Sticky Stickz

2
4
6
8

Règles du jeu



Libellud

Sticky Stickz

Un jeu fun et rapide à jouer en famille ou entre amis !



Matériel :



1. 54 tuiles créatures
2. 8 tuiles joker
3. 5 Sticky Stickz (bâtonnets)
4. 1 Dé «couleur des créatures»
5. 1 Dé «nombre de créatures»
6. 1 Dé «expression des créatures»

Déroulement du jeu

Lancez les dés, identifiez les créatures correspondantes, et attrapez-en le plus grand nombre à l'aide de votre Sticky Stickz avant vos adversaires. Sticky Stickz, un jeu fun et rapide à jouer en famille ou entre amis.

1. **Positionnez au hasard** l'ensemble des «tuiles créatures» dans les 13 cases du plateau de jeu. Chaque case doit posséder entre 4 et 5 « tuiles créatures » superposées.



Remarque

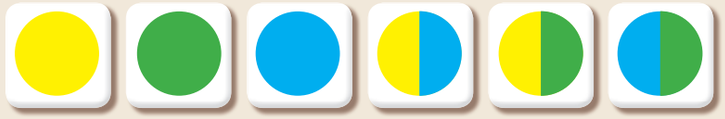
aucune «tuile joker» ne doit se retrouver apparente à la fin de l'installation. Si c'est le cas, replacez-les à l'intérieur des piles.

2. Tout le monde prend un Sticky Stickz et le tient comme un stylo. Le joueur le plus jeune est désigné en tant que premier joueur. Ce dernier **lance les 3 dés au centre du plateau** de jeu. Regardez les symboles indiqués par les 3 dés.

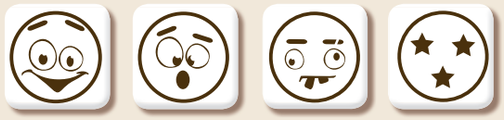
Le dé **«nombre de créatures»** indique le nombre de créatures qui doivent être présentes sur les tuiles que vous allez devoir attraper. Par exemple s'il y a les chiffres 1 et 3 sur le dé, cela signifie que vous pouvez attraper à la fois les tuiles avec 1 ou 3 créatures. Mais en aucun cas celles avec uniquement 2 créatures.



Le dé **«couleur des créatures»** indique la couleur des créatures que vous allez devoir attraper. Par exemple s'il y a deux couleurs sur le dé, cela signifie que vous pouvez attraper les « tuiles créatures » possédant l'une des deux couleurs du dé.



Le dé **«expression des créatures»** indique l'expression des créatures que vous allez devoir attraper. Par exemple si vous voyez le symbole , cela signifie que vous ne pouvez attraper que les créatures ayant cette expression.



3 Tout le monde joue en même temps et doit **attraper** avec son Sticky Stickz un maximum de **créatures réunissant l'ensemble des critères des 3 dés**. Les joueurs peuvent utiliser les deux ventouses de leur Sticky Stickz pour attraper les tuiles. Ils peuvent aussi décoller les tuiles de leur ventouse, les mettre à côté d'eux et recommencer à en prendre de nouvelles.



Quand l'ensemble des joueurs juge qu'il n'y a plus aucune tuile à attraper réunissant l'ensemble des critères énoncés par les dés, le tour s'arrête.



Remarque

quand le symbole apparaît cela signifie que vous n'avez pas à tenir compte de l'expression des créatures durant le tour. Seuls comptent alors les critères des dés « nombre de créatures » et « couleur des créatures ».

4 **À la fin d'un tour de jeu**, contrôlez les tuiles que vous avez attrapées. Placez toutes les tuiles que vous avez gagnées en une même pile. **Si une tuile ne correspond pas aux critères des dés, replacez-la** dans l'une des cases du plateau de jeu de votre choix, ainsi qu'une tuile que vous aviez préalablement gagnée. Un nouveau joueur (dans le sens des aiguilles d'une montre) lance alors de nouveau les 3 dés.

5 Les **tuiles Joker** sont des tuiles que vous pouvez attraper à tout moment et ce, quel que soit le résultat des dés.



6 **Le jeu se termine** lorsqu'il y a **5 cases libres** (∅)dans le plateau de jeu. Chaque joueur rassemble alors toutes les tuiles qu'il a gagnées. Le joueur qui possède le plus de tuiles créatures remporte la partie.



VERSION ENFANTS (à partir de 6 ans)

Dans cette version **n'utiliser que le dé «couleur des créatures» et «nombre de créatures»**. Le reste des règles ne change pas.

Sticky Stickz

Ein lustiges und schnelles Spiel für Freunde oder die ganze Familie!



Inhalt:

1. 54 Kreaturen Plättchen
2. 8 Joker Plättchen
3. 5 Sticky Stickz (Stäbchen)
4. 1 Kreaturen Farbenwürfel
5. 1 Kreaturen Anzahlenwürfel
6. 1 Kreaturen Gesichtsausdruckswürfel

Splielablauf

Die Würfel sind gefallen! Erkenne die zusammenpassenden Kreaturen und schnapp dir so viele, wie du mit deinem Sticky Stick sammeln kannst, bevor es deine Mitspieler tun! Sticky Stickz, ein lustiges und schnelles Spiel für Freunde oder die ganze Familie.

1 **Positionnez au hasard** Verteilt die Kreaturen Plättchen wahllos auf die 13 Felder auf dem Spielbrett. Auf jedem Feld müssen am Ende 4 oder 5 aufeinander gestapelte Kreaturen Plättchen liegen.



Achtung:

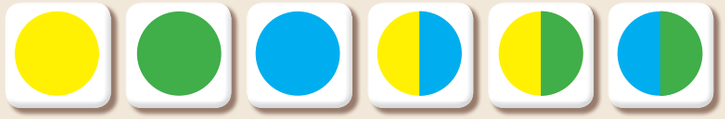
Es darf kein Joker Plättchen zu sehen sein. Sollte das doch passieren, wird es einfach in den jeweiligen Stapel gemischt.

2 Jeder Spieler bekommt einen Sticky Stick und hält ihn wie einen Stift. Der jüngste Spieler darf anfangen. Er wirft **alle 3 Würfel** in der Mitte des Brettes und alle schauen sich die Symbole auf den Würfeln an.

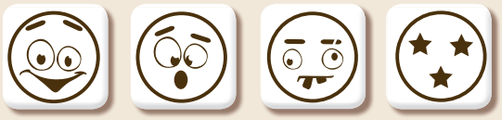
Der **Kreaturen Anzahlenwürfel** gibt an, wie viele Kreaturen auf den Plättchen abgebildet sein müssen, die man schnappen soll. Zeigt der Würfel beispielsweise eine 1 und eine 3, bedeutet das, dass die Plättchen mit 1 oder 3 Kreaturen gefangen werden sollen. Auf gar keinen Fall dürfen dann aber die Plättchen mit 2 Kreaturen gegriffen werden.



Der **Kreaturen Farbwürfel** kennzeichnet die Farbe der Kreaturen, die eingesammelt werden sollen. Wenn zum Beispiel zwei Farben auf dem Würfel sind, bedeutet das, dass auf den zu sammelnden Kreaturen Plättchen, Kreaturen in einer der beiden Farben abgebildet sein müssen.



Der Kreaturen Gesichtsausdruckswürfel zeigt den Gesichtsausdruck, den die zu fangenden Kreaturen haben sollen. Wenn also dieses Symbol zu sehen ist, heißt das: dass nur Kreaturen mit diesem Gesichtsausdruck gefangen werden dürfen.



3 Alle spielen gleichzeitig und versuchen mit ihren Sticky Stickz so viele Kreaturen, nach den Vorgaben der Würfel, zu fangen wie möglich. Die Spieler können beide Seiten ihres Sticky Stickz nutzen, um die Plättchen zu schnappen. Sie können die Plättchen aber auch von Ihren Stäbchen abziehen, auf dieSeite legen und dann dasnächste Plättchen fangen.



Die Runde endet, wenn alle Spieler zustimmen, dass keine Kreaturen mit den auf den Würfeln sichtbaren Eigenschaften übrig sind.



Achtung:

Wenn das Symbol auftaucht, bedeutet das, dass der Gesichtsausdruck in dieser Runde ignoriert wird. Das Einzige worauf dann geachtet werden muss, ist die Anzahl und die Farbe der Kreaturen.

4 **Am Ende einer Runde**, werden die gesammelten Plättchen überprüft und aufgestapelt. Wenn eines nicht den Kriterien entspricht, wird es zusammen mit einem weiteren Plättchen auf irgendein Feld auf dem Brett zurück gelegt. Dann wirft der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) die 3 Würfel.

5 Die **Joker Plättchen** können zu jeder Zeit geschnappt werden, egal was auf den Würfeln zu sehen ist.



6 **Das Spiel endet**, wenn 5 Felder auf dem Spielbrett **keine Kreaturen Plättchen** (∅)Dann zählt jeder seine Plättchen. Der Spieler mit den meisten Kreaturen Plättchen gewinnt.



KINDER VARIANTE (ab 6 Jahren)

Wenn mit Kinder gespielt wird, kann das Spiel vereinfacht werden, indem man nur mit dem Kreaturen Farbe Würfel und dem Kreaturen Anzahl Würfel spielt. So müssen nur 2 Kriterien erkannt werden, um die richtigen Kreaturen zu entdecken. Die übrigen Regeln bleiben unverändert.

Sticky Stickz

A fun, quick game to play with friends and family!



Inhalt:

1. 54 Creature tiles
2. 8 Joker tiles
3. 5 Sticky Stickz (small stickz with suckers)
4. 1 Creature Color die
5. 1 Creature Number die
6. 1 Creature Expression die

Game overview

Roll the dice, identify the creatures that match themand then grab as many as you can using your double-suckered Sticky Stickz! Sticky Stickz is a fun, quick game to play with friends and family.

1. **Randomly place all the creature tiles** face up in the 13 spaces of the game board. Each space must have either between 4 or 5 stacked "creature tiles".



Note:

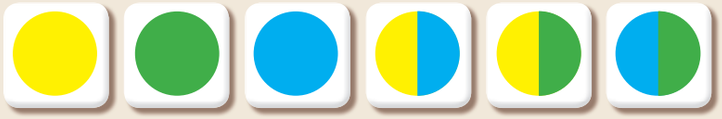
no "Joker tile" should be visible after set-up. If any are then shuffle them into their stack.

2. Each player takes a Sticky Stick and holds it like a pen. The youngest player plays first and **rolls all 3 dice** in the middle of the board. Players then look at the symbols shown on the dice.

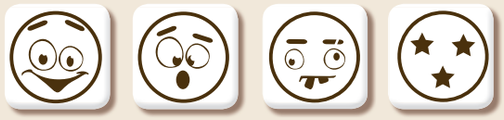
The **Creature Number die** tells you the number of creatures which must be present on the tiles you need to catch. For example, if the die is showing the numbers 1 and 3 then you should catch only the tiles with 1 or 3 creatures. Under no circumstances should you catch tiles with 2 creatures.



The **Creature Color die** indicates the color of the creatures you need to catch. For example, if there are two colors on the die, it means that you should catch the tiles containing creatures of either one of the two colors.



The **Creature Expression die** shows the expression of the creatures you have to catch. For example, if you see the symbol, it means that you can only catch creatures with that expression.



3 Everyone plays at the same time and must **grab** as many creatures **that match all the criteria** on the dice as possible using their Sticky Stickz. The players can use both suckers of their Sticky Stickz to catch tiles. They can also pull the tiles from their suckers, set them aside and then grab new ones.



When all of the players agree that there are no more tiles left to catch with all of the criteria shown by the dice then the turn ends.



Note:

when the symbol appears, it means you can ignore the expression of the creatures for the turn so that the only criteria that matter are from the Creature Number and Creature Color dice.

4 **At the end of the turn players** check the tiles they caught. **If a tile doesn't match the criteria of the dice then it is returned** to one of the spaces of the board along with a tile that was previously won. Tiles that do match all the criteria are put to one side in a stack. A new player (proceeding clockwise from the last) then rolls the 3 dice and play continues.



5 The **Joker tiles** are tiles you can catch at any time, no matter what result the dice show.

6 **The game ends** when **5 spaces** on the game board **are free of creature tiles** (∅). Each player then counts the tiles he or she has won. The player with the most creature tiles wins the game.



CHILDREN'S VARIANT (for ages 6 and up)

When playing with children **only use the Creature Color and Creature Number dice** so that there are only 2 criteria. The rest of the rules remain unchanged.

Een leuk en snel spel om te spelen met vrienden of familie!



Inhoud:



1. 54 Wezentegels
2. 8 Jokertegels
3. 5 Sticky Stickz (kleine stokjes)
4. 1 Kleurendobbelsteen
5. 1 Aantal-dobbelsteen
6. 1 Expressiedobbelsteen

Spelverloop

Gooi met de dobbelsteen, zoek de overeenkomstige wezens en grijp er zoveel als je kan met behulp van de Sticky Stickz met zuignappen en vóór je tegenstanders ze vangen! Sticky Stickz, een leuk en snel spel om te spelen met vrienden of familie.

1. **Leg de Wezens willekeurig** op de 13 vakjes van het speelbord. Op elk vakje moet een stapeltje van 4 of 5 Wezentegels liggen.



Opmerking:

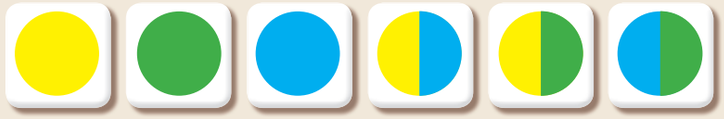
na deze voorbereiding mag er geen enkele "Jokertegel" zichtbaar zijn, als dat wel het geval is, wordt het stapeltje met die Joker opnieuw geschud.

2. Elkedereen krijgt een Sticky Stick en houdt die vast zoals een pen. De jongste speler begint het spel en **gooit de 3 dobbelstenen** in het midden van het bord. Bekijk de symbolen op de dobbelstenen.

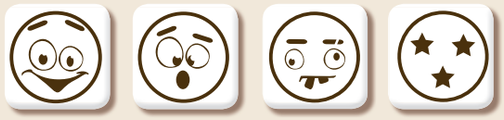
De **Aantal-dobbelsteen** bepaalt het aantal wezens op de tegels die je moet vangen. Voorbeeld: je ziet 1 en 3 op de dobbelsteen, je moet dus tegels vangen waarop 1 of 3 wezens staan maar de tegels met 2 wezens mag je absoluut niet vangen.



De **Kleurendobbelsteen** bepaalt de kleur van de wezens die je moet vangen. Voorbeeld: als er twee kleuren op de dobbelsteen staan, moet je wezens vangen in een van die twee kleuren.



De **Expressiedobbelsteen** bepaalt de gelaatsuitdrukking van de wezens die je moet vangen. Voorbeeld: als je het symbool ziet, mag je enkel wezens vangen met die gelaatsuitdrukking.



3 Iedereen moet tegelijk met zijn Sticky Stickz zoveel mogelijk wezens vangen die aan alle criteria van de dobbelstenen voldoen. De spelers mogen beide zuignappen van hun Sticky Stickz gebruiken om tegels te bemachtigen. Ze mogen de tegels ook van de zuignappen halen, ze opzij leggen en nieuwe tegels vangen.



Als alle spelers denken dat er geen tegels meer overblijven die aan alle criteria voldoen, eindigt de beurt.



Opmerking:

als het symbool verschijnt, moet je deze beurt geen rekening houden met de gelaatsuitdrukking van de wezens. Enkel het aantal en de kleur zijn nu belangrijk.

4 Controleer aan het einde van een beurt de tegels die je gevangen hebt. Maak er een stapel van. Als een tegel niet voldoet aan de criteria van de dobbelstenen, leg je die terug in een van de vakjes van het speelbord samen met een tegel die je eerder al won. Daarna gooit de volgende speler met de 3 dobbelstenen.

5 De **Jokertegels** mag je altijd vangen, wat de symbolen op de dobbelstenen ook zijn.



6 Het spel eindigt als er 5 vakjes van het speelbord geen wezens meer bevatten. Elke speler telt dan alle tegels die (∅) hij gewonnen heeft. De speler met de meeste tegels wint het spel.



VARIANT VOOR KINDEREN (vanaf 6 jaar)

Gebruik enkel de Aantal- en Kleurendobbelsteen als je met kinderen speelt. Zo zijn er dus slechts 2 in de plaats van 3 criteria waaraan de wezens moeten voldoen. De overige regels blijven onveranderd.

Age
8+

Players
3-6

Minutes
30

DiXit

Spiel des Jahres
2010
KRITIKERPREIS




oct.
2012
DiXit
Journey
A picture is worth a thousand words!
From the Family of Award Winning Games
Age : 8+
3-6 players
30 min
FAMILY
3
DiXit
Jean-Louis Roubira

Sticky Stickz

2-5

8+

25'

Lancez les dés, identifiez les créatures correspondantes,et attrapez-en le plus grand nombre à l'aide de votre Sticky Stickz avant vos adversaires.

Sticky Stickz, un jeu fun et rapide à jouer en famille ou entre amis.

Die Würfel sind gefallen! Erkenne die zusammenpassenden Kreaturen und schnapp dir so viele, wie du mit deinem Sticky Stickz sammeln kannst, bevor es deine Mitspieler tun!

Sticky Stickz, ein lustiges und schnelles Spiel für Freunde oder die ganze Familie.

Roll the dice, identify the creatures that match themand then grab as many as you can using your double-suckered Sticky Stickz!

Sticky Stickz is a fun, quick game to play with friends and family.

Gooi met de dobbelsteen, zoek de overeenkomstige wezens en grijp er zoveel als je kan met behulp van de Sticky Stickz met zuignappen en vóór je tegenstanders ze vangen!

Sticky Stickz, een leuk en snel spel om te spelen met vrienden of familie.



x1



x5

x1



x3

Photo non contractuelle.

Made in China

2012-1/STI01/CHP001

3 558380 014010

Attention !
Warnung!
Warning!
Waarschuwing!

0-3

CE

Happy Baobab

Stéphane Gantiez

Libellud
24 rue de la Tranchée
86000 Poitiers
FRANCE

Libellud