

Stacko Game instructions / game rules

Brettspielnetz.de Team
Copyright 2026 Brettspielnetz.de

Inhalt

| | |
|--------------------------------------|----------|
| Stacko Spielregeln..... | 1 |
| Einleitung und Spielziel..... | 2 |
| Die Teile..... | 2 |
| Start einer Runde..... | 3 |
| Ablauf einer Runde..... | 4 |
| Sichtbarkeit der Teile..... | 5 |
| Ende der Runde..... | 6 |
| Ende des Spiels..... | 7 |
| Tipps..... | 8 |

Stacko Spielregeln

Einleitung und Spielziel

Bei Stacko bauen zwei Spieler um die Wette je einen eigenen Turm. Ein Turm ist fertig, wenn alle seine Teile der Größe nach sortiert sind:



...



- Die **schmalen** Teile **oben**,
- die **breiten unten**.

Die Sortierung erreicht man durch Tausch von Teilen im Turm mit einem neuen Teil. Sobald ein Turm fertig ist, bekommen beide Spieler Punkte. Wer nach **2 Runden** mehr Punkte hat, gewinnt die Partie.

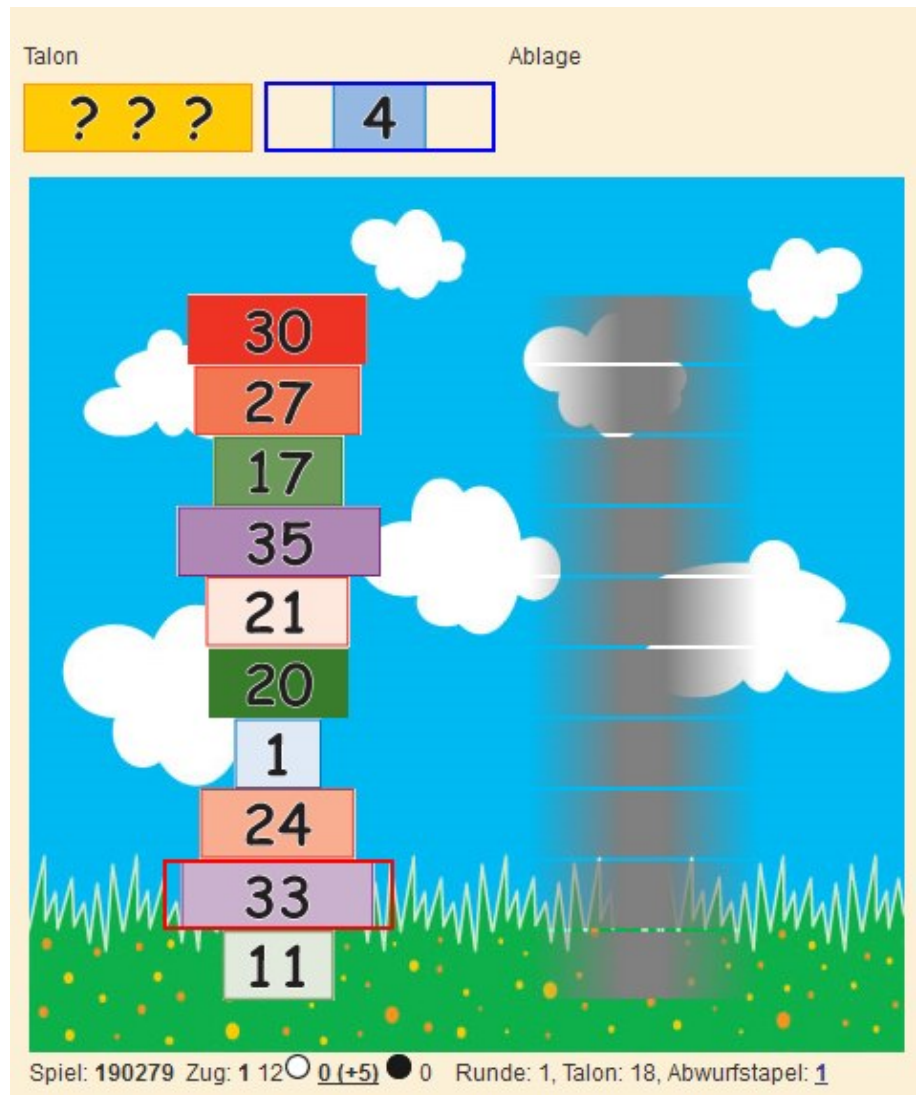
Mit dem Ziel, Teile in eine Ordnung zu bringen, gehört Stacko in die (Kartenspiel-)Familie der Patiences, ähnlich den kommerziellen Kartenspielen *Racko* und *Europa Tour*.

Die Teile

Es gibt **40 verschiedene Teile**, die der Größe nach von 1 bis 40 durchnummeriert sind: Die 1 ist das schmalste Teil, die 40 das breiteste.

Start einer Runde

Jeder Spieler beginnt mit einem zufällig aufgeschichteten Turm. Die übrigen Teile bilden den Talon. Rechts eine mögliche Startstellung. Jeder Spieler kennt



- den eigenen Turm komplett,
- eingebaute Teile vom Turm des Gegners.

Ablauf einer Runde

Die Spieler kommen abwechselnd an die Reihe. Dem **ersten Spieler** wird das oberste Teil vom Talon angeboten. Folgende 3 Zugfolgen stehen zur Wahl:

1. Der Spieler akzeptiert das angebotene Teil und baut es in seinen Turm (Klicke auf das zu ersetzende Teil im eigenen Turm)
2. Der Spieler deckt ein weiteres Teil vom Talon auf, er hat jetzt noch 2 Möglichkeiten:
 1. Er akzeptiert das nachgezogene Teil und baut es ein.
 2. Er akzeptiert das nachgezogene Teil nicht und **passt**.

Bei späteren Zügen erhält ein Spieler zunächst das Teil angeboten, das sein Gegner vorher aus dem Turm entfernt hat (1. oder 2.1). Hatte der Gegner gepasst (2.2) wird dem Spieler zunächst das vom Gegner aufgedeckte Teil angeboten.

In dem seltenen Fall, dass der Talon aufgebraucht wurde, werden die abgelegten Teile gemischt zum neuen Talon.

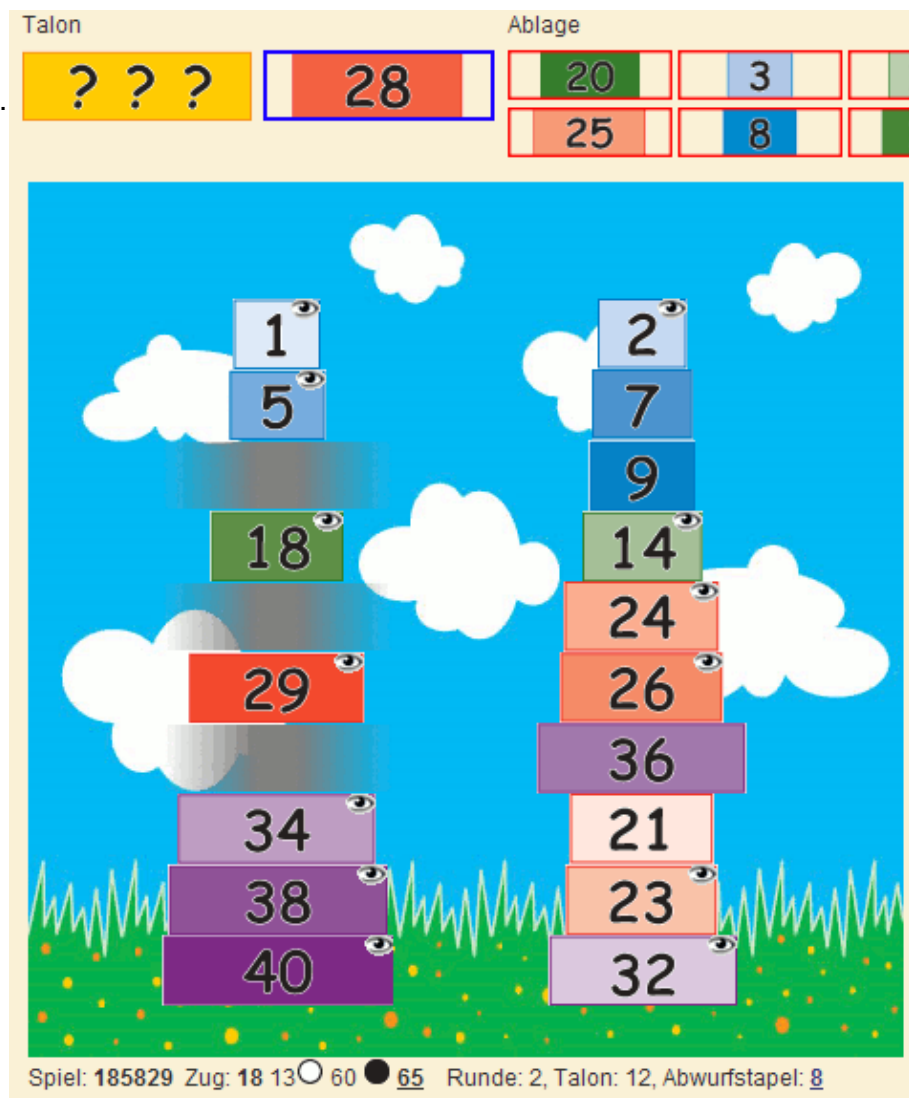
Sichtbarkeit der Teile



Die Teile, die man **am Anfang einer Runde** ausgeteilt bekommt, sind für den Gegner unsichtbar. In der Runde gelegte Teile sind für beide Spieler sichtbar. Zur Unterscheidung sind sie mit einem **Auge** markiert.

Ende der Runde

Eine Runde endet sofort, sobald einer der Spieler seinen Turm fertig gebaut hat. Fertig heißt, dass die Teile in seinem Turm so sortiert sind, dass jedes Teil bis auf das unterste jeweils auf einem breiteren Teil aufliegt. Der Spieler,



- der seinen Turm fertig gebaut hat, erhält **50 Punkte**,
- der andere erhält je **5 Punkte** für jedes **von unten** korrekt aufgebaute Teil.

Ende des Spiels

Das Spiel endet nach der **2. Runde**. Der Spieler mit der höheren Punktesumme gewinnt die Partie. Bei Gleichstand gibt es ein Unentschieden.

*Beispiel: Rechts ein Endstand aus der Sicht des rechten Spielers. Auch wenn einige Teile unsichtbar geblieben sind, hat der linke Spieler offenbar seinen zweiten Turm vollendet und somit 50 Punkte erhalten, da er aber in der ersten Runde nur 10 Punkte erhalten hatte und der rechte Spieler die erste Runde gewonnen hatte und in der zweiten immerhin **15 Punkte** für **32, 23, 21** bekommen hat, gewinnt der rechte Spieler 65:60.*

Tipps

- Die abgelegten Teile werden rechts angezeigt.
- Die angezeigte Wertung des Gegners unter dem Brett in Runde 2 ist die Punktzahl nach Ende von Runde 1.
- Versuche nicht, auf Teile zu warten, die dein Gegner schon verbaut hat.
- Die unsichtbaren Teile eröffnen gelegentlich die Möglichkeit, den Gegner zu bluffen.