ auf. Schnell muss Zacki geschnappt werden, denn wenn man eine der Tränensack-Karte „1“ abdeckt, sind genau 6 Tränensäcke zu sehen. Wer Zacki schnappt, bekommt alle vier Tränensack-Karten.

Johanna



**Beispiel 3:** Smilla dreht eine Frecher Sack-Karte „2“ um. Die Anzahl 6 ist nicht zu bilden, also darf Zacki nicht geschnappt werden. In der Ablagereihe liegen mehr als 6 Säcke, also muss die „2“ auf die „5“ gelegt werden.

Smilla

## DER JOKER

Die Spieler können mit dem Joker in jeder Reihe versuchen, die vorgegebene Sack-Anzahl zu erreichen. Kann die gesuchte Anzahl nicht gebildet werden, darf der Spieler, der den Joker umgedreht hat, ihn entsprechend den Regeln an eine beliebige Reihe anlegen. Der Joker zählt immer als ein Sack.



## ZACKI IST GESCHNAPPT!

Wer Zacki geschnappt hat, muss zeigen, wie die Anzahl 6 gebildet werden kann. Schafft er das, nimmt er alle Karten der entsprechenden Reihe an sich und legt sie offen als Punktstapel vor sich ab.

Die Ablagereihe bleibt vorerst leer, bis die nächste Karte dieser Sack-Art aufgedeckt wird. Das darf auch ein Joker sein.

## FALSCH GESCHNAPPT!

Hat ein Spieler Zacki geschnappt, kann aber keine korrekte Lösung zeigen, muss er eine seiner Karten vom Punktstapel wieder unter seinen Nachziehstapel legen. Hat er noch keine Karte gewonnen, muss er auch keine Karte abgeben.

## SPIELEND

Das Spiel endet, wenn die Nachziehstapel **aller** Spieler aufgebraucht sind. Der Spieler mit den meisten Karten in seinem Punktstapel gewinnt. Jede Karte ist unabhängig von den abgebildeten Säcken immer einen Punkt wert. Haben mehrere Spieler die meisten Karten, gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Spieler.

**Hinweis:** Falls gegen Ende des Spiels einige Spieler schon keine Karten mehr zum Aufdecken haben, geht es reihum weiter, bis alle Spieler ihre letzte Karte gespielt haben.

## VARIANTEN

Mit den Varianten wird das Spiel anspruchsvoller.

**Variante 1:** Die Spieler wählen zu Beginn des Spieles ein anderes Zielplättchen als die „6“, zum Beispiel die „8“. Das Zielplättchen des gewählten Wertes wird in die Tischmitte gelegt und gilt wie üblich für alle Ablagereihen.

**Variante 2:** Die Spieler wählen zu Beginn des Spieles **zwei** Zielplättchen, zum Beispiel die „6“ und die „12“. Wenn in einer der Ablagereihen **einer** der beiden Werte erreicht ist, muss Zacki geschnappt werden.

**Variante 3:** Für jede der vier Ablagereihen wird ein eigenes Zielplättchen gewählt, zum Beispiel für die Tränensäcke die „7“, für die Dudelsäcke die „8“, die Wandersäcke die „9“ und die Frechen Säcke die „12“.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

