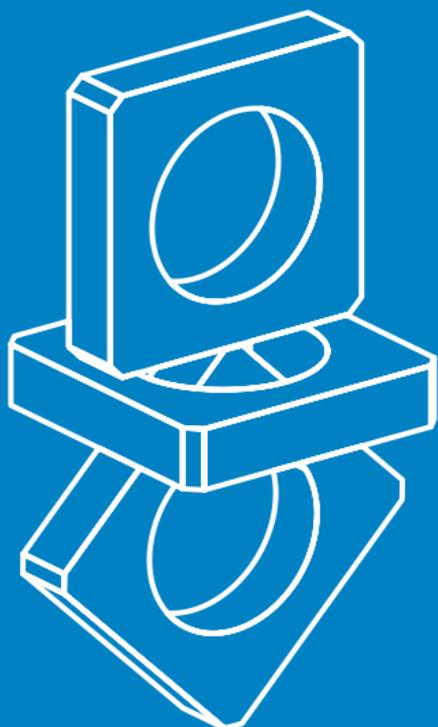


# STAKA



— GAME RULES —  
— RÈGLES DU JEU —  
— SPIELREGELN —  
— REGOLE DEL GIOCO —  
— SPELREGELS —  
— REGLAS DEL JUEGO —

**How to play**

- The goal is to successfully stack some or all of the 20 figures shown in the diagrams.
- You can play this mode alone or with others, where each player can take turns stacking the wooden rings.

**CRASH-MODE [2-4 players]****How to play**

- The goal of this mode is to keep the stack standing. The player who knocks over the stack loses.
- Invent your own new figures.
- Take turns stacking the wooden rings.
- The player who knocks over the stack loses.

**Tip:** If you run out of ideas you can use the 20 figures in the rulebook as inspiration.

**ART-MODE [1 player or more]****How to play**

- Create new figures like a sculptor and unleash your creative genius. Let your imagination run wild!
- Most important rule: Show us photos of your Staka creations on Instagram #StakaArt or send us them by email: [info@helvetiq.ch](mailto:info@helvetiq.ch)!

**Extra tip:** Some of the figures can be built more successfully when placing two wooden rings together at the same time.

# STAKA

## EMPILÉ, C'EST GAGNÉ

**Auteur:** Michel Baumann

**Design:** Kate Bailey-Neale & Felix Kindelán



8-99



1-4



20'-60'

**MATÉRIEL**

- 13** pièces en bois « Staka »
- 39** cartes
- 1** dé
- 1** totem de rangement
- 1** goupille de rangement
- 1** livret de règles et de 20 figures pour le mode « Zen »

**STAKA OFFRE CINQ MODES DE JEUX :**

1. Duel
2. Flash
3. Zen
4. Crash
5. Art

**MODE DUEL [2 joueurs]****Mise en place**

- Chacun reçoit 6 pièces Staka, car les figures à réaliser ne dépassent pas 6 pièces.
- Constituer une pioche avec toutes les cartes. Placer la pioche au milieu de la table.

### But et déroulement d'une partie

- Le premier joueur à remporter cinq duels a gagné la partie.
- Attention, il n'y pas de premier joueur. Les deux joueurs jouent en même temps.
- Le go est donné en tournant une carte face visible. La carte retournée représente un empilement de pièces Staka, la figure.
- Le premier joueur à réussir la figure exactement comme sur la carte gagne le duel. Il met la carte dans sa pile des scores. L'autre joueur abandonne son empilement et se prépare pour le prochain tour.
- Cinq cartes dans sa pile ? C'est gagné !

## MODE FLASH [2 à 4 joueurs]

### Mise en place

- Mettre le totem de pièces Staka et le dé à portée de main des joueurs.
- Constituer deux pioches avec les cartes, une avec les 20 cartes faciles  et une avec les 19 cartes difficiles . Placer les pioches au milieu de la table.
- Pour le mode flash, vous aurez besoin d'une feuille et d'un crayon pour noter les scores. Alternativement, vous pouvez noter les scores sur un téléphone.

### But et déroulement d'une partie

- Le but est d'obtenir le score le plus bas.
- Avant de commencer la partie, décidez en groupe si vous allez jouer avec les cartes simples ou avec les cartes difficiles. Vous pouvez par exemple faire trois

tours avec les cartes faciles  puis un quatrième avec les cartes difficiles . L'important étant que pour chaque tour, tous les joueurs prennent dans la même pioche.

- Le dernier à avoir fait tomber quelque chose par terre commence la partie. Il pioche une carte qu'il montre aux autres joueurs. Il est l'empileur pour ce tour.
- Dès que l'empileur commence à réaliser la figure en mettant la main sur une pièce en bois, le joueur assis à sa gauche (le compteur) lance le dé et annonce le score à haute voix (par exemple, 4). Il continue à lancer le dé sans arrêt en additionnant le nouveau score du dé avec le score d'avant (par exemple,  $4+2=6$ ,  $6+0=6$ ,  $6+6=12$  etc).
- Dès que l'empileur a réussi à réaliser la figure, le compteur arrête immédiatement de lancer le dé et annonce le score de l'empileur. Il le note. Attention ! Le score maximum qu'un empileur peut marquer est de 50 points. Plus le score est bas, mieux c'est.
- Le lanceur de dé pioche une nouvelle carte. Il devient le nouvel empileur. Le joueur à sa gauche devient le compteur. Et ainsi de suite.
- Le jeu procède jusqu'à ce qu'un joueur atteigne ou dépasse le score de 200 points. À ce moment-là, finissez le tour jusqu'à ce que chaque personne ait joué, puis comptez vos points. Le joueur avec le score le plus bas gagne.

## MODE ZEN [1 joueur ou plus]

### Mise en place

- Utiliser le livret de figures pour ce mode.

### But et déroulement d'une partie

- Le but est de réussir des figures parmi les 20 proposées dans le livret.
- Vous pouvez jouer tout seul ou vous pouvez jouer à plusieurs, chacun plaçant une pièce à tour de rôle.

### MODE CRASH [2 à 4 joueurs]

#### But et déroulement d'une partie

- Le but est de ne pas faire s'écrouler l'empilement. Celui qui le fait tomber a perdu.
- Jouez avec des empilements libres.
- Empilez les pièces Staka à tour de rôle.
- Le premier qui fait tomber l'empilement a perdu.

**Astuce** : Si vous manquez d'idées, inspirez-vous des 20 figures du livret.

### MODE ART [1 joueur ou plus]

#### But et déroulement d'une partie

- Le but est d'exprimer sa fibre artistique. Comme un sculpteur, inventez de nouvelles figures. Ce mode rime avec liberté et créativité.
- Règle essentielle : envoyez-nous des photos sur Instagram (#StakaArt) ou par email : [info@helvetiq.ch](mailto:info@helvetiq.ch).

**Astuce** : Pour certaines figures il peut être nécessaire de placer deux pièces Staka en même temps.

# STAKA

## STAPELN UND GEWINNEN

**Autor:** Michel Baumann

**Design:** Kate Bailey-Neale & Felix Kindelán



8-99



1-4



20'-60'

### MATERIAL

- 13** Staka-Ringe aus Holz
- 39** Karten
- 1** Würfel
- 1** Aufbewahrungssockel
- 1** Metallstift
- 1** Regelheft mit 20 Figuren für den Zen-Modus

### STAKA BIETET FÜNF SPIELMODI:

1. Duel
2. Flash
3. Zen
4. Crash
5. Art

### DUEL-MODUS [2 Spieler]

#### Vorbereitung

- Beide Spieler erhalten je sechs Staka-Ringe, denn die zu stapelnden Figuren bestehen aus höchstens sechs Ringen.
- Die Karten werden als Aufnahmestapel in die Tischmitte gelegt.