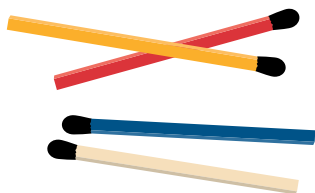





# STICK<sup>UP</sup>



-  **2–5** joueurs
-  **6–99** ans
-  **10–15** minutes

Dès que les allumettes touchent la table, emparez-vous des bonnes cartes. StickUp est un jeu d'observation, de rapidité et de tactique.

## HELVETIQ

[www.helvetiq.com](http://www.helvetiq.com)

Auteur :  
Martin Nedergaard Andersen  
Graphisme :  
Katie Burk  
© HELVETIQ  
All rights reserved  
Côtes de Montbenon 30  
CH-1003 Lausanne

## MATÉRIEL DE JEU

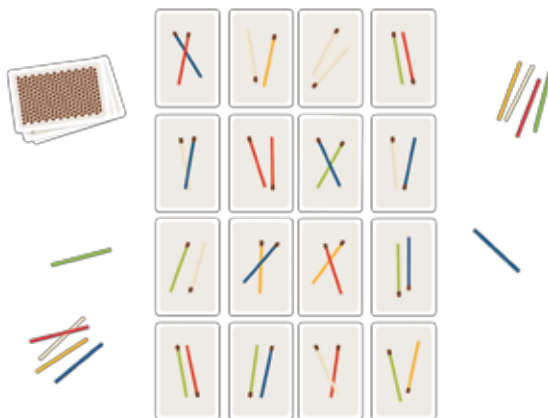
- **45** cartes (Toutes les cartes montrent 2 allumettes. Il y a 15 différentes combinaisons de 2 couleurs sur les cartes et chacune apparaît 3 fois dans le jeu)
- **15** bâtonnets (5 couleurs, 3 de chaque)

## BUT DU JEU

Les joueurs lâchent deux bâtonnets sur la table et essaient d'être les plus rapides à s'emparer des cartes montrant les allumettes correspondantes. Le joueur avec le plus de cartes à la fin de la partie l'emporte.

## I. MISE EN PLACE

- Deux des joueurs reçoivent cinq bâtonnets de couleurs différentes. Il y a un set de bâtonnets de réserve au cas où certains se cacheraient sous le sofa.
- Mélangez les cartes et placez 16 cartes faces visibles au milieu de la table, sans qu'elles se touchent. Elles peuvent être placées librement ou sous la forme d'un carré 4×4. Toutes les cartes doivent rester accessibles à tous les joueurs.
- Placez les cartes restantes dans une pile, faces cachées.



## 2. INSTRUCTIONS DE JEU

- Au début de chaque tour, les deux joueurs en possession des bâtonnets les placent dans une main (la main des bâtonnets) et choisissent secrètement un bâtonnet qu'ils placent dans leur autre main (la main libre).
- Ces deux joueurs placent leur main libre en l'air au-dessus des cartes. Tous les autres joueurs doivent également choisir une main qu'ils utiliseront pour toucher la/les carte(s) pour se les réserver. On ne peut toucher les cartes qu'avec une seule main.
- Tous les joueurs se regardent dans les yeux. On compte jusqu'à trois et les deux joueurs ouvrent leur main libre et laissent tomber le bâtonnet sur la table.
- Tous les joueurs tentent alors de toucher en premier la carte montrant la même combinaison de couleur que les deux bâtonnets qui ont été lâchés (il peut ne pas y avoir de carte correspondante). Quand toutes les cartes montrant la bonne combinaison ont été touchées, le tour est fini.
- Les joueurs collectent alors les cartes qu'ils ont tapées en premier, et les placent dans leur pile de score.
- S'il n'y avait aucune carte correspondante aux bâtonnets, rejouez. Sinon, les deux joueurs passent les 5 bâtonnets aux joueurs sur leur gauche.
- Laissez les cartes restantes sur la table, et complétez-les avec des cartes de la pioche afin d'avoir de nouveau 16 cartes.
- Débutez le tour suivant.

Note : les joueurs doivent absolument lâcher un bâtonnet qui se trouve sur une carte face visible sur la table.

## 3. PÉNALITÉS

(uniquement pour joueurs adultes non disciplinés)

**Utiliser deux mains** : si un joueur utilise ses deux mains pour taper les cartes, il doit redonner une carte de sa pile de score. Placez-la sous la pioche. Si ce joueur devait gagner des cartes (qu'il avait tapées en premier), elles sont aussi placées sous la pioche.

**Toucher la mauvaise carte** : la carte touchée par erreur reste sur la table. Le joueur doit placer une carte de sa pile de score sous la pioche.

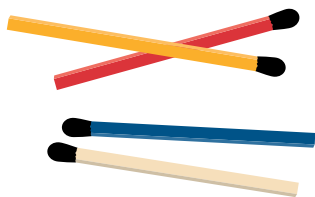
**Cumuler les pénalités** : Vous ne pouvez rendre qu'une carte de votre pile de score par tour. Si vous tapez une mauvaise carte avec votre deuxième main, on ne cumule pas les pénalités.

## 4. FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'il ne reste plus assez de cartes dans la pile pour en remettre 16 sur la table, la partie est terminée. Les joueurs comptent les cartes dans leur pile de score. Le joueur ayant le plus de cartes gagne la partie. En cas d'égalité, continuez de jouer avec les cartes sur la table jusqu'à ce que la dernière soit gagnée. En cas de nouvelle égalité, on se serre la main et on rejoue une autre partie.

DE

# STICK<sup>UP</sup>



-  **2–5** Mitspieler
-  **6–99** Jahre
-  **10–15** Minuten

Sobald die Streichhölzer den Tisch berühren, tippen Sie die richtigen Karten an. Bei StickUp geht es um Beobachtung, Schnelligkeit und Taktik.

## HELVETIQ

[www.helvetiq.com](http://www.helvetiq.com)

Autor:  
Martin Nedergaard Andersen  
Grafikdesign:  
Katie Burk  
© HELVETIQ  
All rights reserved  
Côtes de Montbenon 30  
CH-1003 Lausanne

## SPIELMATERIAL

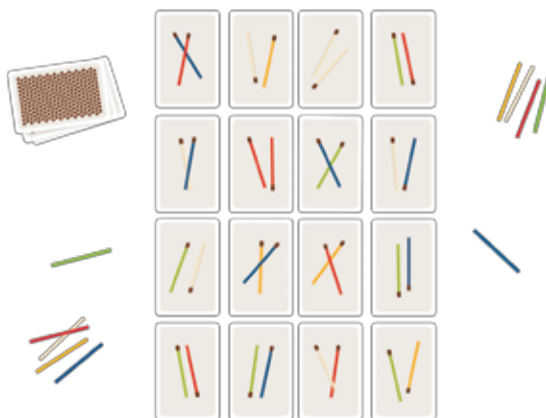
- **45** Karten (alle Karten zeigen 2 Streichhölzer; es gibt 15 verschiedene Farbkombinationen, von denen jede dreimal im Spiel vorkommt)
- **15** Stäbchen (3 Sets; 5 versch. Farben/Set)

## SPIELZIEL

Zwei Spieler lassen jeweils ein Stäbchen auf den Tisch fallen, und alle Spieler versuchen so schnell wie möglich, die Karten anzutippen, auf denen die entsprechenden Streichhölzer abgebildet sind. Wer am Ende der Partie die meisten Karten hat, gewinnt.

## 1. SPIELAUFBAU

- Zwei Spieler erhalten je fünf Stäbchen (von jeder Farbe eines). Ein Satz Stäbchen dient als Reserve, falls das eine oder andere unter dem Sofa verschwindet.
- Mischen Sie die Karten und legen Sie 16 davon offen in die Tischmitte, ohne dass sie sich berühren. Man kann die Karten beliebig auf dem Tisch auslegen; als Reihe, als Rechteck oder in einem Quadrat von 4 mal 4 Karten. Alle Karten müssen für jeden Spieler gleichermaßen erreichbar sein.
- Bilden Sie aus den übrigen Karten einen verdeckten Nachziehstapel.



## 2. WÄHREND DES SPIELS GILT

- Am Anfang jeder Runde nehmen die beiden Spieler mit den Stäbchen diese in eine Hand (die Stäbchen-Hand) und wählen – für die Mitspieler nicht sichtbar – eines aus, das sie in die andere Hand (die freie Hand) legen.
  - Diese beiden Spieler halten nun ihre freie Hand über die ausliegenden Karten. Die Mitspieler müssen sich nun auch für eine Hand entscheiden, mit der sie die Karten antippen wollen: Nur mit dieser Hand dürfen sie die Karten berühren. Alle Spieler schauen sich in die Augen. Sie zählen gemeinsam bis drei, dann öffnen die beiden Spieler mit den Stäbchen ihre freie Hand und lassen ihr Stäbchen auf den Tisch fallen.
  - Jetzt versuchen alle Mitspieler als Erster eine oder alle Karten, die die gleiche Farbkombination wie die beiden Stäbchen zeigen, anzutippen (es kann vorkommen, dass gar keine Karte mit der gleichen Kombination aufliegt). Wurden alle entsprechenden Karten berührt, endet die Runde.
  - Die Spieler nehmen die Karten an sich, die sie als Erster angetippt haben, und legen sie als Punktestapel vor sich ab. Entsprech keine Karte den beiden Stäbchen, wird die Runde wiederholt. Andernfalls geben die beiden Spieler die 5 Stäbchen an den Mitspieler zu ihrer Linken weiter.
  - Die in der Tischmitte verbliebenen Karten bleiben liegen und werden aus dem Nachziehstapel wieder auf 16 ergänzt. Die nächste Runde kann beginnen.
- Hinweis: Die Spieler müssen ein Stäbchen fallen lassen, dessen Farbe sich auf mindestens einer der ausliegenden Karten befindet.

## 3. STRAFEN

(Nur wenn mit undisziplinierten Erwachsenen gespielt wird)

**Zwei Hände benutzen:** Wer beide Hände benutzt hat, um die Karten anzutippen, muss eine Karte aus seinem Punktestapel abgeben. Sie wird unter den Nachziehstapel gesteckt. Sollte dieser Spieler Karten gewonnen haben, weil er sie als Erster angetippt hatte, werden auch diese unter den Nachziehstapel gesteckt.

**Falsche Karte angetippt:** Die falsch angetippte Karte bleibt liegen. Der Spieler muss aber eine Karte aus seinem Punktestapel unter den Nachziehstapel stecken.

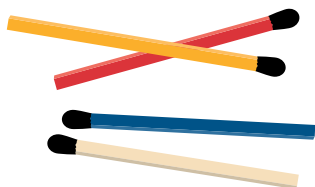
**Strafen anhäufen:** Strafen können nicht angehäuft werden. Pro Runde und Spieler wird höchstens eine Strafkarte abgegeben. Das gilt auch für den Fall, dass ein Spieler eine falsche Karte antippt und mit beiden Händen spielt.

## 4. ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn nicht mehr genügend Karten im Nachziehstapel verbleiben, um 16 Karten auszulegen. Jeder Spieler zählt die Karten in seinem Punktestapel. Der Spieler mit der höchsten Anzahl Karten gewinnt. Haben zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl Karten, wird das Spiel mit den verbleibenden Karten weitergespielt, bis keine Karten mehr vorhanden sind. Die in dieser letzten Runde gewonnenen Karten werden nochmals gezählt und so der Gewinner bestimmt. Endet die Partie wieder unentschieden, schütteln sich die Spieler die Hände und spielen ein anderes Mal wieder.

EN

# STICK<sup>UP</sup>



- 2–5 players
- 6–99 years
- 10–15 minutes

As soon as the matches hit the table, be the first to tap the right cards! StickUp is a game of observation, speed and tactics.

## HELVETIQ

[www.helvetiq.com](http://www.helvetiq.com)

Author:

Martin Nedergaard Andersen

Graphic Design:

Katie Burk

© HELVETIQ

All rights reserved

Côtes de Montbenon 30

CH-1003 Lausanne

Batch #: HMBTK1606001

MADE IN POLAND

**WARNING:**

CHOKING HAZARD

Small parts. Not for children under 3 yrs.

## GAME MATERIAL

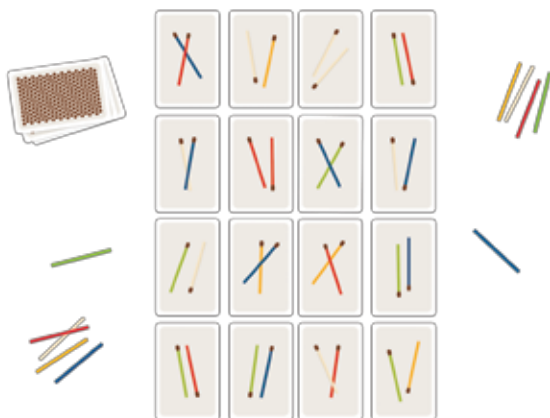
- 45 cards (All cards show two matchsticks; there are 15 different combinations of colors, each combination appears three times in the game)
- 15 colored sticks (3 sets, 5 colors per set)

## OBJECTIVE OF THE GAME

In each round, players try to win the cards that match the sticks dropped on the table by being the first to tap them. The player who collects the most cards by the end of the game wins.

## I. SETTING UP THE GAME

- Two players receive a set of five sticks (one stick of each color).The box contains an extra set of sticks in case a stick disappears under the couch.
- Shuffle the cards and randomly place 16 cards face up in the middle of the table so that they do not overlap. Usually they are placed in a 4 x 4 square, but any other configuration is possible. All players should be an equal distance from the cards.
- Place the remaining cards face down in a draw pile.



## 2. PLAYING THE GAME

- At the beginning of each round, the two players with the sticks place them in one hand (their “stick hand”) and secretly choose one stick that they keep in their other hand (their “draw hand”).
- The two players place their draw hand in the air above the cards. All other players must also choose one hand that they will use to tap the cards: in this game you can only use one hand to tap cards.
- All players look each other in the eyes. On the count of three, the players holding matches open their draw hand and drop their stick on the table.
- Now, all players try to be the first to tap the card(s) showing the same color combination as the two sticks dropped.
- When all the matching cards have been tapped, the round is over.
- Then players collect the cards they were the first to tap and place them in their score piles.
- If no cards match the two sticks, the same two players will be the ones dropping sticks in the next round. Otherwise the two players pass their 5 sticks to the players on their left.
- Leave the remaining cards on the table and draw cards from the draw pile. You need to have 16 cards on the table again.
- Start the next round.

**Note:** The players with the sticks must pick a color that appears on at least one of the cards on the table.

## 3. PENALTIES

(For undisciplined adults only)

**Using two hands:** if a player uses two hands to tap cards, he has to give back one card from his score pile. The card is placed under the draw pile. If he should have won some cards (by tapping them first) they are placed back under the draw pile too.

**Tapping the wrong card:** the card remains on the table. The player who tapped it has to give back one card from his score pile. Place it under the draw pile.

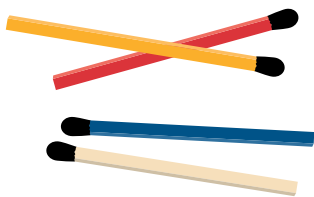
**Cumulating penalties:** You can only give back one card from your score pile. You cannot cumulate the two penalties by tapping the wrong card with the wrong hand.

## 4. END OF THE GAME

When there are not enough cards left to replenish the 16 cards on the table, the game is over. Each player counts the number of cards they have in their score pile. The player with the most cards wins. In case of a draw between two or more players, the game continues with the cards left on the table until the last card is won. Count the cards again. In case of another draw, shake hands and play again another time.

ES

# STICK<sup>UP</sup>



- 2–5 jugadores
- 6–99 años
- 10–15 minutos

En cuanto las cerillas caigan en la mesa, ¡sé el primero en marcar la carta correcta! StickUp es un juego de observación, velocidad y táctica.

## HELVETIQ

[www.helvetiq.com](http://www.helvetiq.com)

Autor:  
Martin Nedergaard Andersen  
Diseño Gráfico:  
Katie Burk  
© HELVETIQ  
All rights reserved  
Côtes de Montbenon 30  
CH-1003 Lausanne

## 2. CÓMO SE JUEGA

- Al inicio de cada ronda, los dos jugadores con los palitos los colocan en una mano (su “mano de los palitos”) y en secreto eligen un palito que guardan en la otra mano (su “mano de saque”).
- Los dos jugadores colocan sus manos de saque en el aire sobre las cartas. Los demás jugadores también deben elegir una mano que usarán para marcar la carta con un golpecito: solo puedes usar una mano para golpear la carta.
- Todos los jugadores se miran a los ojos. A la de tres, los jugadores abren sus manos de saque y sueltan sus cerillas en la mesa.
- Ahora, todos los jugadores tratarán de ser los primeros en marcar la(s) carta(s), que muestren la misma combinación de colores que la de los dos palitos que se tiraron al principio.
- Cuando todas las cartas que combinan hayan sido marcadas, se acaba la ronda.
- Entonces los jugadores que golpearon las cartas los primeros, las recogen y las ponen en sus propios montones.
- Si ninguna carta combina con los dos palitos, los mismos dos jugadores serán los que sueltan las cerillas en la próxima ronda. En caso contrario, los dos jugadores dan sus 5 palitos a los jugadores situados a la izquierda.
- Deja las cartas restantes en la mesa y coge cartas del montón para rellenar las que falten y que vuelva a haber 16 cartas en la mesa.
- Comienza la próxima ronda.

Comentario: los jugadores con los palitos tienen que escoger un color que aparezca en al menos una carta de las que están en la mesa.

## 3. PENALIZACIONES

(Sólo para los adultos indisciplinados)

**Usar dos manos:** si un jugador usa dos manos para marcar cartas, tiene que devolver una carta de su propio montón. Esta carta se coloca bajo el montón común. Si ha ganado algunas cartas siendo el primero en marcarlas, también se colocan bajo el montón común.

**Marcar la carta equivocada:** la carta se mantiene en la mesa. El jugador también tiene que devolver una carta de su montón. Se coloca bajo el montón común.

Acumulación de penalizaciones: sólo puedes devolver una carta de tu montón. No puedes acumular las dos penalizaciones si usas dos manos y marcas la carta equivocada.

## 4. FINAL DEL JUEGO

Cuando no hay suficientes cartas para reponer hasta 16 cartas en la mesa, se acaba el juego. Cada jugador cuenta el número de cartas que tiene en su montón. El jugador con el mayor número de cartas gana. En el caso de un empate entre dos o más jugadores, el juego continúa con las cartas que quedan en la mesa hasta que la última carta haya sido ganada. Cuenta las cartas de nuevo. Si el empate persiste, daos la mano y volved a jugar.

## MATERIAL DE JUEGO

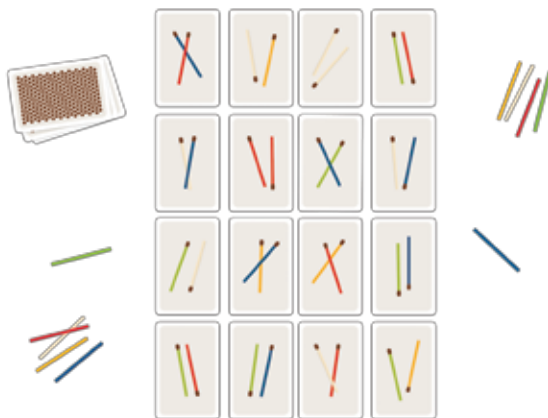
- 45 cartas (Cada carta muestra 2 cerillas; hay 15 combinaciones diferentes de colores, cada combinación aparece tres veces en el juego)
- 15 palitos de colores (3 sets, 5 colores por set)

## OBJETIVO DEL JUEGO

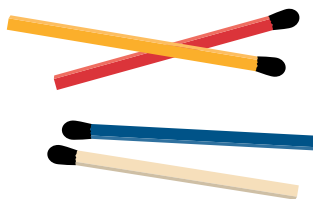
En cada ronda, los jugadores tratan de ser el primero en marcar con un golpecito las cartas que muestran los mismos palitos que se han dejado caer en la mesa, para ganar esas cartas. El jugador que obtiene el mayor número de cartas al final del juego gana.




## I. PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Dos jugadores reciben un set de cinco palitos (un palito de cada color). La caja contiene un set de palitos adicional por si acaso algún palito desaparece debajo del sofá.
- Baraja las cartas y coloca 16 cartas boca arriba al azar, en el centro de la mesa de manera que no se tapen unas a otras. Normalmente se colocan en un cuadrado 4 x 4, pero cualquier otra configuración es válida. El objetivo es que todos los jugadores estén a la misma distancia de las cartas.
- Coloca las cartas restantes en un montón.



# STICK<sup>UP</sup>



-  **2–5** spelers
-  **6–99** jaar
-  **10–15** minuten

Zorg ervoor dat zodra de lucifers de tafel raken, je de eerste bent die de juiste kaarten aanraakt! StickUp is een spel van visuele waarneming, snelheid en tactiek.

## HELVETIQ

[www.helvetiq.com](http://www.helvetiq.com)

Author:  
Martin Nedergaard Andersen  
Graphic Design:  
Katie Burk  
© HELVETIQ  
All rights reserved  
Côtes de Montbenon 30  
CH-1003 Lausanne

## SPELMATERIAAL

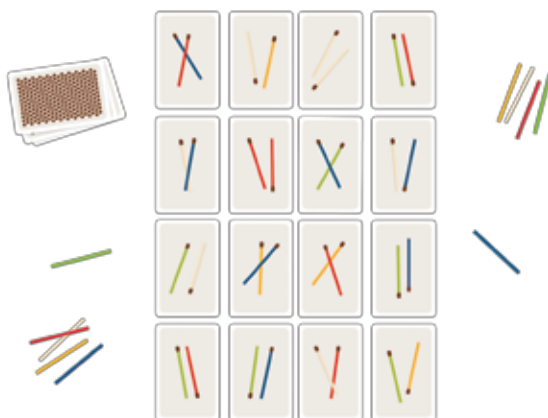
- **45** kaarten (op elke kaart staan 2 stokjes, er zijn 15 verschillende combinaties van gekleurde stokjes die op de kaarten staan en van elke combinatie zijn er drie kaarten)
- **15** houten stokjes (5 kleuren, 3 van elk)

## DOEL VAN HET SPEL

Spelers laten twee stokjes op tafel vallen en proberen het snelst de kaarten die overeenkomen met de stokjes aan te raken en te winnen. De speler die aan het einde de meeste kaarten heeft, wint het spel.

## I. SPELVOORBEREIDINGEN

- Twee van de spelers ontvangen vijf stokjes van verschillende kleuren. De doos bevat een extra set voor wanneer er een stokje kwijtraakt onder de bank.
- Schud de kaarten en leg willekeurig 16 kaarten open in het midden van de tafel, zodanig dat ze elkaar niet raken. Ze worden gewoonlijk in een vierkant van 4 x 4 gelegd, maar elke andere manier is ook mogelijk. Het doel is dat alle spelers even ver van de kaarten zitten.
- Leg de overgebleven kaarten omgekeerd op een stapel.



## 2. DE START VAN HET SPEL

- Aan het begin van elke ronde, plaatsen de twee spelers die de stokjes bezitten deze in één van hun handen (hun "stokhand") en kiezen ze in het geheim een stokje dat ze in hun andere hand houden (hun "tikhand").
- Die twee spelers houden hun tikhand in de lucht boven de kaarten. Alle andere spelers moeten ook een hand kiezen die ze zullen gebruiken om de kaart(en) aan te raken: in dit spel mag je maar één hand gebruiken om kaarten aan te raken.
- Alle spelers kijken elkaar in de ogen. Er wordt tot drie geteld en dan openen de spelers hun tikhand en laten hun stokje op tafel vallen.
- Alle spelers proberen als eerste de kaart(en) aan te raken met dezelfde kleurencombinatie als de twee stokjes die men liet vallen (soms is er geen bijpassende kaart).
- Daarna verzamelen de spelers de kaarten die ze als eerste hebben aangeraakt en leggen die op hun scorestapel.
- Als er geen kaarten overeenkomen met de twee stokjes, kiezen dezelfde twee spelers nog een keer een stokje en laten deze vallen; anders geven ze de 5 lucifers aan de speler die links van ze zit.
- Laat de resterende kaarten op tafel en vul aan tot 16 kaarten met behulp van de trekstapel.
- Start een nieuwe ronde.

**Opmerking:** spelers moeten een stokje laten vallen die overeenkomt met tenminste één van de kaarten op tafel.

## 3. STRAFFEN

(alleen bij het spelen met ongedisciplineerde volwassenen)

**Het gebruiken van twee handen:** als een speler gebruik maakt van twee handen om de kaarten aan te raken, moet hij één kaart teruggeven uit zijn scorestapel. Plaats deze onder de trekstapel. Als hij kaarten heeft gewonnen (door ze als eerste aan te raken), worden ze ook terug onder de stapel gelegd.

**Het aanraken van de verkeerde kaart:** de kaart blijft op tafel liggen. De speler die ze aangeraakt heeft, moet één kaart uit zijn scorestapel teruggeven. Plaats deze onder de trekstapel.

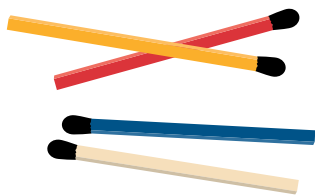
**Het gebruiken van twee handen en de verkeerde kaart(en) aanraken:** je geeft slechts één kaart terug van je trekstapel. Er volgt geen extra straf.

## 4. EINDE VAN HET SPEL

Wanneer er geen kaarten meer over zijn om het vierkant van 16 kaarten op de tafel aan te vullen, is het spel afgelopen. De spelers tellen het aantal kaarten op hun scorestapel. De speler met de meeste kaarten wint. Als er een gelijkspel is tussen twee of meer spelers, blijven die spelers net zolang doorspelen tot de laatste kaart op tafel gewonnen is. Vervolgens worden de kaarten opnieuw geteld. Als er nog steeds een gelijke stand is, schud elkaar de hand en speel nog een keer.

IT

# STICK<sup>UP</sup>



2–5 giocatori

6–99 anni

10–15 minuti

Non appena i bastoncini sono sul tavolo, il primo che tocca le carte giuste, vince! StickUp è un gioco di percezione visiva, velocità e tattica.

## HELVETIQ

[www.helvetiq.com](http://www.helvetiq.com)

Autore:  
Martin Nedergaard Andersen  
Graphic Design:  
Katie Burk  
© HELVETIQ  
All rights reserved  
Côtes de Montbenon 30  
CH-1003 Lausanne

## 2. COME SI GIOCA

- All'inizio di ogni turno, i due giocatori in possesso dei bastoncini li stringeranno nella propria mano (la "mano del bastoncino") scegliendone segretamente uno da tenere nell'altra mano (la "mano per giocare").
- Questi due giocatori manterranno la mano per giocare sospesa in aria sopra le carte. Anche tutti gli altri giocatori dovranno scegliere quale mano utilizzare per toccare le carte; in questo gioco è possibile utilizzare solo una mano per toccare le carte.
- Tutti i giocatori si guardano negli occhi. Al tre, i giocatori con il bastoncino aprono la mano per giocare e fanno cadere i bastoncini sul tavolo.
- Tutti i giocatori devono cercare di toccare la carta o le carte che mostrano la stessa combinazione di colori dei due bastoncini fatti cadere (a volte non vi è alcuna corrispondenza). Il turno termina quando tutte le carte corrispondenti sono state toccate.
- I giocatori che hanno toccato per primi raccolgono le loro carte e ne fanno un mazzetto.
- Se non ci sono carte corrispondenti ai due bastoncini, gli stessi due giocatori scelgono nuovamente un bastoncino e lo fanno cadere, altrimenti passano i loro 5 bastoncini al giocatore alla loro sinistra.
- Lascia le carte rimanenti sul tavolo e distribuisce altre dal mazzo fino a comporre le 16 carte scoperte.
- Inizia un nuovo turno di gioco.

Attenzione: i giocatori con i bastoncini devono assolutamente scegliere un colore che sia presente su almeno una delle carte in tavola.

## 3. PENALITÀ

(solo quando si gioca con adulti indisciplinati)

**Usare due mani:** se un giocatore usa due mani per toccare le carte, dovrà restituire una delle sue carte vinte, che andrà rimessa in fondo al mazzo. Nel caso in cui abbia vinto delle carte toccandole per primo, queste andranno poste nuovamente in fondo al mazzo.

**Toccare la carta o le carte sbagliate:** in questo caso la carta rimane sul tavolo e il giocatore dovrà restituire una delle proprie carte vinte posizionandola in fondo al mazzo.

**Penalità cumulative:** le due penalità non possono essere sommate tra loro. Nel caso vengano commesse entrambe le infrazioni si procederà quindi alla restituzione di una sola carta.

## 4. FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando non ci sono più carte rimaste per ricostituire le 16 sul tavolo. I giocatori contano quante carte hanno rispettivamente accumulato. Il giocatore con il maggior numero di carte vince. Se si dovesse verificare un pareggio tra due o più giocatori, si dovrà continuare a giocare con le carte restanti finché non sarà vinta l'ultima carta. Poi le carte andranno contate nuovamente. Se c'è ancora una situazione di pareggio, i giocatori si stringeranno la mano e giocheranno di nuovo.

## MATERIALE DEL GIOCO

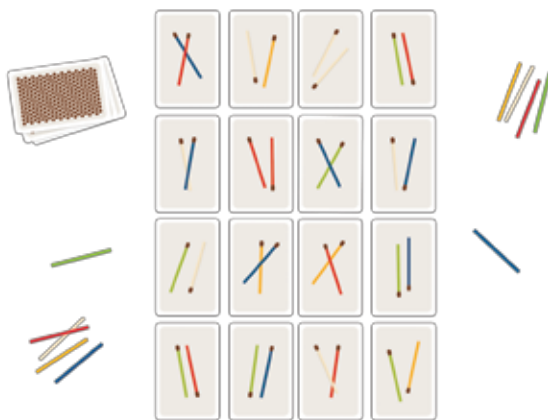
- 45 carte (Tutte le carte mostrano 2 bastoncini; ci sono 15 diverse combinazioni di bastoncini colorati sulle carte e ogni combinazione appare tre volte nel mazzo)
- 15 bastoncini di legno (5 colori, 3 bastoncini per ogni colore)

## SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore cerca di vincere le carte che mostrano gli stessi bastoncini presenti sul tavolo, toccandole per primo. Il giocatore che alla fine si trova ad avere il maggior numero di carte vince la partita.

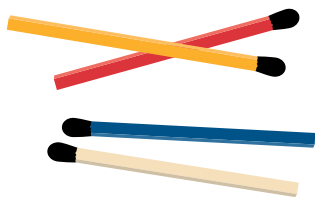
## 1. PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Due dei giocatori ricevono un set di 5 bastoncini (un bastoncino per colore). Hai a disposizione anche un extra set di bastoncini nel caso tu ne perda uno.
- Mescola le carte e disponi 16 carte scoperte – a caso – al centro del tavolo, facendo in modo che non si tocchino. Generalmente vengono sistemate in un quadrato 4 x 4, ma qualsiasi altra configurazione è possibile. L'obiettivo è che tutti i giocatori siano alla stessa distanza dalle carte.
- Forma un mazzo con le carte rimanenti, mettendole a faccia in giù.



NO

# STICK<sup>UP</sup>



- 2–5 spillere
- 6–99 år
- 10–15 minutter

Straks fyrstikkene treffer bordet, prøv å være den første til å ta på de riktige kortene! StickUp er et spill med hurtighet, observasjon og taktikk.

## HELVETIQ

[www.helvetiq.com](http://www.helvetiq.com)

Forfatter:  
Martin Nedergaard Andersen  
Grafisk design:  
Katie Burk  
© HELVETIQ  
All rights reserved  
Côtes de Montbenon 30  
CH-1003 Lausanne

## SPILLMATERIALE

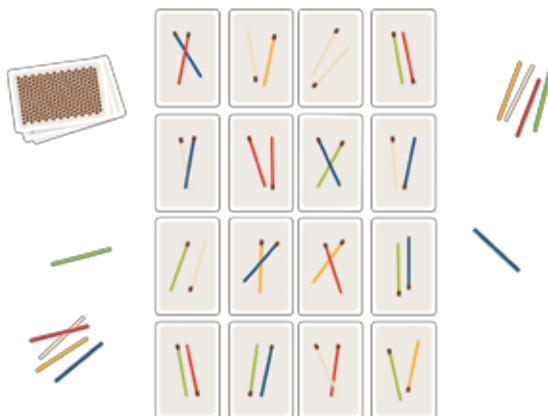
- 45 kort (alle kort viser to fyrstikker; det finnes 15 ulike fargekombinasjoner, hver kombinasjon vises tre ganger under spillet)
- 15 fargede pinner (3 sett, 5 farger per sett).

## SPILLETS MÅL

I hver runde forsøker spillerne å vinne kort som viser de samme pinnene, som de som ble sluppet på bordet, ved å være den første til å ta på det. Spilleren som samler flest i slutten av spillet er vinneren.

## I. HVORDAN STARTE SPILLET

- To spillere får et sett med fem pinner (en pinne av hver farge). Boksen inneholder et ekstra pinnersett i tilfelle en pinne blir borte under sofaen.
- Stokk kortene og plasser tilfeldige 16 kort med billedsiden opp på midten av bordet, slik at de ikke skjuler hverandre. Vanligvis blir kortene plassert i 4 x 4 området, men andre måter er også mulig. Målet er at spillerne har samme avstand til kortene.
- Legg gjenværende kort med billedsiden ned i en trekkbunke.



## 2. SPILLETS GANG

- I begynnelsen av hver runde, legger to spillere sine pinner i en hånd (pinnehånden), og i hemmelighet velger en pinne som de skal ha i sin andre hånd (trekkhånden).
- De to spillerne holder trekkhånden over kortene (i luften). Alle andre spillere må også velge en hånd som de skal bruke for å ta på kortene; i dette spillet kan du kun bruke en hånd for å ta på kortene.
- Alle spillere ser hverandre i øynene. Så telles det til tre, og spillerne åpner trekkhånden og slipper fyrstikken på bordet.
- Nå skal alle spillerne forsøke å være den første til å ta på kortet(ene) som viser samme fargekombinasjon til de to pinnene som ble sluppet.
- Når alle like kort har blitt tatt på, da er runden over.
- Deretter samler spillerne kortene de var de første til å ta på og legger dem i poengbunken sin.
- Hvis ingen kort er lik de to pinnene så skal de samme to spillerne slippe pinner i neste tur. Ellers kan de to spillerne gi deres 5 pinner til spilleren til venstre.
- La gjenværende kort være på bordet og trekk nye kort fra trekkbunken. Det skal ligge 16 kort på bordet.
- Start neste runde.

Merk: Spillerne med pinner må velge en farge som vises på minst et av kortene på bordet.

## 3. STRAFF

(kun for ulydige voksne)

**Bruker to hender:** hvis en spiller bruker to hender for å ta på kortene så må han legge vekk ett kort fra poengbunken sin. Kortet blir plassert under trekkbunken. Hvis han vant kort (ved å ta på dem først) så skal de kortene også plasseres under trekkbunken.

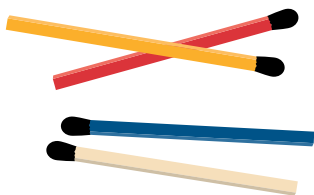
**Tar på feil kort:** kortet blir igjen på bordet. Spilleren må også legge vekk ett kort fra sin poengbunke. Legg det under trekkbunken.




**Flere straff:** Du skal bare ta bort ett kort fra poengbunken. Du får ikke to straffer ved å ta på feil kort med feil hånd.

## 4. SPILLETS SLUTT

Når det er for få kort igjen til å fylle opp bordet med 16 kort, er spillet slutt. Hver spiller teller antall kort de har i sin poengbunke. Spilleren med flest antall kort er vinneren. Hvis det er uavgjort mellom to eller flere spillere så fortsetter spillet med kortene som er igjen på bordet, helt til siste kort er vunnet. Tell kortene igjen. Dersom det er uavgjort igjen, ta hverandre i hånden og spill en annen gang.

# TIKUVISE



-  **2–5** spēlētāji
-  **6–99** gadi
-  **10–15** minūtes

Esiet pirmais, kurš uzsit pa pa-reizajām kārtīm, tiklīdz sērkociņi tiek nomesti uz galda! *Tikuvise* ir spēle, kurā jāpielieto novērošanas spējas, ātrums un taktika.

## HELVETIQ

[www.helvetiq.com](http://www.helvetiq.com)

Autors:  
Martin Nedergaard Andersen  
Grafiskais dizains:  
Katie Burk  
© HELVETIQ  
Visas tiesības aizsargātas.  
Côtes de Montbenon 30  
CH-1003 Lausanne

## 2. SPĒLES GAITA

- Katras kārtas sākumā divi no spēlētājiem, kuriem ir kociņi, tur tos vienā rokā (tā ir viņu „kociņu roka”) un slepenībā izvēlas vienu kociņu, kuru paņem otrā rokā (viņu „izvēles roka”).
- Abi spēlētāji izstiep savu „izvēles roku” virs kārtīm. Pārējiem spēlētājiem arī jāizvēlas viena roka, kuru tie izmantos, lai uzsisu pa kārtīm, jo šajā spēlē uzsišanai pa kārtīm drīkst izmantot tikai vienu roku.
- Visi spēlētāji skatās cits citam acīs. Uz „viens, divi, trīs!”, spēlētāji atver savas „izvēles rokas”, noņemot kociņus uz galda.
- Tagad visiem spēlētājiem jācenšas pirmajiem uzsisu pa kārti (vai kārtīm), uz kuras attēlota tāda pati krāsu kombinācija, kādu veido noņemtie kociņi.
- Kad ir uzsisu pa visām atbilstošajām kārtīm, kārtā ir noslēgusies.
- Tad spēlētāji paceļ kārtis, pa kurām tiem ir izdevies uzsisu pirmajiem, un novieto tās savās punktu krāšanas kaudzītēs.
- Ja neviena no kārtīm nesakrīt ar diviem noņemtajiem kociņiem, nākamajā kārtā kociņus met tie paši divi spēlētāji. Pretējā gadījumā abi spēlētāji atdod savus piecus kociņus pa labi sēdošajiem spēlētājiem.
- Uz galda atstājiet atlikušās kārtis un paņemiet trūkstošās kārtis no kaudzītes. Uz galda atkal jāatrodas 16 kārtīm.
- Sāciet nākamo kārtu.

Piezīme: spēlētājiem, kuriem rokās ir kociņi, noteikti jāizvēlas tāda krāsa, kas attēlota vismaz uz vienas no uz galda noliktajām kārtīm.

## 3. SODI

(Piemērojami tikai nedisciplinētiem pieaugušajiem)

**Divu roku izmantošana:** ja spēlētājs uzsišanai pa kārtīm izmanto abas rokas, viņam no savas punktu krāšanas kaudzītes jāatdod viena kārtis. Šī kārtis tiek novietota kāršu kaudzītes apakšā. Ja šis spēlētājs ir ieguvis kādas kārtis (pirmais uzsisu pa tām), arī tās tiek noliktas kaudzītes apakšā.

**Uzsišana pa nepareizo kārti:** kārtis paliek uz galda. Arī šajā gadījumā spēlētājam jāatdod viena no punktu krāšanas kaudzītē esošajām kārtīm. Tā jānovieto kāršu kaudzītes apakšā.

**Sodu apvienošana:** no punktu krāšanas kaudzītes var atdot tikai vienu kārti. Divus sodus nav iespējams apvienot – ja ar nepareizo roku uzsisu pa nepareizo kārti.

## 4. SPĒLES NOSLĒGUMS

Spēle ir beigusies, kad vairs nav palicis pietiekami daudz kāršu, lai uz galda atrastos 16 kārtis. Katrs spēlētājs saskaita savā punktu krāšanas kaudzītē esošās kārtis. Spēlētājs ar lielāko kāršu skaitu ir uzvarējis. Gadījumā, ja diviem vai vairākiem spēlētājiem ir vienāds rezultāts, spēle jāturpina ar tām kārtīm, kas vēl atlikušas uz galda. Jāspēlē tik ilgi, līdz tiek pacelta pēdējā kārtis. Atkal saskaitiet kārtis. Ja arī šajā gadījumā rezultāts ir neizšķirts, draudzīgi paspiediet cits citam roku un spēlējiet spēli atkal kādu citu reizi.

## SPĒLES KOMPLEKTS

• **45** kārtis (uz katras kārtis attēloti divi sērkociņi, kopā 15 dažādas krāsu kombinācijas, pa trīs no katras kombinācijas)

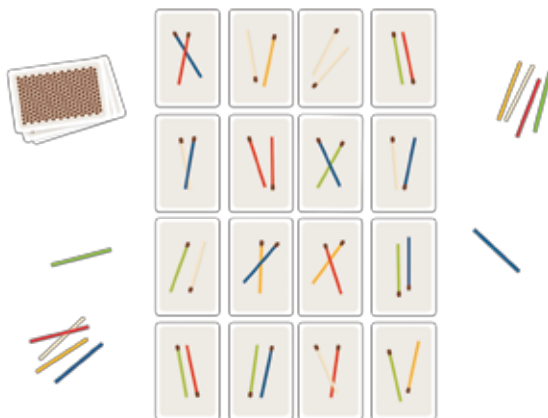
• **15** krāsaini kociņi (trīs komplekti, piecas krāsas komplektā)

## SPĒLES MĒRĶIS

Katrā spēles kārtā spēlētāji cenšas iegūt kārtis, uz kurām attēloti tādi paši kociņi, kādi tiek noņemti uz galda, mēģinot būt pirmie, kas ar plaukstu uzsit pa attiecīgajām kārtīm. Spēlētājs, kurš spēles beigās sakrājis visvairāk kāršu, ir uzvarētājs.

## 1. SPĒLES IZKĀRTOJUMS

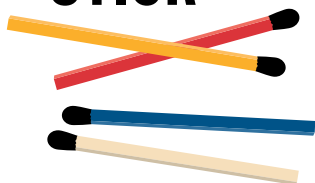
- Divi spēlētāji saņem piecu kociņu komplektu (pa vienam kociņam no katras krāsas). Komplektā ietilpst papildu kociņu komplekts gadījumā, ja kādi no tiem ir sabīruši pagultē.
- Sajauciet kārtis un pēc nejaušības principa 16 no tām novietojiet galda vidū ar attēliem uz augšu tā, lai tās cita citu nepārkļāj. Parasti kārtis tiek izvietotas 4 x 4 kvadrātā, taču iespējami arī citi izkārtojuma veidi. Kārtis jāizvieto tā, lai tās atrastos vienādā attālumā no visiem spēlētājiem.
- Atlikušās kārtis ar attēliem uz leju nolieciet kaudzītē.





SE

# STICKUP



- 2–5 spelare
- 6–99 år
- 10–15 minuter

Så fort stickorna hamnat på bordet gäller det att snabbast markera matchande kort. StickUP är ett färgglatt spel där uppfattningsförmåga, taktik och snabbhet gäller.

## HELVETIQ

[www.helvetiq.com](http://www.helvetiq.com)

Författare:  
Martin Nedergaard Andersen  
Grafisk Design:  
Katie Burk  
© HELVETIQ  
All rights reserved  
Côtes de Montbenon 30  
CH-1003 Lausanne

## SPELMATERIAL

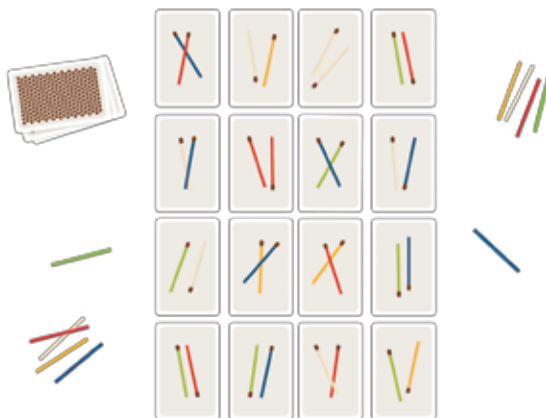
- 45 kort (Alla korten visar två tändstickor: det finns 15 olika kombinationer av färger. Varje kombination dyker upp tre gånger i spelet)
- 15 färgade stickor (3 set, 5 färger per set)

## SPELETS MÅL

Varje runda försöker spelarna vinna kort som visar samma stickor likt de som släppts på bordet, genom att vara först med att knacka på de rätta korten. Spelaren som samlat flest kort vid slutet av spelet vinner.

## 1. FÖRBEREDA SPELET

- Två spelare får ett set om fem stickor (en sticka i varje färg). Boxen innehåller ett extra set stickor utifall någon sticka försvinner under soffan.
- Blanda korten och placera slumpmässigt 16 kort med bilderna på stickorna upp mitt på bordet så att de inte överlappar varandra. Normalt är de placerade 4 x 4 i en kvadrat, men andra konfigurationer är möjliga. Målet är att alla spelarna skall ha samma avstånd från korten.
- Placera resterande kort med baksidan upp i en hög.



## 2. SPELETS GÅNG

- I början av varje runda placerar spelarna med stickor i händerna dessa i en hand (deras "stickhand") och väljer i hemlighet sedan en sticka som de kommer hålla i deras andra hand (deras "draghånd").
- De två spelarna placerar deras draghand i luften ovanför korten. Alla spelare måste också välja vilken hand som de kommer använda för att knacka korten med: i detta spel kan du bara använda en hand för att knacka kort.
- Alla spelare tittar varandra i ögonen. På nedräkning till tre öppnar spelarna sina draghänder och släpper sina tändstickor på bordet.
- Nu skall alla spelare försöka vara först med att knacka på det/de kort som visar samma färgkombination som de två stickorna som släppts. När alla matchande kort har knackats är rundan över.
- Då plockar spelarna korten som de var först med att knacka på och placerar dessa i sina poånghögar.
- Om inget kort matchar de två stickorna kommer samma två spelare att släppa stickor i nästa omgång. Annars ger de två spelarna sina 5 stickor till spelaren på deras vänstra sida.
- Låt korten på bordet vara och fyll på med nya kort från draghögen så att ni har 16 kort på bordet igen.
- Starta nästa runda.

**Notera:** Spelarna med stickor måste absolut välja en färg som förekommer minst en gång i korten på bordet.

## 3. STRAFFRUNDA

(Endast för odisciplinerade vuxna)

**Använda två händer:** om en spelare har använt två händer för att knacka kort måste han eller hon ge tillbaka ett kort från sin poånghög. Kortet placeras underst i draghögen. Om han eller hon vunnit några kort (genom att knacka dem först) ska de också placeras underst i högen.

**Knacka fel kort:** kortet ligger kvar på bordet. Spelaren måste även ge tillbaka ett kort från sin poånghög. Placera det underst i draghögen.

**Samlade straff:** du kan bara ge tillbaka ett kort från din poånghög. Du behöver inte ta båda straffen om du lyckats knacka på fel kort med fel hand.

## 4. SPELETS SLUT

När det inte finns tillräckligt med kort kvar för att fylla på de 16 korten på bordet är spelet över. Varje spelare räknar antalet kort de har i sin poånghög. Spelaren med högst antal kort vinner. Vid oavgjort mellan två spelare eller fler fortsätter spelet med korten kvar på bordet tills sista kortet är vunnit. Räkna korten igen. Vid ännu en oavgjord, skaka hand och spela en gång till.

# STICK<sup>UP</sup>



2–5 leikmenn

6–99 ára

10–15 mínútur

Vertu fyrst(ur) til þess að smella á rétt spil um leið og prikin snerta borð! StickUp er spil sem snýst um athygli, hraða og kænsku.

## HELVETIQ

[www.helvetiq.com](http://www.helvetiq.com)

Höfundur:

Martin Nedergaard Andersen

Grafísk hönnun:

Katie Burk

© HELVETIQ

Allur réttur áskilinn

Côtes de Montbenon 30

CH-1003 Lausanne

## EFNIVÍÐUR

•45 spil (öll spil sýna tvö prik, allt í allt eru fimmtán mismunandi litasamsetningar, hver einstök litasamsetning er á þrem spilum)

•15 Fimmtán lituð prik (þrjú sett, fimm litir í hverju setti)

## MARKMIÐ SPILSINS

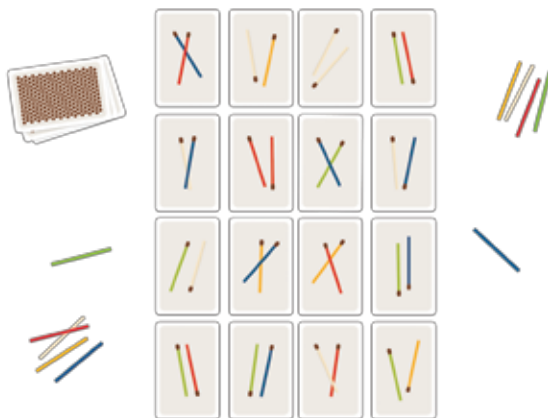
Í hverri umferð reyna leikmenn að vinna spil sem eru með sömu litaprikmyndir og þau prik sem eru á borðinu með því að verða fyrstir til þess að slá á þau.

## I. AÐ BYRJA SPILIÐ

•Tveir leikmenn fá sett með fimm prikum (eitt prik í hverjum lit). Boxið inniheldur aukasett ef svo illa vill til að prik hverfi undir sófann.

•Stokkaðu spilin og leggðu sextán spil af handahófi á borðið þannig að þau snúi upp og að þau skyggi ekki á hvort annað. Yfirleitt eru þau sett í 4 x 4 ferhyrning en það er þó alls ekki nauðsynlegt. Markmiðið er fyrst og fremst að allir leikmenn séu í sömu fjarlægð frá spilunum.

•Setjið þau spil sem eftir eru á grúfu og dreifiðúr þeim í eina hrúgu.



## 2. AÐ SPILA SPILIÐ

•Við upphaf umferðar halda þeir tveir leikmenn sem eru með prikin á þeim í annar hendi (“prikhendinni”) og velja í leyni eitt prik sem þeir geyma í hinni hendinni („draghendinni”).

•Leikmennirnir tveir setja draghendina yfir spilin. Aðrir leikmenn verða einnig að velja hendi sem þeir munu nota til þess að slá á spilin: aðeins má nota aðra hendina til þess að slá á spilin.

•Leikmenn horfast í augu. Talið er upp að þremur, þá opna leikmenn „draghendina” og sleppa því priki sem þar er.

•Nú reyna allir leikmenn að vera fyrstir til þess að slá á það spil eða þau spil sem sýna sömu litasamsetninguna og þau tvö prik sem sleppt var.

•Þegar búið er að ná öllum spilum sem passa er umferðin á enda.

•Því næst safna leikmenn þeim spilum sem þeir voru fyrstir til þess að slá á og geyma þau hjá sér fyrir stigatalningu.

•Ef engin spil passa við prikin tvö munu sömu leikmenn sleppa prikum aftur í næstu umferð. Ef ekki gefa þeir öll prikin sín til leikmannsins þeim á vinstri hendi.

•Skildu þau spil sem eftir eru á borðinu og dragðu fleiri úr bunkanum. Það eiga alltaf að vera sextán spil á borðinu.

•Byrjaðu næstu umferð.

Ath: Þeir leikmenn sem eru með prik þurfa að velja lit sem kemur fyrir a.m.k. einu sinni á borðinu

## 3. REFSINGAR

(Aðeins ætlað þeim sem ekki virða reglurnar vísitandi)

**Að nota báðar hendur:** Ef spilari notar tvær hendur til þess að slá á spilin verður hann að láta af hendi eitt spil úr stigabunka sínum. Spilið er látið neðst í bunkann. Ef hann hefur þegar unnið spil (með því að smella á þau fyrstur) eru þau einnig sett undir bunkann.

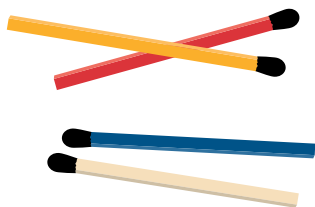
**Að slá á rangt spil:** spilið verður áfram á borðinu. Leikmaður verður einnig að skila einu spili úr stigabunka sínum. Spilið er sett neðst í bunkann.




**Samanlagðar refsingar:** Þú getur aðeins gefið eitt spil til baka úr bunkanum. M.ö.o. þá getur þú ekki fengið tvær refsingar, t.d. með því að slá á rangt spil með rangri hendi.

## 4. LEIKSLOK

Þegar ekki er nóg af spilum eftir til þess að endurnýja spilin á borðinu (16) er spilið á enda. Nú telja spilarar hve mörg spil þeir eiga og sá sem hefur flest spil vinnur. Ef tveir eða fleiri leikmenn hafa jafnmörg spil heldur spilið áfram með þau spil sem eftir eru á borðinu uns öll spilin eru unninn. Teljið nú spilin aftur. Ef um annað jafntefli er að ræða takast sigurvegarar í hendur og spila aftur seinna meir.

# TIKUVISE



-  2–5 mängijat
-  6–99 aasta vanuses
-  10–15 minutit

Olge esimene, kes koputab õigele kaardile, kui tikud lauale kukuvad. Tikuvise on tähelepanu-, kiiruse- ja taktikamäng.

## HELVETIQ

[www.helvetiq.com](http://www.helvetiq.com)

Autor:  
Martin Nedergaard Andersen  
Graafiline disain:  
Katie Burk  
© HELVETIQ  
Kõik õigused kaitstud  
Côtes de Montbenon 30  
CH-1003 Lausanne

## 2. MÄNGU KÄIK

- Iga voo alguses võtavad kaks tikkudega mängijat need endale ühte kätte (nn tikukätte) ja valivad salaja ühe tikku, mida nad hoiavad oma teises käes (nn tõmbamiskäes).
- Kaks tikkudega mängijat asetavad oma tõmbamiskäe kaartide kohale. Kõik teised mängijad peavad samuti valima ühe käe, mida nad kasutavad kaartidele koputamiseks. Selles mängus võib kaartidele koputada ainult ühe käega.
- Kõik mängijad vaatavad üksteisele silma. Luges kolmeni, avavad tikkudega mängijad oma tõmbamiskäe ja kukutavad tikku lauale.
- Nüüd üritab iga mängija olla esimene, kes koputab kaardile (kaartidele), mis on kukkunud tikkudega sama värvi.
- Kui kõik sobivad kaardid on ära koputatud, on voor läbi.
- Seejärel koguvad mängijad kaardid, mida nad esimesena koputasid, ja asetavad need oma punktivirna.
- Kui kahe tikuga ei sobi ükski kaart, siis kukutavad ka järgmises voo tikked samad kaks mängijat. Vastasel juhul annavad nad oma viis tikku vasakul olevale mängijale.
- Jätke ülejäänud kaardid lauale ja tõmmake tõmbamiskäest kaarte lisaks. Laual peab olema jälle 16 kaart.
- Alustage järgmist voo.

**Märkus:** tikkudega mängijad peavad valima kindlasti värvuse, mis esineb vähemalt ühel lauale laotud kaardil.

## 3. TRAHVID

(Ainult distsiplineerimatutele täiskasvanutele)

**Kahe käe kasutamine:** kui mängija kasutab kaartide puudutamiseks kahte kätt, peab ta ühe kaardi oma punktivirnast tagasi andma. Kaart asetatakse tõmbamiskäe alla. Kui ta oleks mõne kaardi (neile esimesena koputades) võitnud, asetatakse ka need kaardid tõmbamiskäe alla.

**Valel kaardil koputamine:** kaart jääb lauale. Mängija peab ühe kaardi oma punktivirnast tagastama. Asetage see tõmbamiskäe alla.

**Kumuleerivad karistused:** oma punktivirnast saab tagasi anda ainult ühe kaardi. Kahte trahvi ei saa liita, kui valele kaardile on koputatud vale käega.

## 4. MÄNGU LÕPP

Kui alles ei ole jäänud piisavalt kaarte, et asetada lauale 16 kaart, on mäng läbi. Iga mängija loeb kokku oma punktivirnas olevad kaardid. Võidab mängija, kellel on kõige rohkem kaarte. Kui kahel või enamal mängijal on viigiseis, jätkub mäng laual olevate kaartidega, kuni võidetakse viimane kaart. Lugege punktikaardid uuesti üle. Kui tegemist on taas viigiga, suruge kätt ja mängige veel kord.

## MÄNGUVAHENDID

• 45 kaarti (kõigil kaartidel on näha kahte tikku; 15 eri värvikombinatsiooni, iga kombinatsioon ilmub mängus kolm korda)

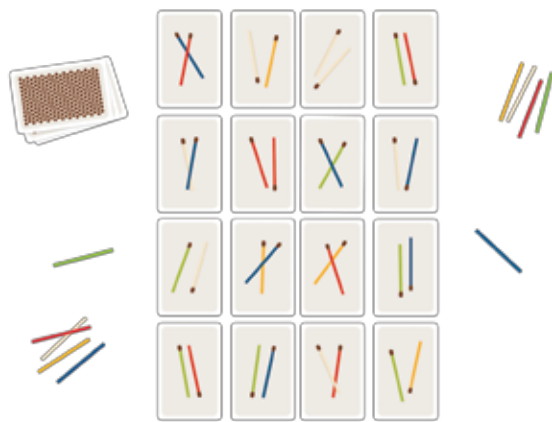
• 15 värvilist tikku (3 komplekti, igas komplektis 5 värvust)

## MÄNGU EESMÄRK

Mängijad üritavad esimesena kaartidele koputades võita igas voo kaarte, mis on sama värvikombinatsiooniga nagu lauale kukkunud tikkudel. Mängu võidab mängija, kes kogub mängu lõpuks kõige rohkem kaarte.

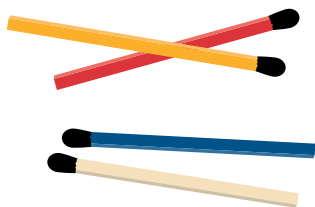
## I. MÄNGUKS VALMISTUMINE

- Kaks mängijat saavad komplekti viie tikuga (üks tikk igast värvusest). Karp sisaldab lisa-komplekti tikke juhuks, kui mõni tikk peaks diivani alla kaduma.
- Segage kaardid ja asetage 16 kaart ühegi jühsluuk järjekorras laua keskele nii, et need ei kataks üksteist. Tavaliselt paigutatakse kaardid 4 x 4 ruutu, kuid ka muud asetused on võimalikud. Kõik mängijad peaksid olema kaartidest sama kaugel.
- Asetage ülejäänud kaardid tõmbamiskäe, esikülj allapoole.



DK

# STICK<sup>UP</sup>



- 2–5 spillere
- 6–99 år
- 10–15 minutter

Så snart tændstikkerne rammer bordet, gælder det om at være hurtig til at snuppe de rigtige kort. StickUp er et spil med observation, hastighed og taktik.

## HELVETIQ

[www.helvetiq.com](http://www.helvetiq.com)

Opfinder:  
Martin Nedergaard Andersen  
Grafisk design:  
Katie Burk  
© HELVETIQ  
All rights reserved  
Côtes de Montbenon 30  
CH-1003 Lausanne

## INDHOLD

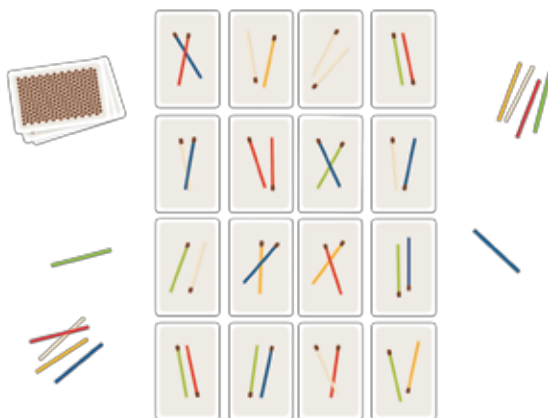
- 45 kort (hvert kort viser to tændstikker; der er 15 forskellige, og hver kombination findes tre gange)
- 15 farvede pinde (3 sæt med 5 farver i hvert sæt)

## SPILLETS FORMÅL

I hver runde prøver spillerne at snuppe kort, der viser de samme pinde, som spillerne har smidt på bordet. Spilleren, som har samlet flest kort ved spillets afslutning, vinder.

## I. FORBEREDELSE

- To spillere får hver et sæt pinde bestående af fem pinde i forskellige farver. Æsken indeholder et ekstra sæt pinde i reserve (hvis nu en eller flere pinde skulle blive væk under sofaen).
- Bland kortene og læg 16 kort på bordet med forsiden op på en måde, så de ikke dækker hinanden. De kan lægges i et mønster på 4x4 kort, som vist herunder, men de kan lægges som man har lyst, så længe alle kortene er inden for alle spilleres rækkevidde.
- De resterende kort lægges i en bunke med bagsiden opad.



## 2. SELVE SPILLET

- Hver runde starter med, at de to spillere med pindene lægger dem i den ene hånd (deres "pindehånd") og hemmeligt vælger én pind, som de tager over i den anden hånd (deres "spilhånd").
  - De to spillere placerer deres spilhænder over kortene. Alle øvrige spillere må også vælge en hånd, som de bruger til at snuppe kort med; det er kun tilladt at bruge én hånd.
  - Alle spillere ser hinanden i øjnene. De tæller til tre, og spillerne åbner deres spilhænder, så pindene falder ned på bordet.
  - Alle spillere prøver nu at snuppe det eller de kort, der viser samme farvekombination som pindene.
  - Runden er slut, når alle kort, der passer, er taget.
  - Spillere, der fik fat i et eller flere kort, lægger deres kort i deres scorebunke.
  - Hvis ingen kort passer til pindene, fortsætter de samme to spillere i næste runde med at smide pinde. Ellers sender de deres fem pinde videre til spillerne, der sidder til venstre for dem.
  - De resterende kort bliver på bordet, og der lægges nye kort fra bunken, så der igen er 16 kort.
  - Spil næste runde.
- Note:** Spillerne med pindene SKAL vælge en farve, der findes på mindst et af kortene på bordet.

## 3. STRAFFE

(Kun for voksne som ikke kan opføre sig ordentligt)

**Brug af to hænder:** Hvis en spiller bruger begge hænder til at snuppe kort, skal han/hun afgive et kort fra sin scorebunke. Dette kort lægges nederst i kortbunken. Hvis han/hun har samlet kort ind i runden, skal disse kort også lægges tilbage nederst i kortbunken.

**Snuppe et forkert kort:** Kortet bliver på bordet. Spilleren, der tog det forkerte kort, skal afgive et kort fra sin scorebunke og lægge det nederst i kortbunken.

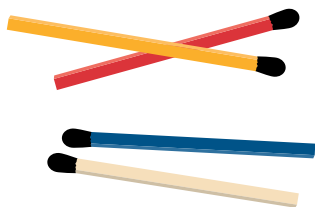
**Flere straffe:** Man kan kun miste et enkelt kort fra sin scorebunke i hver runde, selv om man begår flere fejl.

## 4. SPILLETS AFSLUTNING

Når der ikke er nok kort i kortbunken til at starte en runde med 16 kort på bordet, er spillet slut. Hver spiller tæller antallet af vundne kort, og spilleren med flest kort vinder. Hvis to eller flere spillere har lige mange kort, fortsættes spillet med de kort, der er tilbage på bordet, indtil alle kort er væk. Kortene tælles så igen. Hvis det stadig er uafgjort, må spillerne give hinanden hånden og spille en gang mere.

RU

# TIKUVISE



👤 для 2–5 игроков

👶 от 6 до 99 лет

🕒 10–15 минут

Как только палочки коснутся стола, скорее ищите нужные карты! Tikuvise – это игра на наблюдательность, скорость и тактику.

## HELVETIQ

[www.helvetiq.com](http://www.helvetiq.com)

Автор:

Martin Nedergaard Andersen

Графический дизайн:

Katie Burk

© HELVETIQ

Все права защищены

Côtes de Montbenon 30

CH-1003 Lausanne

## 2. ХОД ИГРЫ

- В начале каждого раунда два игрока с палочками складывают их в одну руку («рука для палочек») и незаметно выбирают одну палочку, которую они перекладывают в другую руку («рука для броска»).
- Эти два игрока вытягивают руки для броска над картами. Все остальные должны выбрать руку, которой они будут касаться карт (в этой игре вы можете использовать только одну руку для касания).
- Все игроки смотрят друг другу в глаза. На счёт три игроки с палочками раскрывают руки для броска, палочки падают на стол.
- Теперь все игроки пытаются первыми коснуться карты/карт с изображением спичек того же цвета, что и брошенные палочки.
- Раунд заканчивается, когда игроки коснулись всех карт.
- Затем игроки собирают карты, которых они коснулись быстрее всех, и складывают себе в колоду.
- Если карт со спичками подходящего цвета нет, те же игроки бросают палочки в следующий раз. В ином случае эти два игрока отдают свои 5 палочек игрокам слева.
- Оставьте нетронутые карты на столе и добавьте к ним карты из колоды. На столе должно быть 16 карт.
- Начните следующий раунд.

**Примечание:** Игроки с палочками должны выбрать цвет, который есть хотя бы на одной из карточек на столе.

## 3. ШТРАФЫ

(Только для непослушных взрослых)

**Использование обеих рук:** если игрок касается карт двумя руками, он должен отдать одну карту из своей колоды. Карту следует положить под общую колоду. Если он выиграл несколько карт (коснувшись их первым), их также нужно положить под общую колоду.

**Касание неправильной карты:** карта остаётся на столе. Игрок должен отдать одну карту из своей колоды. Её следует положить под общую колоду.

**Общий штраф:** Игрок отдаёт лишь одну карту из своей колоды. Не может быть выдано два штрафа за касание неправильной карты не той рукой.

## 4. КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда в колоде не осталось карт для добавления (на столе должно быть 16 карт). Каждый игрок подсчитывает количество карт в своей колоде. Побеждает игрок с наибольшим количеством карт. Если у игроков снова ничья, пожмите руки и сыграйте в другой раз. Если у двух или более игроков одинаковое количество карт, продолжайте игру с оставшимися на столе картами. Подсчитайте карты снова.

## СОСТАВ ИГРЫ

• 45 карт (на всех картах изображено две спички; всего в колоде 15 разных комбинаций цветов, каждая комбинация появляется в игре три раза)

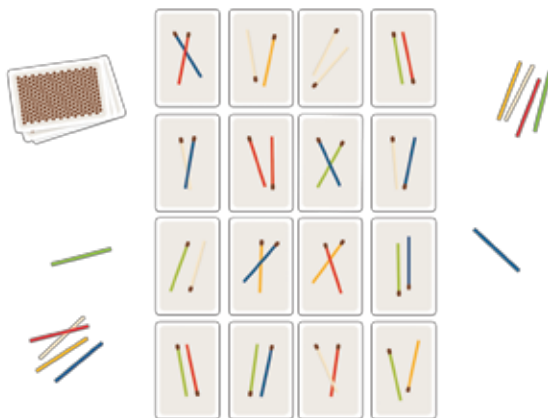
• 15 цветных палочек (3 набора, 5 цветов в наборе)

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

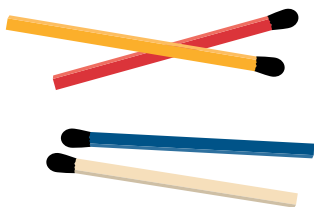
Соберите как можно больше карт в раунде – постарайтесь первым коснуться карт, на которых изображены спички того же цвета, что и палочки, выброшенные на стол. В конце игры побеждает тот, кто собрал наибольшее количество карт.




## 1. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Два игрока получают набор из пяти палочек (по одной палочке каждого цвета). В коробке есть дополнительный набор на случай, если какая-нибудь палочка затеряется под диваном.
- Перетасуйте колоду и разложите карты в случайном порядке в центре стола лицевой стороной вверх так, чтобы они не перекрывали друг друга. Обычно они раскладываются в виде квадрата 4 x 4, но возможны и другие варианты. Главное, чтобы все игроки находились на равном расстоянии от карт.
- Оставшиеся карты сложите в колоду лицевой стороной вниз.



# STICK<sup>UP</sup>



-  **2–5** pelaajaa
-  **6–99** vuotiaalle
-  **10–15** minuuttia

Heti kun tikut osuvat pöytään, ole ensimmäinen joka napauttaa oikeita kortteja! StickUp on värikäs peli, jossa tarvitset huomiokykyä, taktiikkaa ja nopeutta.

## HELVETIQ

[www.helvetiq.com](http://www.helvetiq.com)

Kehittäjä:  
Martin Nedergaard Andersen  
Graafinen suunnittelu:  
Katie Burk  
© HELVETIQ  
All rights reserved  
Côtes de Montbenon 30  
CH-1003 Lausanne

## PELIIN TARVITSET

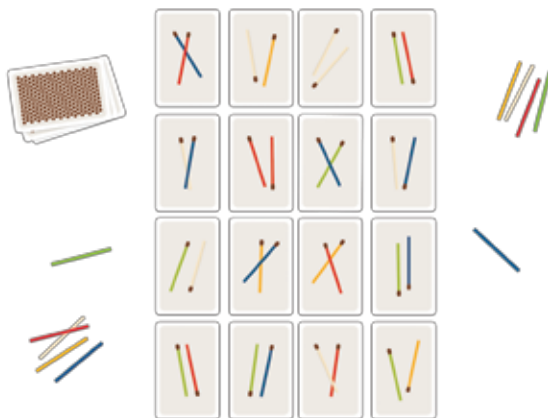
- **45** korttia (kaikissa korteissa näytetään kaksi tulitikkuja; erilaisia väriyhdistelmiä on 15 ja jokainen yhdistelmä löytyy pelistä kolmesti)
- **15** värillistä tikkua (kolme kappaletta jokaista viittä väriä)

## PELIN TAVOITE

Jokaisella kierroksella pelaajat yrittävät löytää ne kortit, joissa esiintyvät samat tikut kuin ne jotka on tiputettu pöydälle. Pelaaja voittaa kortin napauttamalla sitä ensimmäisenä. Pelin voittaa pelaaja joka kerää pelin aikana eniten kortteja.

## I. PELIN VALMISTELU

- Kaksi pelaajista valitaan tikkuvuoroon ja he saavat yhden tikun jokaista viittä väriä. Laatikossa on ylimääräinen tikkusetti siltä varalta, että yksi tikuista katoaa sohvan alle. Seikoita kortit ja valitse sattumanvaraisesti 16 korttia ja aseta ne pöydälle niin, että yksikään kortista ei peitä muita kortteja. Yleensä kortit asetellaan 4 x 4 neliöön, mutta myös muut asettelutavat käyvät. Tärkeintä on, että kaikki pelaajat ovat yhtä kaukana korteista.
- Aseta loput kortit kuvapuoli alaspäin nostopakaksi.



## 2. PELIN PELAAMINEN

- Jokaisen kierroksen alussa tikkuvuorossa olevat pelaajat asettavat tikut toiseen käteensä ("tikkukäteensä") ja valitsevat salaa yhden tikun, jonka he asettavat toiseen käteensä ("nostokäteensä"). Nostokädessä olevan tikun väri täytyy löytyä vähintään yhdestä pöydällä olevista korteista.
- Tikkuvuorossa olevat pelaajat asettavat nostokätensä ilmaan korttien yläpuolelle. Myös muiden pelaajien täytyy valita, kummalla kädellään he napauttavat kortteja; tässä pelissä saa käyttää vain yhtä kättä.
- Kaikki pelaajat katsovat toisiaan silmiin. Laskettuaan kolmeen, tikkuvuorossa olevat pelaajat avaavat nostokätensä ja pudottavat tikut pöydälle.
- Kaikki pelaajat yrittävät napauttaa pöydälle pudotettuja tikkuja vastaavia kortteja ensimmäisenä.
- Kun kaikkia tikkuja vastaavia kortteja on napautettu, kierros päättyy.
- Pelaajat voivat nyt kerätä ne kortit, joita he napauttivat ensimmäisenä, ja laittaa ne pistepinoonsa.
- Jos yksikään kortti ei vastaa pudotettuja tikkuja, samat kaksi pelaajaa ovat tikkuvuorossa myös seuraavalla kierroksella. Muussa tapauksessa tikkuvuorot siirtyvät myötöpäivään.
- Jaa nostopakasta lisää kortteja pöydälle siten että pöydällä on jälleen 16 korttia.
- Aloita seuraava kierros.

**Huomautus:** Niiden pelaajien, jotka ovat "tikkuvuorossa", täytyy valita väri, joka löytyy pöydällä olevista korteista vähintään kerran.

## 3. RANGAISTUKSET

(vain kurittomille aikuisille)

**Molempien käsien käyttö:** jos pelaaja käyttää molempia käsiään kortin napauttamiseen, hänen on annettava takaisin yksi kortti pistepinostaan. Kortti asetetaan nostopakan pohjalle. Jos pelaaja voitti kortteja (napauttamalla niitä ensimmäisenä), myös ne laitetaan nostopakan pohjalle.

**Väärän kortin napauttaminen:** kortti pysyy pöydällä. Pelaajan täytyy myös antaa takaisin yksi kortti pistepinostaan. Aseta se nostopakan pohjalle.

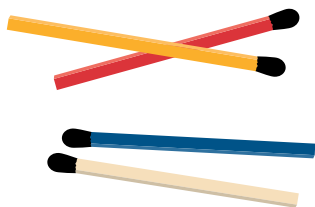
**Kasautuvat rangaistukset:** voit antaa takaisin vain yhden kortin pistepinostasi. Et voi saada kahta rangaistusta napauttamalla väärää korttia väärällä kädellä.

## 4. PELIN LOPPU

Kun nostopinossa ei enää ole tarpeeksi kortteja pöydällä olevien 16 kortin täydentämiseksi, peli päättyy. Jokainen pelaaja laskee pistepinossaan olevien korttien määrän. Pelaaja, joka on kerännyt eniten kortteja, voittaa. Tasatilanteessa kahden tai useamman pelaajan välillä, peliä jatketaan pöydällä olevilla korteilla niin pitkään, että viimeinenkin kortti on voitettu. Laske kortit uudelleen. Jos olette edelleen tasatilanteessa, kätelkää ja pelatkaa uudelleen.

EN

# TIKUVISE



- 2–5 players
- 6–99 years
- 10–15 minutes

As soon as the matches hit the table, be the first to tap the right cards! Tikuvise is a game of observation, speed and tactics.

## HELVETIQ

[www.helvetiq.com](http://www.helvetiq.com)

Author:  
Martin Nedergaard Andersen  
Graphic Design:  
Katie Burk  
© HELVETIQ  
All rights reserved  
Côtes de Montbenon 30  
CH-1003 Lausanne

## GAME MATERIAL

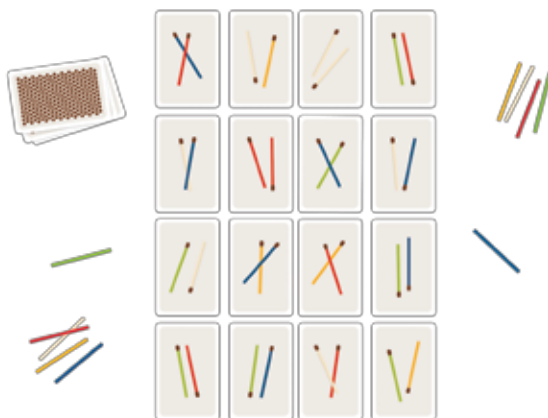
- 45 cards (All cards show two matchsticks; there are 15 different combinations of colors, each combination appears three times in the game)
- 15 colored sticks (3 sets, 5 colors per set)

## OBJECTIVE OF THE GAME

In each round, players try to win the cards that match the sticks dropped on the table by being the first to tap them. The player who collects the most cards by the end of the game wins.

## 1. SETTING UP THE GAME

- Two players receive a set of five sticks (one stick of each color).The box contains an extra set of sticks in case a stick disappears under the couch.
- Shuffle the cards and randomly place 16 cards face up in the middle of the table so that they do not overlap. Usually they are placed in a 4 x 4 square, but any other configuration is possible. All players should be an equal distance from the cards.
- Place the remaining cards face down in a draw pile.



## 2. PLAYING THE GAME

- At the beginning of each round, the two players with the sticks place them in one hand (their “stick hand”) and secretly choose one stick that they keep in their other hand (their “draw hand”).
- The two players place their draw hand in the air above the cards. All other players must also choose one hand that they will use to tap the cards: in this game you can only use one hand to tap cards.
- All players look each other in the eyes. On the count of three, the players holding matches open their draw hand and drop their stick on the table.
- Now, all players try to be the first to tap the card(s) showing the same color combination as the two sticks dropped.
- When all the matching cards have been tapped, the round is over.
- Then players collect the cards they were the first to tap and place them in their score piles.
- If no cards match the two sticks, the same two players will be the ones dropping sticks in the next round. Otherwise the two players pass their 5 sticks to the players on their left.
- Leave the remaining cards on the table and draw cards from the draw pile. You need to have 16 cards on the table again.
- Start the next round.

**Note:** The players with the sticks must pick a color that appears on at least one of the cards on the table.

## 3. PENALTIES

(For undisciplined adults only)

**Using two hands:** if a player uses two hands to tap cards, he has to give back one card from his score pile. The card is placed under the draw pile. If he should have won some cards (by tapping them first) they are placed back under the draw pile too.

**Tapping the wrong card:** the card remains on the table. The player who tapped it has to give back one card from his score pile. Place it under the draw pile.

**Cumulating penalties:** You can only give back one card from your score pile. You cannot cumulate the two penalties by tapping the wrong card with the wrong hand.

## 4. END OF THE GAME

When there are not enough cards left to replenish the 16 cards on the table, the game is over. Each player counts the number of cards they have in their score pile. The player with the most cards wins. In case of a draw between two or more players, the game continues with the cards left on the table until the last card is won. Count the cards again. In case of another draw, shake hands and play again another time.