

# Pick & Pack

By Simon Hunt

Een appel verpakkingsspel  
Voor 2 spelers  
Vanaf 8 jaar  
20 minuten

## Het spel

In Pick & Pack werken de spelers hard, om de beste kratten appels uit te kiezen om hun 4 verpakingskratten te vullen. Het probleem is dat beide spelers hetzelfde systeem, op hetzelfde ogenblik gebruiken om appels te kiezen.

## Doel van het spel

Spelers ontvangen punten voor het aantal appels in hun kratten. Extra punten scoor je voor de premium kratten. Spelers kunnen de waarde van de kratten van de tegenstander verminderen door deze als uitverkoop te labelen. De speler die na het bekijken van alle kratten met appels de hoogste score heeft behaald wint het spel.

## Spelmateriaal

1 spelregelboekje (daar kijk je nu in)

36 appelkratfiches met daarop 1 tot 6 appels



24 actiefiches (12 per speler, 2 stuks van elk van de 6 soorten)



1 "grijper" pion



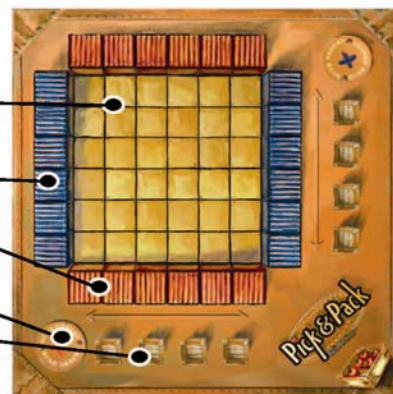
1 spelbord

Centrale rooster

Actiefiche rijen

Spoed-bestelling

Verpakingskratten



## Spelvoorbereiding



## Voorbereiding

### Het Spelbord:

Leg het spelbord in het midden van de tafel voor de 2 spelers. 1 speler speelt met blauw, de andere met rood. De spelers gaan aan de kant van hun rij verpakingskratten zitten.

### De appelkratfiches:

Draai alle 36 de appelkratfiches met de afbeelding naar beneden. Leg de fiches nu willekeurig met de afbeelding naar boven op het spelbord in het centrale rooster, een fiche per vak. Er is maar 1 fiche met 6 appels, plaats de "grijper" pion op deze fiche.

### De actiefiches

Elke speler neemt zijn 12 actiefiches en legt deze met de afbeelding zichtbaar in zijn actiefiche rij, een fiche per vak. Spelers kunnen deze om beurt plaatsen, of afspreken om ze gelijktijdig neer te leggen.

Kies een startspeler.

# Spelverloop

## De grijper verplaatsen:

Tijdens zijn spelbeurt mag de speler de grijper verplaatsen naar een andere fiche in de 6x6 rooster. Hij kan deze echter alleen verplaatsen in de richting van de dubbele pijl die voor zijn verpakingskratten staat.



In dit voorbeeld, kan de rode speler de grijper verplaatsen naar een van de 5 aangeduide velden. Voor de blauwe speler geldt hetzelfde, enkel in de richting van de andere dubbele pijl.

De grijper kan sowieso worden verplaatst naar een vak met een appelkrat. De grijper kan enkel naar een leeg veld worden verplaatst, als de speler een ongebruikte actiefiche beschikbaar heeft aan een van beide kanten van de overeenkomstige kolom.

## Een appelkrat nemen:

Als er op het gekozen vak een appelkratfiche ligt, grijpt de speler deze krat, en legt deze op een van zijn verpakingskratten. De grijper blijft op het lege vak staan. De zonet weggenomen appelkrat moet in een van de speler zijn verpakingskratten worden gelegd - in de verpakingskrat die de minste appelkratfiches bevat. Als 2 of meer Verpakingskratten evenveel fiches bevatten mag de speler kiezen waar hij de fiche legt.. Leg de appelfiche bovenop de verpakingskrat, waardoor een stapel ontstaat.



*De rode speler verplaatst de grijper naar de appelkrat met 5 appels*



*Hij neemt de fiche en plaatst de grijper op het vrijgekomen vak ..*



*... en legt de zonet gegrepen fiche in een van zijn verpakingskratten.*

## Een actiefiche spelen:

Als de speler de grijper naar een leeg vak verplaatst, moet hij een van zijn actiefiches aan die kolom gebruiken. De verschillende actiefiches en hun effect worden beschreven op pagina 3.



*De rode speler verplaatst de grijper naar een leeg vak en speelt een actiefiche. Hij kist voor de "storing" fiche, en gebruikt deze om een van de "uitverkoop" fiches van blauw om te draaien ...*



*De rode speler draait de "storing" fiche om, om aan te geven dat deze gebruikt werd, vervolgens draait hij de "uitverkoop" fiche van blauw om.*

# De actiefiches

Elke speler heeft 12 actiefiches - 2 van elk van de 6 soorten:



## Premiumfiche

Om deze fiche te gebruiken, neemt de speler de premiumfiche en legt deze op een van zijn open verpakingskratten. Deze verpakingskrat is nu afgesloten, en kan niet meer worden gebruikt in het verdere verloop van het spel. Aan het einde van het spel levert deze afgesloten verpakingskrat 2 x het aantal appels op in deze verpakingskrat.



## Uitverkoopfiche

Om deze fiche te gebruiken, neemt de speler de uitverkoopfiche en legt deze op een van de open verpakingskratten van zijn tegenspeler. Deze verpakingskrat is nu afgesloten, en kan niet meer worden gebruikt in het verdere verloop van het spel. Aan het einde van het spel levert deze afgesloten verpakingskrat de helft van het aantal appels op in deze verpakingskrat (naar beneden afgerond).



## Spoed-bestellingfiche

Om deze fiche te gebruiken, legt de speler deze fiche met afbeelding zichtbaar op de daarvoor voorziene ruimte (Rush Orders). Tijdens een van zijn volgende spelbeurten, mag de speler deze fiche onmiddellijk omdraaien om een 2de beweging uit te voeren met de grijper.



## Kwaliteitscontrolefiche

Om deze fiche te gebruiken, draait de speler deze actiefiche onmiddellijk om. Vervolgens neemt hij een van de appelkratfiches van zijn tegenspeler uit een open verpakingskrat, en legt deze bovenop een eigen verpakingskrat (de krat met de minste fiches, zoals normaal).



## Foute-Bestellingsfiche

Om deze fiche te gebruiken, draait de speler deze actiefiche onmiddellijk om. Vervolgens wisselt hij een appelkratfiche van zijn tegenspeler met een eigen fiche. (Telkens een van de bovenste uit een open verpakingskrat).



## Storingfiche

Om deze fiche te gebruiken, draait de speler deze actiefiche onmiddellijk om. Vervolgens draait hij (a) een nog beschikbare appelkrat in het centrale rooster om (waardoor deze ongrijpbaar wordt), of (b) een van de ongebruikte actiefiches van zijn tegenspeler om.



## Niet speelbare vakken:

Een speler kan de grijper niet naar een leeg vak bewegen, als er in die kolom geen beschikbare actiefiches meer liggen.

*De blauwe speler is aan de beurt. Hij kan de grijper naar een van de 2 appelkratten verplaatsen (de 3 of de 1), of naar het lege vak, om de kwaliteitscontrole of storting te gebruiken. Hij mag de grijper niet verplaatsen naar de vakken aangeduid met een X, omdat zich in die kolom geen beschikbare actiefiches meer bevinden.*

## Einde van het spel & Waardering

Het spel eindigt als aan een van de volgende voorwaarden is voldaan.

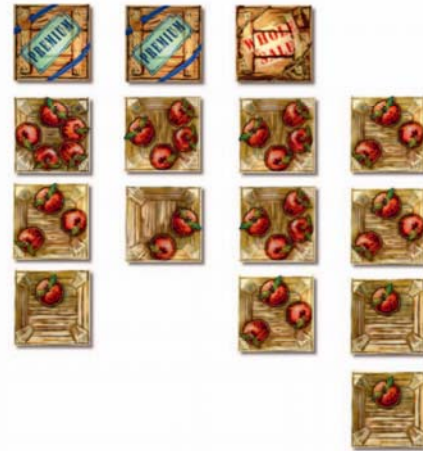
- Een speler zijn 4 verpakkingskratten zijn afgesloten, met Premium- of uitverkoopfiches
- Een speler geen geldige verplaatsing met de grijper meer kan uitvoeren.

De spelers bekijken nu de inhoud van hun verpakkingskratten, en berekenen hun score.

- Voor open verpakkingskratten: 1 punt per appel
- Voor premium verpakkingskratten: 2 punten per appel
- Voor uitverkoop kratten: 1 punt per 2 appels (afgerond naar beneden)

De speler met de hoogste score wint het spel.

*Blauw scoort aan het einde van het spel zoals hiernaast aangegeven. Premium verpakkingskratten leveren dubbele punten op. Rood is erin geslaagd een van de verpakkingskratten van blauw als uitverkoop te labelen, waardoor deze slechts 5 punten oplevert. De nog niet gesloten verpakkingskrat levert 1 punt per appel op.*



$$18 + 12 + 5 + 8 = 43$$

## Speel Etiquette

Spelers mogen op elk ogenblik tijdens het spel de inhoud van hun verpakkingskratten bekijken, ze mogen niet die van hun tegenspeler bekijken.

## Acknowledgements

### Game Design

Simon Hunt

### Playtester Credits

My sincere thanks to the playtesters who helped me in the development of this game: primarily Rich Rollins, but also Kris Hunt, Shoana Hunt, Dave Wooldridge, Sean Grady, Kim Beattie, Kevin Ellingson, Steve Zamborsky, Paul Gerardi, and Zev Shlasinger.

### Graphic Design

Cover Art: Régis Moulun

Board and Tile Design: Régis Moulun

Box Layout: Simon Hunt

Booklet Layout: Kris Hunt

### Published by Z-Man Games, Inc.

6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541

www.zmangames.com

Contact us with any questions, comments, issues

sales@zmangames.com

© 2007

Vertaling & Bewerking:

Christophe Mannaert - (Christophe.Mannaert@telenet.be)

