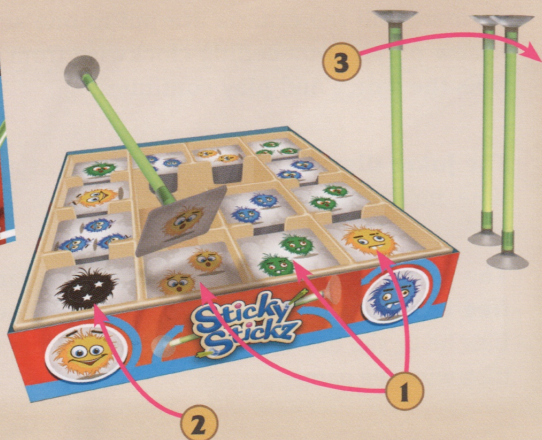


## Een leuk en snel spel om te spelen met vrienden of familie!



### Inhoud:

- 1 54 Wezentegels
- 2 8 Jokertegels
- 3 5 Sticky Stickz (kleine stokjes)
- 4 1 Kleurendobbelsteen
- 5 1 Aantal-dobbelsteen
- 6 1 Expressiedobbelsteen

### Spelverloop

Gooi met de dobbelsteen, zoek de overeenkomstige wezens en grijp er zoveel als je kan met behulp van de Sticky Stickz met zuignappen en vóór je tegenstanders ze vangen! Sticky Stickz, een leuk en snel spel om te spelen met vrienden of familie.

- 1 Leg de **Wezens willekeurig** op de 13 vakjes van het speelbord. Op elk vakje moet een stapeltje van 4 of 5 Wezentegels liggen.



- 2 Eledereen krijgt een Sticky Stick en houdt die vast zoals een pen. De jongste speler begint het spel en **gooit de 3 dobbelstenen** in het midden van het bord. Bekijk de symbolen op de dobbelstenen.

De **Aantal-dobbelsteen** bepaalt het aantal wezens op de tegels die je moet vangen. Voorbeeld: je ziet 1 en 3 op de dobbelsteen, je moet dus tegels vangen waarop 1 of 3 wezens staan maar de tegels met 2 wezens mag je absoluut niet vangen.




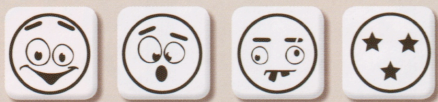
De **Kleurendobbelsteen** bepaalt de kleur van de wezens die je moet vangen. Voorbeeld: als er twee kleuren op de dobbelsteen staan, moet je wezens vangen in een van die twee kleuren.



### Opmerking:

na deze voorbereiding mag er geen enkele "Jokertegel" zichtbaar zijn, als dat wel het geval is, wordt het stapeltje met die Joker opnieuw geschud.

De **Expressiedobbelsteen** bepaalt de gelaatsuitdrukking van de wezens die je moet vangen. Voorbeeld: als je het symbool  ziet, mag je enkel wezens vangen met die gelaatsuitdrukking.



- 3 Iedereen moet tegelijk met zijn Sticky Stickz zoveel mogelijk wezens vangen die aan alle criteria van de dobbelstenen voldoen. De spelers mogen beide zuignappen van hun Sticky Stickz gebruiken om tegels te bemachtigen. Ze mogen de tegels ook van de zuignappen halen, ze opzij leggen en nieuwe tegels vangen.



Als alle spelers denken dat er geen tegels meer overblijven die aan alle criteria voldoen, eindigt de beurt.




#### Opmerking:

als het symbool  verschijnt, moet je deze beurt geen rekening houden met de gelaatsuitdrukking van de wezens. Enkel het aantal en de kleur zijn nu belangrijk.

- 4 Controleer aan het einde van een beurt de tegels die je gevangen hebt. Maak er een stapel van. Als een tegel niet voldoet aan de criteria van de dobbelstenen, leg je die terug in een van de vakjes van het speelbord samen met een tegel die je eerder al won. Daarna gooit de volgende speler met de 3 dobbelstenen.

- 5 De **Jokertegels** mag je altijd vangen, wat de symbolen op de dobbelstenen ook zijn.



- 6 Het spel eindigt als er 5 vakjes van het speelbord geen wezens meer bevatten. Elke speler telt dan alle tegels die  hij gewonnen heeft. De speler met de meeste tegels wint het spel.



#### VARIANT VOOR KINDEREN (vanaf 6 jaar)

Gebruik enkel de Aantal- en Kleurendobbelsteen als je met kinderen speelt. Zo zijn er dus slechts 2 in de plaats van 3 criteria waaraan de wezens moeten voldoen. De overige regels blijven onveranderd.

Un jeu fun et rapide  
à jouer en famille  
ou entre amis !



## Matériel :

- 1 54 tuiles créatures
- 2 8 tuiles joker
- 3 5 Sticky Stickz (bâtonnets)
- 4 1 Dé «couleur des créatures»
- 5 1 Dé «nombre de créatures»
- 6 1 Dé «expression des créatures»



## Déroulement du jeu

Lancez les dés, identifiez les créatures correspondantes, et attrapez-en le plus grand nombre à l'aide de votre Sticky Stickz avant vos adversaires. Sticky Stickz, un jeu fun et rapide à jouer en famille ou entre amis.

- 1 **Positionnez au hasard** l'ensemble des «tuiles créatures» dans les 13 cases du plateau de jeu. Chaque case doit posséder entre 4 et 5 « tuiles créatures » superposées.



### Remarque

aucune «tuile joker» ne doit se retrouver apparente à la fin de l'installation. Si c'est le cas, remplacez-les à l'intérieur des piles.


- 2 Tout le monde prend un Sticky Stickz et le tient comme un stylo. Le joueur le plus jeune est désigné en tant que premier joueur. Ce dernier **lance les 3 dés au centre du plateau** de jeu. Regardez les symboles indiqués par les 3 dés.

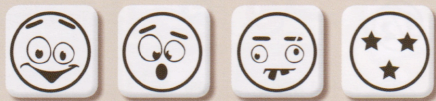
Le dé «**nombre de créatures**» indique le nombre de créatures qui doivent être présentes sur les tuiles que vous allez devoir attraper. Par exemple s'il y a les chiffres 1 et 3 sur le dé, cela signifie que vous pouvez attraper à la fois les tuiles avec 1 ou 3 créatures. Mais en aucun cas celles avec uniquement 2 créatures.



Le dé «**couleur des créatures**» indique la couleur des créatures que vous allez devoir attraper. Par exemple s'il y a deux couleurs sur le dé, cela signifie que vous pouvez attraper les « tuiles créatures » possédant l'une des deux couleurs du dé.



Le dé «**expression des créatures**» indique l'expression des créatures que vous allez devoir attraper. Par exemple si vous voyez le symbole , cela signifie que vous ne pouvez attraper que les créatures ayant cette expression.



- 3 Tout le monde joue en même temps et doit **attraper** avec son Sticky Stickz un maximum de **créatures réunissant l'ensemble des critères des 3 dés**. Les joueurs peuvent utiliser les deux ventouses de leur Sticky Stickz pour attraper les tuiles. Ils peuvent aussi décoller les tuiles de leur ventouse, les mettre à côté d'eux et recommencer à en prendre de nouvelles.

- 4 **À la fin d'un tour de jeu**, contrôlez les tuiles que vous avez attrapées. Placez toutes les tuiles que vous avez gagnées en une même pile. **Si une tuile ne correspond pas aux critères des dés, remplacez-la** dans l'une des cases du plateau de jeu de votre choix, ainsi qu'une tuile que vous aviez préalablement gagnée. Un nouveau joueur (dans le sens des aiguilles d'une montre) lance alors de nouveau les 3 dés.

- 5 Les **tuiles Joker** sont des tuiles que vous pouvez attraper à tout moment et ce, quel que soit le résultat des dés.




- 6 **Le jeu se termine** lorsqu'il y a **5 cases libres** (∅) dans le plateau de jeu. Chaque joueur rassemble alors toutes les tuiles qu'il a gagnées. Le joueur qui possède le plus de tuiles créatures remporte la partie.

Quand l'ensemble des joueurs juge qu'il n'y a plus aucune tuile à attraper réunissant l'ensemble des critères énoncés par les dés, le tour s'arrête.



#### Remarque

quand le symbole  apparaît cela signifie que vous n'avez pas à tenir compte de l'expression des créatures durant le tour. Seuls comptent alors les critères des dés « nombre de créatures » et « couleur des créatures ».



#### VERSION ENFANTS (à partir de 6 ans)

Dans cette version **n'utiliser que le dé «couleur des créatures» et «nombre de créatures»**. Le reste des règles ne change pas.