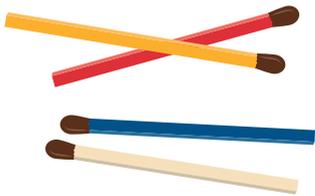


DE

STICKUP



- 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

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.

I. 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.