

## CONTENTS

56 cards (10 cards each in 5 suits, 6 Zap cards)

## OBJECT

Score the fewest points over a number of rounds by being the first to play all your cards.

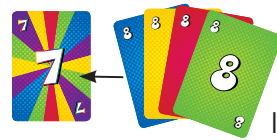
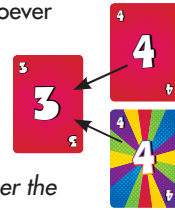
## SET UP

1. Give each player one Zap card. (Place any leftovers out of play.)
2. Sort the rest of the cards into 5 color suits and then create a deck with the following cards, according to the number of players:
  - 2 players: remove any 2 solid color suits
  - 3 players: remove any 1 solid color suit
  - 4-6 players: play with entire deck
 (Place any unused suits out of play.)
3. Shuffle the suits together and then deal the following number of cards face down to each player:
  - 2-4 players: 12 cards
  - 5 players: 9 cards
  - 6 players: 8 cards
4. Stack any leftover cards in a facedown deck in the middle of the playing area.
5. Sort your cards in your hand first by color and then by number. Add your Zap card. (Keep your cards secret from opponents.)
6. Grab a pen and paper to keep score.

## HOW TO PLAY


Zip Zap is played in rounds. To start a round, turn over the top card from the deck into the center of the playing area. Then, without taking turns, discard cards onto the face up pile according to the following rules:

If the top card is a solid color then whoever has either 1) The next number card in sequence in that color or 2) The wild card that's the next number in sequence can play their card on top of the pile. (For example, if the top card is a red 3, then whoever has either the red 4 or the wild 4 can play a card.)



If the top card is a wild card, then any player can play any colored card as long as it is the next number in sequence. (For example, if the top card is a wild 7, then whoever has an 8 in any color can play a card.)

Continue discarding cards according to the above rules until the round stops with one of the following events:

1. Someone plays a 10 card. 10 is the highest number in every suit. Whoever plays the 10 gets to go again and then continues the round by playing any card from their hand to the pile. 
2. No one can play a card. If no one can play the next number in sequence to the top card (either because it has already been played or is out of the game), whoever played the last card on the pile gets to go again and continues the round by playing any card from their hand to the pile.
3. Someone plays a Zap card.



## ZAP CARDS

Your Zap card is powerful because it allows you to retain control of the round even if you don't have the next number card in sequence. (Think of it like a wild card.) However, you may only play your Zap card if you played the last number card on the discard pile. To play your Zap card, call out "ZAP!" right after you play a number card and then place your Zap card on the discard pile. Then continue the round by playing any card you want from your hand to the pile.

## NOTES

- ⚡ If more than one player plays a valid number card at the same time, only the first card down stays.
- ⚡ If you have several cards in sequence in a particular color you may play all of them, but you must discard them one at a time.
- ⚡ Remember, you may only play your Zap card once per round and only if you played the last card on the discard pile.
- ⚡ In the rare case that no one can play a card on top of the first card turned in a round, turn over the next card from the face down deck.

## ENDING A ROUND AND SCORING

A round ends immediately when a player has played their last card (including Zap card) and shouts "Zip Zap!" Then all other players count up the cards left in their hands. Each solid colored card counts for 1 point. Each wild colored card counts for 3 points. Zap cards count for 5 points. Write down everyone's scores. Then gather all the cards (including any that were in the face down deck), shuffle and deal out another round. (Remember to give each player a Zap card.)

## WINNING THE GAME

Play a number of rounds equal to the number of players. (In a 2 or 3 player game, play two rounds per player.) Whoever has the lowest score at the end of the final round wins. Alternate: Eliminate the per-card scoring rules and simply award one point to whoever goes out first each round. At the end of the last round, whoever has the most points wins.

## A WORD FROM GAMEWRIGHT

This card game hit us like a bolt of lightning and energized all of our test groups from the moment they played it. Hopefully it will do the same for you. Tips: Try to keep track what cards have already been played as it will help you control the round. Also, for younger players it might help to play with our Original Little Hands™ card holders (sold separately).

GAME BY AMY & BRIAN F. WEINSTOCK  
GRAPHIC DESIGN BY 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.



EL JUEGO DE CARTAS MÁS RÁPIDO QUE UN RAYO  
2-6 JUGADORES + 6 AÑOS EN ADELANTE



## CONTENIDO

56 cartas (6 cartas Zap, y 10 cartas número por cada una de las siguientes categorías: 4 colores y 1 multicolor)

## OBJETIVO

Anotar la menor cantidad de puntos a lo largo de varias rondas, siendo el primero en jugar todas sus cartas.

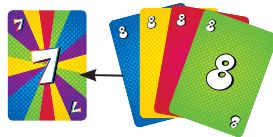
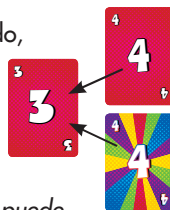
## PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Repartir a cada jugador una carta Zap. (Las cartas Zap sobrantes quedan fuera de juego)
2. Distribuir el resto de las cartas en 5 pintas de colores y luego crear una baraja con las siguientes cartas, de acuerdo con el número de jugadores:
  - 2 jugadores: eliminar 2 pintas de colores sólidos
  - 3 jugadores: eliminar una de las pintas de color sólido
  - 4-6 jugadores: jugar con la baraja completa(Ubique las cartas eliminadas fuera del espacio de juego)
3. Baraje todas las pintas juntas y luego reparta el siguiente número de cartas, boca abajo, a cada jugador:
  - 2-4 jugadores: 12 cartas
  - 5 jugadores: 9 cartas
  - 6 jugadores: 8 cartas
4. Organice las cartas sobrantes boca abajo en un montón en la mitad del área de juego.
5. Organice las cartas en su mano primero por color y luego por número. Agregue su carta Zap. (Mantenga sus cartas ocultas de sus oponentes.)
6. Aliste papel y lápiz para anotar los puntajes.

## COMO JUGAR

Zip Zap se juega en rondas. Para empezar una ronda, destape la primera carta de la baraja y ubíquela en el centro del área de juego. Luego, deshágase de sus cartas de acuerdo con las siguientes reglas:

Si la primera carta es de un color sólido, puede jugar su carta sobre el montón cualquiera que tenga 1) La carta del siguiente número en secuencia para ese color, o 2) La carta multicolor del siguiente número en secuencia. (Por ejemplo, si la primera carta es 3 rojo, puede jugar su carta quien tenga el 4 rojo o el 4 multicolor.)



Si la primera del montón es una carta multicolor, entonces cualquier jugador puede jugar cualquier carta de color, siempre y cuando esta sea el siguiente número en secuencia. (Por ejemplo, si la primera carta es un 7 multicolor, cualquiera que tenga un 8 en cualquier color puede jugar su carta)

Continúe descartándose de cuerdo con las reglas anteriores hasta que la ronda se detenga por uno de los siguientes eventos:

1. Alguien juega la carta 10. 10 es el número máximo en cada pinta. El jugador que juega el 10 tiene un segundo turno y empieza nuevamente la ronda, jugando cualquier carta que tenga en su mano.
2. Ningún jugador puede poner una carta. Si ningún jugador puede poner el siguiente número en secuencia de la primera carta (bien sea porque este ya ha sido jugado, o porque está fuera de juego), el jugador que haya tirado la última carta en el montón, tiene nuevamente el turno y puede empezar la ronda tirando cualquiera de las cartas que tiene en la mano.
3. Algún jugador juega la carta ¡Zap!



## CARTAS ZAP

Su carta Zap es poderosa porque le permite mantener el control de la ronda aunque usted no tenga la carta con el siguiente número en secuencia. Sin embargo, sólo podrá jugar la carta Zap quien haya tirado la última carta número sobre el montón de descarte. Para jugar su carta Zap, diga

“¡ZAP!” inmediatamente después de jugar una carta número, y ubique su carta Zap sobre el montón de descarte. Luego empiece una ronda jugando cualquier carta que tenga en su mano.

## NOTAS

- ⚡ Si tiene varias cartas en secuencia de un color en particular, puede jugarlas todas, pero debe descartarlas una por una.
- ⚡ Recuerde, sólo puede jugar su carta Zap una vez por ronda y sólo si ha jugado la última carta sobre el montón de descarte.
- ⚡ Usted no podrá cantar ¡Zap! una vez que el siguiente jugador haya puesto su carta sobre el montón de descarte.
- ⚡ En el raro caso que ningún jugador pueda poner una carta sobre la primera carta destapada en la ronda, destape la siguiente carta de la baraja.

## FIN DE UNA RONDA Y PUNTAJE

La ronda termina inmediatamente cuando un jugador tira su última carta (incluyendo la carta ¡Zap!) y grita “Zip Zap!” Entonces los demás jugadores cuentan las cartas que les quedan en las manos. Cada carta de color sólido suma 1 punto. Cada carta multicolor suma 3 puntos. Las cartas ¡Zap! suman 5 puntos. Escriba el puntaje de cada jugador. Ahora reúna todas las cartas (incluyendo aquellas que están boca abajo en la baraja), revuélvalas y repártalas para la siguiente ronda. (Recuerde dar una carta ¡Zap! a cada jugador.)

## GANAR EL JUEGO

Juegue un número de rondas igual al número de jugadores. (En un juego con 2-3 jugadores, juegue dos rondas por jugador). El jugador con el menor puntaje al final de la última ronda gana el juego. Opcional: Elimine las reglas de puntaje por carta y simplemente otorgue un punto al ganador de cada ronda. Al final de la última ronda, el jugador con más puntos gana.

## UNA NOTA DE GAMEWRIGHT

Este juego de cartas nos sacudió como la descarga de un rayo, y energizó a todos nuestros grupos de prueba desde el momento en que jugaron. Esperamos que haga lo mismo con usted. Estrategia sugerida: Trate de recordar las cartas que ya han sido jugadas, ¡esto le ayudará a controlar la ronda!

JUEGO DE AMY & BRIAN F. WEINSTOCK  
DISEÑO GRÁFICO DE LISA GOLDSTEIN