

# STACKERS [TRIO, PRIME & COLUMNS] [DE]

**KURZREGEL** (vollständige Regeln hier: [www.tactrics.com/stackers](http://www.tactrics.com/stackers))

## VORBEREITUNG

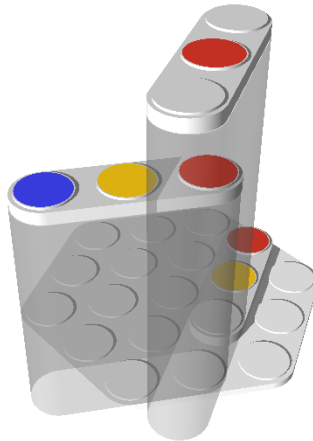
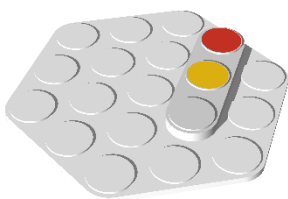
- Legt das Spielfeld in die Tischmitte.
- Verteilt die Stacker und die Stützen [*prime*, *columns*] an die (2 - 4) Spieler.
- Bilde zwei [*trio*, *columns*] oder drei [*prime*] Stapel (s. Bild [5] auf der Schachtel).
- Verdrehe oder spiegele die unterste Ebene, um die Stapel zu verbinden.
- Benennt einen Startspieler. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.

## ZIEL DES SPIELS

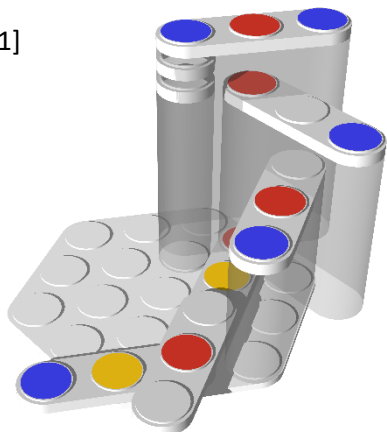
- Wer seinen letzten Stacker legen kann, gewinnt das Spiel sofort.
- Wer das Gebilde zum Einstürzen bringt, verliert das Spiel sofort.

## SPIELERZUG & LEGEREGELN

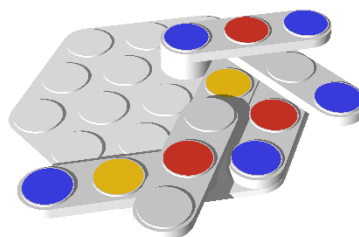
- Lege möglichst viele Stacker. Nimm dir immer einen obersten von deinen Stapeln.
  - o Lege ihn immer Kante/Kante oder auf einen schon vorhandenen Stacker.
  - o Dieselben Symbole/Farben dürfen niemals nebeneinander liegen.
  - o Übereinander müssen dagegen immer dieselben Symbole/Farben liegen.
- Lege höchstens 1 Stacker pro Ebene. Beginne so tief wie möglich, dann weiter aufwärts.
  - o Beispiel: Ebenen 1, 4 und 9, oder Ebenen 2, 3, 4 und 8.
- Das Gebilde, bzw. einzelne Stacker dürfen nicht um- oder herabfallen.
  - o Stacker liegen normalerweise auf 2 ihrer Felder auf.
  - o Bei Stackers [*trio*] können sie auch nur auf ihrem mittleren Dreieck stabil liegen.
  - o Bei Stackers [*prime*] und [*columns*] werden dagegen Stützen zum Stabilisieren benutzt.
  - o Stacker dürfen über Ebenen darunter und den Spielfeldrand hinausragen.
- Legst du einen Stacker auf die oberste Ebene, bzw. kannst du keinen Stacker mehr legen, endet dein Zug.
  - o Der Startspieler kann also 1 Stacker legen [1], der 2. Spieler 2 [2], der 3. 3 [3], usw. [4]



[1]



[2]



[3]



[4]



[5]

