

## Game rules

## STICKS GAME

**36+** Months  
ages 3 - 10

**2-4** players

**5** minutes

### Aim of the game:

To pick up sticks from the game without making the other sticks and the play ring fall.

### Contents:

**28** sticks in six different colors

4 sticks, **LIGHT BLUE**, each worth 6 points

4 sticks, **DARK BLUE**, each worth 5 points

4 sticks, **GREEN**, each worth 4 points

4 sticks, **YELLOW**, each worth 3 points

6 sticks, **ORANGE**, each worth 2 points

6 sticks, **RED**, each worth 1 points

**1** play ring

**1** dice



### Prepare the game:

Put all the sticks in the play ring and place it on a table or on any other flat surface. See example:

### Playing the game:

Gameplay begins, the youngest player starts by throwing the dice. The color shown on the dice is the color of the stick that must be removed from the ring. After a stick is successfully removed the turn of the player ends and gameplay continues with the next player (the game is played in a clockwise manner). The next player then throws the dice and attempts to remove a stick. Each player continues to take turns. If the player throws a color but there are no sticks in that color left in the game, the player automatically skips a turn. The game ends when the sticks and the play ring fall.

### Who wins?

At the end the players add up the points of each of the sticks they have collected. The winner is the player with the most points.

**Tip:** There are many variations to the game that can increase difficulty and keep it interesting for many, many plays. Make your own game rules, such as all the players must use their non-dominant hand or make a different point system. You can also play the game without a point system and simply count who has the most sticks at the end of the game. But most importantly, have lots of fun!



## Spelregels

Art: 10806

**36+** Maanden  
3 - 10 jaar

**2-4** spelers

**5** minuten

### Doel van het spel:

De stokjes uit het spel pakken zonder de andere stokjes en de spelring om te laten vallen.

### Inhoud:

**28** stokjes in zes verschillende kleuren

4 stokjes, **LICHT BLAUW**, waarde 6 punten elk

4 stokjes, **DONKER BLAUW**, waarde 5 punten elk

4 stokjes, **GROEN**, waarde 4 punten elk

4 stokjes, **GEEL**, waarde 3 punten elk

6 stokjes, **ORANJE**, waarde 2 punten elk

6 stokjes, **ROOD**, waarde 1 punten elk

**1** spelring

**1** dobbelsteen



### Voorbereiding van het spel:

Plaats alle stokjes in de spelring op een tafel of op een andere vlakke ondergrond. Zie voorbeeld:

### Verloop van het spel:

De jongste speler mag beginnen. Er wordt met de klok mee gespeeld. Gooi de dobbelsteen, de kleur die gegooit wordt is de kleur van het stokje dat uit het spel gepakt moet worden. Als het stokje succesvol uit het spel gepakt is gaat de beurt naar de volgende speler. De volgende speler probeert op zijn beurt een stokje uit het spel te verwijderen. Als een speler een kleur gooit met de dobbelsteen, maar er zijn geen stokjes met dezelfde kleur meer in het spel, dan gaat de beurt naar de volgende speler. Het spel is over wanneer de stokjes en de spelring zijn omgevallen.

### Wie wint?

Aan het einde van het spel tellen de spelers de punten van de door hen gewonnen stokjes op. De winnaar is de speler met de meeste punten.

**Tip:** Voor nog meer uitdaging en speelplezier zijn er meerdere manieren om dit spel te spelen. Maak bijvoorbeeld je eigen spelregels! Zo kan je de moeilijkheidsgraad verhogen door de spelers alleen met hun niet-dominante hand te laten spelen. Of bedenk een ander puntensysteem, zo kan je bijvoorbeeld alleen de rode en oranje stokjes punten geven. Je kunt het spel natuurlijk ook spelen zonder puntensysteem, dan wordt de winnaar bepaald aan de hand van het aantal stokjes die de speler heeft bemachtigd. Maar wat vooral belangrijk is: heb veel speelplezier!

New Classic Toys B.V.

De Factorij 48  
1689AL Zwaag  
The Netherlands

www.newclassictoys.com  
sales@newclassictoys.com

# Die Spielregeln

# STICKS GAME

**36+** 3 - 10 Jahre  
Monate

**2-4** Spieler

**5** Minuten

## Ziel des Spiels:

Stäbchen aus dem Spiel aufnehmen, ohne dass die anderen Stäbchen und der Spielring fallen.

## Inhalt:

**28** Stäbchen in 6 verschiedenen Farben

**1** Spielring

**1** Würfel

4 Stäbchen, **HELLBLAU**, jedes 6 Punkte wert

4 Stäbchen, **DUNKELBLAU**, jedes 5 Punkte wert

4 Stäbchen, **GRÜN**, jedes 4 Punkte wert

4 Stäbchen, **GELB**, jedes 3 Punkte wert

6 Stäbchen, **ORANGE**, jedes 2 Punkte wert

6 Stäbchen, **ROT**, jedes 1 Punkte wert

## Spielvorbereitung:

Legen Sie alle Stäbchen in den Spielring und legen Sie diesen auf einen Tisch oder eine andere flache Oberfläche. Siehe Beispiel:

## Spielablauf:

Das Spiel beginnt, der jüngste Spieler wirft zunächst die Würfel. Die gewürfelte Farbe ist die Farbe des Stäbchens, welches der Spieler aufnehmen muss. Nachdem ein Stäbchen erfolgreich entfernt wurde, endet der Zug des Spielers und das Spiel wird mit dem nächsten Spieler fortgesetzt (das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt). Der nächste Spieler wirft anschließend die Würfel und versucht ein Stäbchen zu entfernen. Alle Spieler würfeln der Reihe nach. Wenn der Spieler eine Farbe wirft, aber keine Stäbchen in dieser Farbe mehr im Spiel sind, überspringt der Spieler automatisch eine Runde. Das Spiel endet, wenn die Stäbchen und der Spielring fallen.

## Wer gewinnt?

Am Ende addieren die Spieler die Punkte der einzelnen Stäbchen, die sie gesammelt haben. Der Gewinner ist der Spieler mit den meisten Punkten.

**Tip:** Es gibt viele Variationen des Spiels, die den Schwierigkeitsgrad erhöhen und es für viele weitere Spielrunden interessant halten können. Stellen Sie Ihre eigenen Hausregeln auf, z. B. müssen alle Spieler ihre nicht dominante Hand verwenden oder können ein individuelles Punktesystem erstellen. Sie können das Spiel auch ohne Punktesystem spielen und einfach zählen, wer am Ende des Spiels die meisten Stäbchen hat. Vor allem aber viel Spaß!



# Règle du jeu

# Art: 10806

**36+** 3 - 10 ans  
Mois

**2-4** joueurs

**5** minutes

## But du jeu:

Prends les bâtons du jeu sans laisser tomber les autres bâtons et l'anneau de jeu.

## Contenu:

**28** bâtons de 6 couleurs différents

**1** anneau de jeu

**1** dé

4 bâtons, **BLEU CLAIR**, vaut 6 points chacun

4 bâtons, **BLUE FONCÉ**, vaut 5 points chacun

4 bâtons, **VERT**, vaut 4 points chacun

4 bâtons, **JAUNE**, vaut 3 points chacun

6 bâtons, **ORANGE**, vaut 2 points chacun

6 bâtons, **ROUGE**, vaut 1 points chacun

## Préparation du jeu:

Place tous les bâtons dans l'anneau de jeu sur une table ou sur un autre surface plane. Vois l'exemple:

## Déroulement du jeu:

Le plus jeune joueur peut commencer. Roule le dé. La couleur jetée est la couleur du bâton qui doit être prise du jeu. Si le bâton est pris avec succès, c'est au tour de l'autre joueur. Il se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur suivant essaie à son tour de retirer un bâton de la partie. Si le joueur jette une couleur avec le dé, mais il n'y a plus de bâtons dans le jeu de la même couleur, c'est au tour de l'autre joueur. Le jeu est fini quand les bâtons et l'anneau de jeu sont tombés.

## Qui gagne?

À fin de la partie, les joueurs additionnent les points des bâtons qu'ils ont gagnés. Le gagnant est le joueur avec le plus de points.

**Astuce:** Pour encore plus de défis et de plaisir, il existe plusieurs façons de jouer ce jeu. Par exemple, crée tes propres règles! De cette façon, tu peux augmenter le niveau de difficulté si tous les joueurs jouent avec leur main non-dominante. Tu peux trouver un autre système de points aussi (par exemple; seulement les bâtons rouges et oranges ont une valeur de 5 points et les autres bâtons ne valent pas des points). Bien sûr, tu peux également jouer sans système de points. De cette façon, le gagnant est déterminé par le nombre de bâtons que le joueur a gagné. Mais le plus important est d'avoir beaucoup de plaisir!



  
**New  
Classic Toys**®

New Classic Toys B.V.

De Factorij 48  
1689AL Zwaag  
The Netherlands

www.newclassictoys.com  
sales@newclassictoys.com