

Правила настольной игры «Стики-Стикс» (Sticky Stickz)

Автор игры: Даве Шуа (Dave Choi)

Перевод на русский язык: Александр Петрунин, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-5 участников от 6 лет



Описание компонентов

- ❶ 54 жетона смешных созданий
- ❷ 8 жетонов джокеров
- ❸ 5 палочек-липучек (небольшие палочки с липучками на концах)
- ❹ 1 кубик цвета смешных созданий
- ❺ 1 кубик количества смешных созданий
- ❻ 1 кубик эмоций смешных созданий

Ход игры

Бросьте кубики, посмотрите, какие смешные создания из коробки соответствуют результату кубиков, и соберите как можно больше подходящих созданий двусторонними палочками-липучками. «Палочки-липучки» – это быстрая и весёлая игра для всей семьи и для всех друзей!

1. Случайным образом разместите все жетоны смешных созданий и джокеров по 13-ти ячейкам коробки из-под игры. В каждой ячейке окажется по 4-5 жетонов.

Примечание. Джокер не может быть самым верхним жетоном в ячейке. Если он оказывается верхним, перемешайте его с другими жетонами ячейки.

2. Каждый игрок берёт палочку-липучку и зажимает её в руке как обычную ручку. Самый младший игрок бросает 3 кубика в центральную ячейку коробки из-под игры, и все игроки смотрят, какие грани выпали на кубиках.

Кубик количества созданий показывает, сколько созданий должно быть на нужных вам жетонах. Например, если на кубике цифры «1» и «3», вам придётся подцеплять только те жетоны, на которых нарисованы 1 и 3 создания.



Кубик цвета созданий показывает, создания какого цвета вам нужны. Например, если на кубике 2 цвета, вам придётся подцеплять только те жетоны, на которых нарисованы создания одного из этих цветов.



Кубик эмоций созданий показывает, создания с какими мордочками вам нужны. Например, если на кубике символ 😨, вам придётся подцеплять жетоны только с такими мордочками.



Символ 😬

означает, что эмоция может быть любой.

3. Все участники играют одновременно. Каждый из них старается подцепить и положить перед собой как можно больше жетонов, подходящих под результат кубика. Налеплять жетоны можно на оба конца палочки. Подцепив жетоны, игроки снимают их с палочки, кладут перед собой и продолжают наклеивать новые жетоны. Как только все игроки соглашаются, что больше подходящих жетонов не осталось, начинается новый ход.



Примечание. Если на кубике эмоций выпадает символ (☆☆), значит, в текущем ходу мордочка смешного создания не имеет значения, и вы можете сосредоточиться только на цвете и количестве создания.

4. В конце хода игроки проверяют, все ли добытые ими в этом ходу жетоны созданий соответствовали требованиям кубиков. Если они находят «лишний» жетон, они возвращают его и ещё один жетон в любые ячейки коробки. Все остальные жетоны игроки оставляют себе, выкладывая их стопкой. Следующий по направлению часовой стрелки игрок берёт 3 кубика и начинает новый ход, кидая их в центральную ячейку коробки.



5. Жетон джокера можно подцеплять в любое время, независимо от того, что выпало на кубиках.
6. Игра заканчивается, как только в коробке появляется 5 пустых ячеек (∅). Игроки подсчитывают, сколько жетонов смешных созданий получил каждый из них. Игрок с наибольшим числом жетонов объявляется победителем!



Детский вариант игры (от 6 лет)

Играя с детьми, используйте только два кубика: кубик цвета созданий и кубик количества созданий. Соответственно, каждый ход у вас будет только два условия выбора созданий. Все остальные правила игры остаются теми же.