



RÈGLES DU JEU

Stick & Stack



Stick & Stack est un jeu d'ambiance et de dextérité.

BUT DU JEU

Place les Sticks sur la Tour instable en faisant correspondre les couleurs tout en cherchant l'équilibre. Attention à ne pas les faire tomber ni à faire basculer la Tour ! Dès que la fin de partie est déclenchée, la personne avec le moins de points de pénalité remporte la victoire.

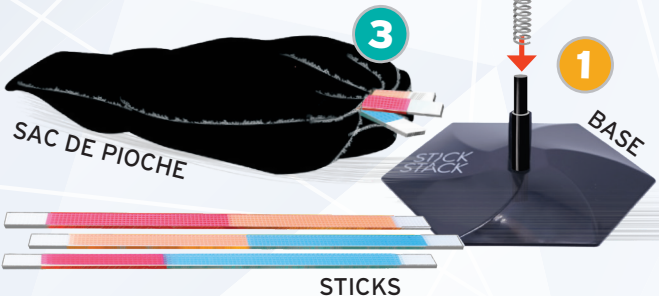
MISE EN PLACE

1 Enfonce le ressort du piquet sur la base.

2 Installe la coupelle sur le piquet : la Tour est prête !

3 Mets tous les Sticks dans le Sac de pioche pour qu'ils ne soient pas visibles.

4 Mets la Tour au milieu de la table, à portée de tout le monde.



Matériel :

La Tour (1 base hexagonale, 1 piquet avec un ressort, 1 coupelle tricolore) - 36 Sticks - 1 Sac de pioche - 46 Cartes Défi

COMMENT JOUER ?

À TON TOUR

1

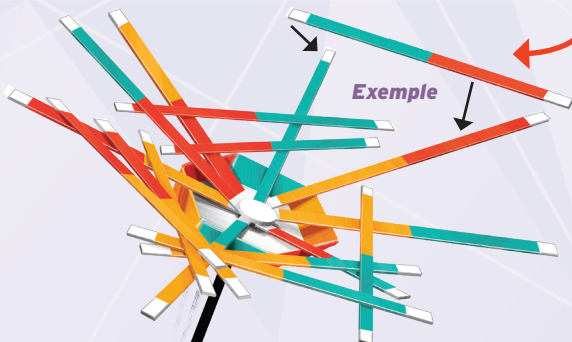
Prends un Stick dans le Sac,

OU

Si tu as des Sticks devant toi (voir ATTENTION ÇA TOMBE ! p.3), tu peux utiliser un de ceux-là.

2

Place le Stick **avec une seule main**. Chaque couleur du Stick en contact doit seulement toucher les couleurs correspondantes de la coupelle ou des autres Sticks (sauf Défi indiquant le contraire).



Exemple : le bout blanc du Stick touche le bout blanc d'une autre Stick. La partie rouge du Stick ne touche que la partie rouge d'une autre Stick.

Tu pourrais également toucher le centre blanc de la coupelle ou ses bords colorés.

3

Quand tu ajoutes ton Stick, ta main **ne doit pas toucher** la Tour ni un Stick déjà placé. Tu ne peux pas bouger intentionnellement un autre Stick en utilisant celui que tu es en train de placer.

4

Quand tu as placé ton Stick, c'est au tour du joueur ou de la joueuse à ta gauche.

5

Si tu joues sans les cartes Défi, ton tour prend fin quand la personne suivante a pris un Stick dans le Sac de pioche ou choisit un Stick devant elle.

Si tu joues avec les cartes Défi, ton tour prend fin lorsque le joueur ou la joueuse à ta gauche a pioché un Défi.

ATTENTION ÇA GLISSE !

Jouer un Stick peut faire pencher la Tour, ce qui peut faire glisser les Sticks déjà posés dans de nouvelles positions. Pendant ton tour, si un Stick glisse et qu'il ne touche plus les bonnes couleurs, ce n'est pas grave : laisse-le là où il se trouve et **continue à jouer normalement**.



ATTENTION ÇA TOMBE !

Pendant ton tour, si un ou plusieurs Sticks tombent de la tour, **tu dois les récupérer et les placer devant toi**.

À ton prochain tour, au lieu de prendre un Stick dans le Sac de pioche, tu peux choisir d'utiliser un Stick qui se trouve devant toi.

À la fin de la partie, les Sticks restants devant toi comptent comme des points de pénalité (voir **COMPTAGE DES POINTS** p.4). Donc débarrasse-toi le plus possible de tous tes Sticks !

FIN DE MANCHE

Une manche prend fin si :

A

La tour se renverse.

Tous les Sticks tombent de la Tour et/ou la Tour tombe.

B

Il n'y a plus de Sticks.

Tu ne peux plus placer de Stick parce que le Sac de pioche est vide et tu n'as aucun Stick devant toi.

Quand une manche prend fin, **compte tes points** puis, **si la partie n'est pas terminée** (voir **FIN DE PARTIE** p.4), **remets tous les Sticks dans le Sac de pioche et commence une nouvelle manche.**

COMPTAGE DES POINTS

STICKS

Prends **1 point de pénalité** pour chaque Stick que tu as devant toi à la fin de chaque manche.

TOUR RENVERSÉE

Prends **5 points de pénalité** si tu as fait tomber tous les Sticks et/ou si tu as fait tomber la Tour.

FIN DE PARTIE

À la fin d'une manche, si au moins un joueur ou une joueuse atteint **11 points de pénalité** ou plus, la partie prend fin.

Le joueur ou la joueuse avec le moins de points remporte la partie !

En cas d'égalité, partagez la victoire !

NOTE :

Pour une partie plus courte ou plus longue, vous pouvez décider ensemble de diminuer ou d'augmenter le nombre de points nécessaires pour déclencher la fin de partie.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU



OU



ASSOCIATION

MAGASIN

DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

VARIANTES

Pour varier du mode de base, choisissez un de ces 3 modes :

COOPÉRATIF

Tous ensemble ! Placez à tour de rôle le plus de Sticks possible sur la Tour. **Objectif : vider le sac.**

Votre score = 36 - Sticks dans le sac - Sticks devant vous :

- 36 : MyStick !
- 30 : FantaStick
- 24 : ArtiStick
- 18 : ElaStick
- 12 : HumoriStick

EN ÉQUIPE

Répartissez-vous en 2 équipes !

Coopère avec tes partenaires, mais tente de faire chuter l'équipe adverse. Chaque membre d'une équipe joue à tour de rôle (équipe A, équipe B, équipe A, etc.).

DÉFIS

Mélange les **cartes Défi** et mets-les en pile face cachée à côté de la Tour.

À ton tour, pioche 1 carte Défi et lis-la à haute voix. Tu dois réussir à poser ton Stick en réalisant le défi indiqué par la carte piochée, sans faire tomber de Stick ni la Tour.

Si le Défi est réussi, défausse la carte. Quand la pioche est vide, mélange la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Si le Défi est raté, conserve la carte devant toi ; si tu as **3 cartes devant toi, la partie prend fin**. La personne qui a le moins de cartes gagne. En cas d'égalité, comptez le nombre de Sticks restants devant vous. Si l'égalité persiste, partagez la victoire !

NOTE : N'hésitez pas à inventer vos propres défis !



DUO

Les cartes DUO sont des défis à réaliser avec la personne à ta gauche. Vous gagnez ou perdez ensemble ! Puis le tour continue.



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited

<http://www.broadwaygames.com.hk>
✉ bw-hk@longshore.com.hk
☎ Tel: +852 23631998

Auteurs : Brad Ross et Jim Winslow
Illustrations : Forrest-Pruzan Creative

Éditeur : Broadway Toys Limited

Version française sous licence ©2024 Origames, tous droits réservés.

©Forrest-Pruzan Creative, LLC. Used with permission.

Copyright ©2024 Broadway Toys Limited. All Rights Reserved.



/@JEUXORIGAMES

@origames_official

/PlayOrigames

origames.fr

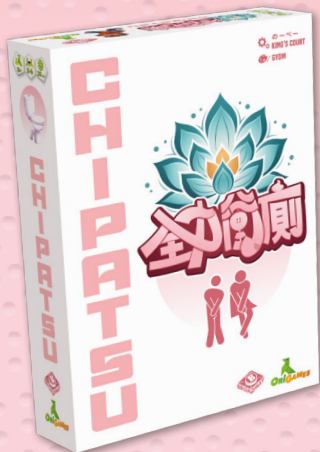
52 Avenue Pierre

Semard, 94200,

Ivry-Sur-Seine

sav@origames.fr

DÉCOUVREZ LES AUTRES JEUX



- SERREZ LES FESSES
- FAITES MONTER LA PRESSION
- GAGNEZ EN ZÉNITUDE



- IDENTIFIEZ LES TRÂITRES
- RÉALISEZ 20 MISSIONS
- PARTAGEZ VOS INFOS

