

# ZIP ZAP™

ELD-FLJÓTUR LEIKUR!

2-6 LEIKMENN  
6 ÁRA OG ELÐRI

SPILA  
REGLUR

## INNIHALD

56 spil (5 litaraðir, 10 spil í hverjum lit, 6 Zap-spil)

## MARKMIÐ

Að fá sem fæst stig, í nokkrum umferðum, með því að vera fyrst(ur) að losa sig við öll spilin sín.

## UNDIRBÚNINGUR

1. Hver leikmaður fær eitt Zap-spil (þau, sem ganga af, eru lögð til hliðar).
2. Flokkið afganginn af spilunum í 5 mismunandi litaraðir og gerið svo eftirfarandi, eftir því hversu margir spila:

ef 2 spila: takið tvær litaraðir úr stokknum  
ef 3 spila: takið eina litarað úr stokknum  
ef 4-6 spila: allur stokkurinn er notaður.

(Litaraðirnar, sem teknar eru úr, eru ekki notaðar í spilinu)

3. Stokkið spilin og gefið hverjum leikmanni eftirfarandi fjölda spila á hvolfi:

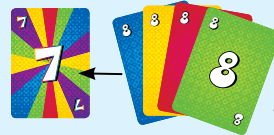
ef 2-4 spila: 12 spil  
ef 5 spila: 9 spil  
ef 6 spila: 8 spil

4. Setjið afganginn af spilunum í bunka á hvolf á mitt borðið.
5. Leikmenn flokka spilin sem þeir eru með á hendi eftir litum og í talnaröð. Hafðið Zap-spilið einnig á hendi og gætið þess að mótspilarnir sjái ekki spilin ykkar.
6. Hafðið blað og penna við höndina til að skrifa niður stigin.

## GANGUR SPILSINS

Zip Zap er spilað í nokkrum umferðum. Í upphafi hverrar umferðar er efsta spilinu í bunkanum á hvolfi snúið við og lagt á miðju borðsins. Síðan keppast leikmenn við, án þess að skiptast á, að losa sig við spil ofan á bunkann, sem þannig myndast, eftir eftirfarandi reglum:

Ef efsta spilið er einlitt má hver sá, sem á annað hvort 1) næsta talnaspil í röðinni í sama lit eða 2) marglitan jóker með næstu tölu í röðinni, leggja það spil ofan á bunkann (ef efsta spilið er t.d. rauður þristur má hver sá sem á rauðan fjarka eða jóker-fjarka setja hann út).



jóker-sjöa má hver sá sem á átту, í hvaða lit sem er, setja hana út).

Leikmenn halda áfram að setja út spil eftir ofangreindum reglum þangað til umferðin stöðvast vegna einhvers af eftirfarandi:

1. Einhver setur út tíu. Tíu er hæsta spilið í hverri talnaröð. Sá, sem setur út tíu, má gera aftur og setja út hvaða spil sem er af hendi og þannig heldur umferðin áfram.
2. Enginn getur sett út spil. Ef enginn á næstu tölu fyrir ofan þá sem er á efsta spilinu í bunkanum (annað hvort vegna þess að það spil hefur þegar verið lagt út eða það er ekki með í spilinu) má sá sem setti síðast niður spil á bunkann gera aftur og setja út hvaða spil sem er af hendi og halda þannig umferðinni áfram.
3. Someone plays a Zap card.



Ef efsta spilið í bunkanum er jóker (marglitt talnaspil) má hvaða leikmaður sem er setja út spil með næstu tölu í röðinni í hvaða lit sem er (ef efsta spilið er t.d. marglitt jóker-sjöa má hver sá sem á átту, í hvaða lit sem er, setja hana út).



## ZAP-SPILIN

Zap-spilið þitt er verðmætt því með því geturðu tekið stjórnina í umferðinni þótt þú eigir ekki næstu tölu í röðinni (líttu á það eins og jóker). Þó má aðeins sá leikmaður, sem síðast setti niður talnaspil á kastbunkann, setja út Zap-spil. Þegar leikmaður ætlar að setja út Zap-spil kallar hann „ZAP!“ um leið og hann hefur sett út talnaspil og setur síðan Zap-spilið ofan á bunkann. Síðan heldur hann áfram umferðinni með því að setja út hvaða spil sem er af hendi ofan á bunkann.

## ATHUGIÐ

- ⚡ Ef fleiri en einn leikmaður setur út gilt talnaspil í einu, fær aðeins það spil, sem sett var niður á undan, að liggja.
- ⚡ Ef leikmaður á nokkur spil í röð í sama lit á hendi má hann setja þau öll út en aðeins eitt í einu.
- ⚡ Munið að leikmenn mega bara nota Zap-spilið sitt einu sinni í hverri umferð og aðeins ef þeir áttu síðasta talnaspil á undan í bunkanum.
- ⚡ Vilji svo ólíklega til að enginn geti sett út spil ofan á fyrsta spilið sem snúið er við í upphafi umferðar er næsta spili úr bunkanum snúið við.

## LOK UMFERÐAR OG STIGAGJÖF

Umferðinni lýkur um leið og einhver leikmanna setur út síðasta spilið sitt (að Zap-spilinu meðtöldu) og hrópar „Zip Zap!“ Þá telja allir leikmenn spilin sem þeir eru með á hendi. Hvert einlitt spil gefur 1 stig. Hvert marglitt jókerspil gefur 3 stig. Zap-spilin gilda 5 stig. Skrifðið niður stig allra leikmanna. Síðan er öllum spilunum safnað saman (einnig þeim sem voru eftir í bunkanum á hvolfi), þau stokkuð og gefið í aðra umferð (munið að gefa hverjum leikmanni Zap-spil).

## VINNINGSHAFI

Spilaðar eru jafnmargar umferðir og leikmenn eru margir (ef 2 eða 3 spila eru spilaðar tvær umferðir á mann). Sá sem fengið hefur fæst stig í lok síðustu umferðar vinnur. Annar möguleiki: Sleppið því að telja stigin eftir spilafjölda og í staðinn fær sá, sem setur út fyrsta spilið í hverri umferð, einfaldlega eitt stig. Í lok síðustu umferðar sigrar sá sem fengið hefur flest stig.

## FRÁ GAMEWRIGHT

Þessu spili sló niður eins og eldingu hjá okkur og fór eins og eldur í sinu um prófunarhópana okkar frá fyrstu stundu. Vonandi fellur það jafnvel í kramið hjá ykkur. Gott ráð: Reynið að muna hvaða spil búið er að setja út því það gefur betri yfirsýn yfir umferðina.



HÖFUNÐUR BRIAN F. OG AMY WEINSTOCK  
GRAPHIC HÖNNUN LISA GOLDSTEIN

FOLLOW US!



twitter.com/gamewright  
facebook.com/gamewright  
youtube.com/gamewright



Games for the Infinitely Imaginative®  
70 Bridge Street, Newton, MA 02458 | tel: 617-924-6006  
e-mail: jester@gamewright.com | www.gamewright.com  
©2012 Gamewright, a division of Ceaco  
All worldwide rights reserved. | Made in U.S.A.