

## ZACK & PACK

Para 3-6 jugadores de 10 años en adelante.

El juego se desarrolla en diferentes rondas. Cada ronda consiste en:

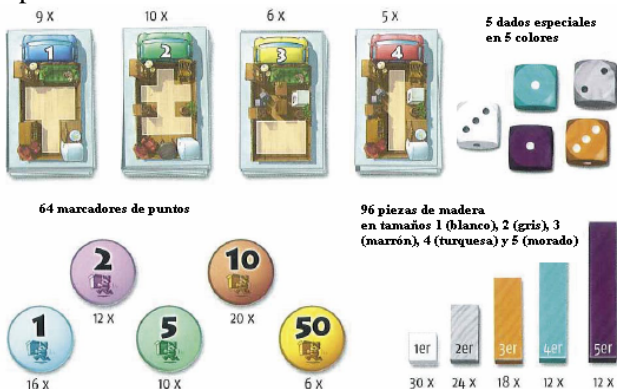
1. Recoger carga
2. Coger un camión
3. Cargar el camión
4. Anotar puntos

El juego termina cuando un jugador se queda sin puntos.

## COMPONENTES DEL JUEGO

30 cartas de camión

Cada camión tiene una área blanca que representa la superficie de la zona de carga y un número que representa la altura del camión.



## PREPARACIÓN

- Baraja las cartas de camión y ponlas boca abajo formando un mazo de robo
- Coloca las piezas de madera junto al mazo
- Reparte a cada jugador 75 puntos (1 marcador de 50, 2 de 10 y 1 de 5). El resto de marcadores de puntos forman la banca
- El jugador más joven coge los 5 dados y empieza el juego

## DESARROLLO DEL JUEGO

### 1. Recoger carga

Cada jugador tira los 5 dados. Cada dado muestra el número de piezas de madera del color correspondiente que el jugador debe coger.

#### Ejemplo:

Dado blanco: 3

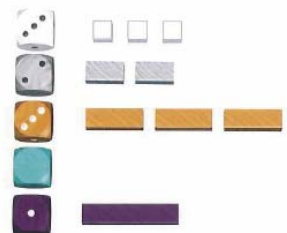
Dado gris: 2

Dado marrón: 3

Dado turquesa: en blanco (cuenta como 0)

Dado morado: 1

El jugador coge 3 piezas blancas, 2 grises, 3 marrones y 1 morada



### 2. Coger un camión

- Cada jugador recibe 2 cartas de camión (en partidas de 3-4 jugadores) o sólo 1 (en partidas de 5-6 jugadores). Coloca la carta o cartas boca abajo frente a sí con la flecha apuntando hacia él.
- Todos los jugadores al mismo tiempo giran sus cartas para que todos puedan ver la superficie de la zona de carga y el número (que representa el número de piezas que se pueden apilar en el camión) de cada camión.
- Cada jugador coge ahora un camión tan rápido como sea posible. Puede ser tanto un camión que esté enfrente de otro jugador (el jugador no puede coger su propio camión) como la carta de camión en la parte superior del mazo de robo que está boca abajo.
- El último jugador en coger un camión no tiene opción: debe coger la carta superior del mazo de robo.
- Las cartas de camión que no se hayan cogido se ponen en una pila de descartes.



### 3. Cargar el camión



- Todos los jugadores a la vez intentan cargar sus piezas de madera en su camión. No hay penalización por ser el último en colocar la carga.
- Sólo se puede cargar en la zona blanca del camión.
- El número en la carta de camión muestra las alturas que el camión puede cargar. Un 1 significa que no se puede apilar la carga, un 2 que se puede colocar una segunda fila de carga sobre la primera y así sucesivamente.
- No puede haber piezas “colgando”; por ejemplo, si cargas una pieza en un nivel que no sea el 1 no pueden haber huecos bajo esta pieza.
- Se pueden cargar las piezas en vertical.
- Una vez que los jugadores han cargado sus camiones se procede al recuento de puntos.

### 4. Anotar puntos

Los jugadores pagan puntos de la siguiente forma:

#### Espacios vacíos en el camión

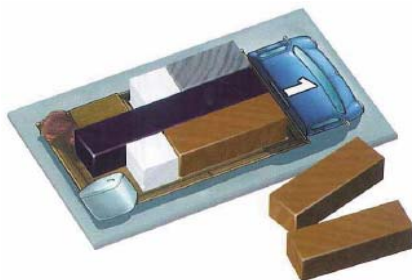
Cada jugador revisa cuántas piezas blancas más (de tamaño 1) cabrían en su camión. Por cada pieza el jugador paga 1 punto a la banca.



**Ejemplo:** este camión tiene sitio para 3 piezas más así que el jugador paga 3 puntos.

#### Piezas de madera sobrantes

Por cada pieza de madera que el jugador no pueda cargar en su camión, paga el doble del tamaño de la pieza en puntos.



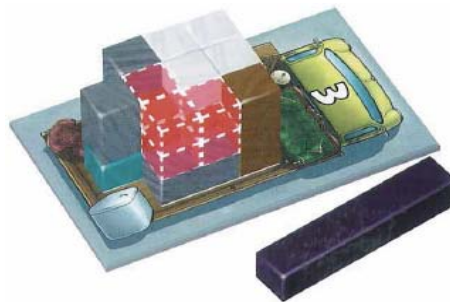
**Ejemplo:** el jugador no pudo cargar 2 piezas marrones (de tamaño 3). Paga  $2 \times 2 \times 3 = 12$  puntos a la banca.

A menudo, el jugador tendrá que pagar por espacios vacíos y por carga sobrante.

#### Ejemplo:

este camión tiene sitio para 5 piezas blancas más y el jugador no cargó una pieza morada. Esto le cuesta 5

puntos por los espacios vacíos más 10 puntos ( $2 \times 5$ ) de la pieza morada. El jugador paga 15 puntos.



El jugador o jugadores que hayan pagado en esta ronda la menor cantidad de puntos reciben una bonificación de 10 puntos.



**Ejemplo:** cuatro jugadores han pagado 14, 9, 4 y 6 puntos respectivamente. El jugador que pagó los 4 puntos recibe los 10 de bonificación (después de pagar sus 4).

Para la siguiente ronda se devuelven todas las piezas de madera (y cartas de camión) y se vuelven a tirar los dados para coger nuevas piezas de madera. El juego se vuelve a desarrollar como se ha descrito.

Si el mazo de robo se agota, se baraja la pila de descartes y se forma un nuevo mazo.

### FINAL DEL JUEGO

El juego termina en el momento en que algún jugador se queda sin puntos al finalizar una ronda. Quien tenga entonces la mayor cantidad de puntos es el ganador (en caso de empate los jugadores con más puntos ganarían de forma conjunta).



Autor

Adaptación Editorial

Ilustraciones

Gráficos

Traducción de reglas al inglés

Setting

Bernd Eisenstein | [www.irongames.de](http://www.irongames.de)

TM-Spiele

Michael Menzel

Pohl & Rick

Stefanie Kethers

Michaela Sommer

Copyright 2008 KOSMOS Verlag

Pfizerstraße 5 – 7

D-70184 Stuttgart

Tlf.: +49 (0)711-2191-0

Fax: +49 (0)711-2191-422

[info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)

[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

Art.-Nr. 690397

Todos los derechos reservados

HECHO EN ALEMANIA

Traducción al español X-51

GAMEMOB.DE  
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN FÜR UNIS SPIEL