



## **Jijbent.nl: spelregels Stacko**

Bram Schoonhoven  
Copyright 2020 Jijbent.nl

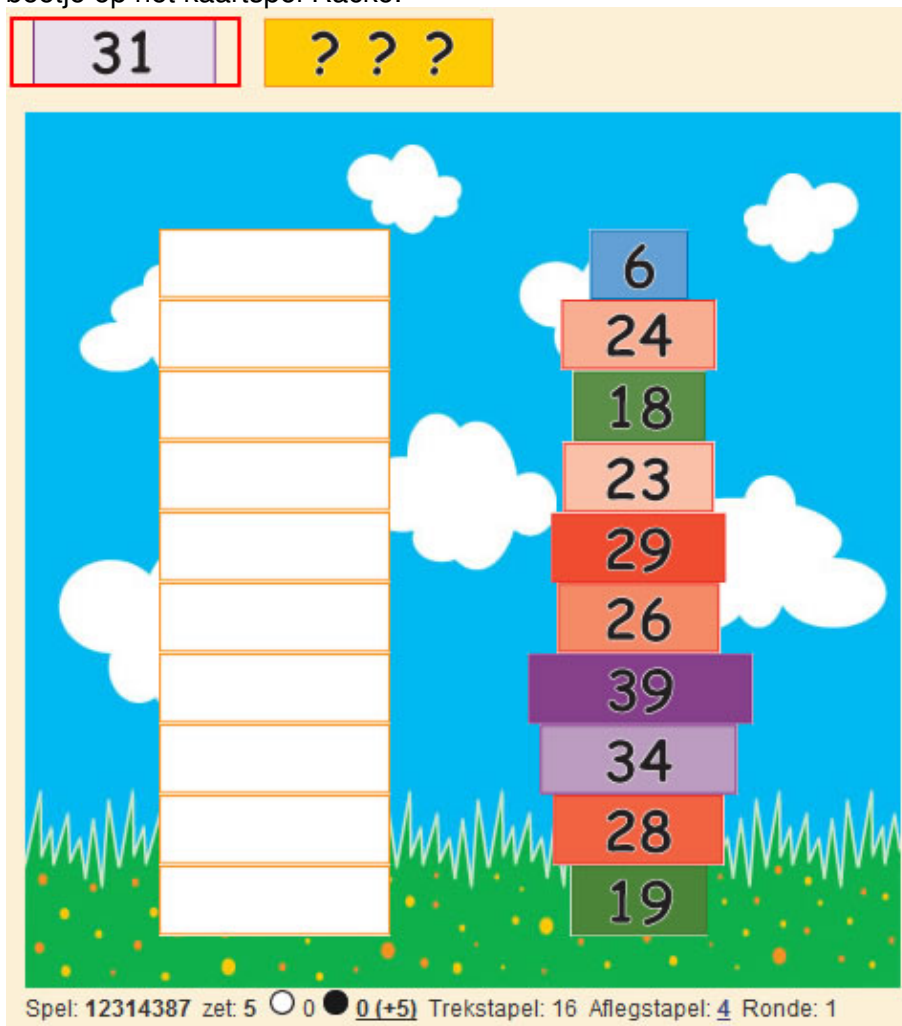
# Inhoud

<b>Spelregels Stacko.....</b>	<b>1</b>
Inleiding en doel van het spel.....	1
De blokken.....	1
Het spelverloop.....	1
Einde van een ronde.....	2
Einde van het spel.....	3
Tips.....	3

# Spelregels Stacko

## Inleiding en doel van het spel

Stacko is een spel waarbij twee spelers zo snel mogelijk een eigen toren moet bouwen. De toren moet gebouwd worden van van breed naar smal. De speler die het eerste zijn toren op volgorde heeft, wint een ronde. Het spel wordt gespeeld in 2 rondes, degene met de meeste punten na 2 rondes is de winnaar. Hieronder staat een mogelijke startopstelling van een ronde. Je ziet in het begin alleen je eigen toren en niet die van je tegenstander, als de tegenstander blokken plaatst, zie je wel die blokken en langzamerhand dus meer van de toren van je tegenstander. Stacko lijkt een beetje op het kaartspel Racko.



## De blokken

Er zijn 40 verschillende blokken in het spel, genummerd van 1 tot 40, waarbij de het blokje met de 1 er op het smalst is en het blokje met nummer 40 het breedst is.

## Het spelverloop

Vooraf aan elke ronde krijgen beide spelers elk random 10 blokken in de toren. De resterende blokken vormen de trekstapel. 1 random blokje uit de trekstapel wordt open neergelegd en vormt de

aflegstapel. De spelers zijn om en om aan de beurt. Als een speler aan de beurt is, kan hij een blok in zijn toren vervangen volgens de volgende regels:

- De speler mag de bovenste open (zichtbare) steen uit de aflegstapel pakken en verwisselen met een blok in zijn toren. Je doet dat door op een plek in de toren te klikken. Het bovenste blokje van de aflegstapel wordt dan dus verwisseld met het blokje in de toren. De tegenstander krijgt dan dat blokje in de zet daarna te zien en kan die eventueel gebruiken.
- De speler mag ook een steen trekken uit de trekstapel. Dat doe je door op de steen met de ??? te klikken. Je mag dan daarna niet meer het blokje uit de aflegstapel gebruiken. Je mag dat nieuwe blokje dan gebruiken om een blokje in je toren te vervangen. Dit hoeft echter niet, je mag dan eventueel ook passen. Het verwisselde blokje komt dan bovenop de aflegstapel te liggen en kan worden gebruikt door de tegenstander. Door deze zet groeit dus de aflegstapel. Als de trekstapel uitgeput is, worden alle blokjes geschud en dat vormt dan de nieuwe trekstapel. Ook wordt er weer 1 random blokje open neergelegd en vormt dan weer de aflegstapel.
- Een blokje dat in de toren wordt geplaatst wordt zichtbaar voor de tegenstander.

## Einde van een ronde

Een ronde eindigt direct zodra 1 van de spelers zijn of haar toren af heeft gebouwd. Een toren is af als die compleet van breed naar smal verloopt, oftewel voor alle blokken geldt dat ze een waarde moeten hebben die kleiner is dan het blokje dat eronder ligt.

Als een ronde eindigt dan wordt van beide spelers bepaald hoeveel blokken ze op volgorde hebben liggen (van onderaf gerekend). Het aantal blokken wordt dan met 5 vermenigvuldigd en dat bepaalt de score van een ronde. De winnaar van een ronde krijgt dan dus 50 punten (5 \* 10 blokken op volgorde). In de afbeelding hieronder staat een toren die compleet is afgebouwd.

20    ? ? ?

1  
8  
14  
15  
18  
25  
26  
33  
37  
38

4  
7  
10  
24  
30  
31  
36  
39

Spel: 889834761 zet 20 12 ○ 70 (+50) ● 70 Trekstapel: 10 Aflegstapel: 10 Ronde: 2

## Einde van het spel

Het spel eindigt als er 2 rondes zijn gespeeld. De speler met de meeste punten na 2 rondes wint. Hebben beide spelers evenveel punten dan wordt het een gelijkspel.

## Tips

Tips:

- Het aantal blokjes nog in de trekstapel staat onder het bord.
- Je kunt de inhoud van de aflegstapel zien door met de muis over het getal te gaan van de aflegstapel.
- Onder het bord is de score van afgebouwde torens te zien van elke speler met tussen haakjes de eigen score van de huidige ronde.
- De score telt van onderaf, probeer dan ook zo snel mogelijk alvast vanaf onderen een aantal blokjes op volgorde te krijgen.
- Je kunt zien welke blokjes van jou de tegenstander kan zien door een puntje (rechtsonder) op het blokje.