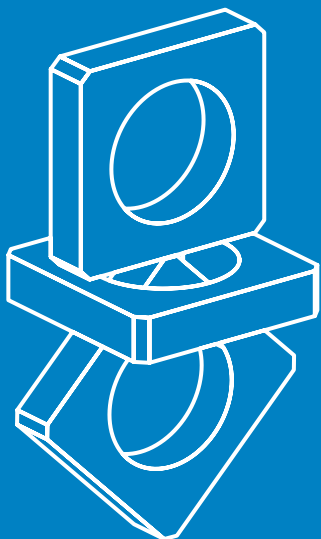


# STAKA



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

# STAKA

## STACK & WIN

**Author:** Michel Baumann

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



8-99



1-4



20'-60'

---

### MATERIAL

- 13** wooden Staka rings
- 39** cards
- 1** die
- 1** storage column
- 1** metal pin
- 1** rulebook, including 20 figures for Zen mode

### STAKA OFFERS FIVE MODES OF PLAY:

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

---

### DUEL-MODE [2 players]

#### Preparation



- Both players receive six Staka rings (all that's needed for this mode).
- Make a draw pile out of all the cards and put them in the middle of the table.

### How to play



- The first player to win five duels wins the game.
- Please note: the players should play at the same time. It's not a turn-based mode.
- The game commences after a card is selected and is placed on the table with its figure side facing up. The figure diagram shows how the Staka rings should be stacked.
- The first player who is able to stack the rings according to the figure diagram on the card wins the duel. They receive the card. Everyone should then stop stacking and the game moves on to the next round.
- Whoever collects five cards first is the winner.

## FLASH-MODE [2-4 players]

### Preparation

- Put the column with the Staka rings and the die within reaching distance of the players.
- Make two draw piles of cards, one with the 20 easy cards  and one with the 19 trickier cards .
- For the Flash mode you will need a piece of paper and a pen to write down the score. You can also use your phone.

### How to play

- The goal of the game is to end with the least amount of points.
- Decide as a team whether you want to use the easy cards  or the trickier cards . You can also

swap the cards each round, or play three rounds with easy cards, then switch to the trickier cards on the fourth round. The most important thing is that each player takes cards from the same pile of cards throughout each round.

- The last person who dropped something starts first. They take a card and show it to the other players. In this round they are the stacker.
- The game starts as soon as the stacker has a wooden ring in their hand. The player to their left (the counter) throws the dice and calls out the number they have rolled (eg. 4). They continue to roll the die and add the rolled numbers together (eg.  $4+2=6$ ,  $6+0=6$ ,  $6+6=12$  etc.).
- As soon as the stacker successfully completes the stack according to the diagram, the counter must stop throwing and record the result. Please note: the stacker can reach a maximum of 50 points per round. The fewer the points, the better.
- The counter takes a new card. They are now the stacker. The player to their left is the new counter. The game continues in the same way.
- The game is played until a player reaches a total of 200 points or more. At this stage, the players should finish the round, allowing everyone to have a final turn. They then should add up all of their points. The player with the lowest total wins.

## ZEN-MODE [1 player or more]

### Preparation

- For this mode use the rule book with the 20 figures.

**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.

### Ziel und Ablauf des Spiels

- Der erste Spieler, der fünf Duelle für sich entscheidet, gewinnt.
- **Achtung:** Die Spieler spielen nicht nacheinander, sondern gleichzeitig.
- Sobald eine Karte aufgenommen und offen auf den Tisch gelegt wird, beginnt das Spiel. Die aufgenommene Karte zeigt eine Figur aus Staka-Ringen, die es zu stapeln gilt.
- Der erste Spieler, dem es gelingt, die Figur kartentreu zu stapeln, gewinnt das Duell. Er nimmt die Karte zu sich. Der andere Spieler gibt auf und bereitet sich auf die nächste Runde vor.
- Wer zuerst fünf Karten gesammelt hat, gewinnt.



## FLASH-MODUS [2-4 Spieler]

### Vorbereitung

- Legt den Sockel mit den Staka-Ringen und den Würfel in Reichweite der Spieler.
- Formt zwei Kartenstapel, einen mit den 20 einfachen Karten  und einen mit den 19 kniffligen Karten . Legt die Kartenstapel in die Mitte des Tisches.
- Für den Flash-Modus benötigt ihr ein Blatt Papier und einen Stift, um die Punkte zu notieren. Ihr könnt sie auch auf eurem Handy notieren oder am Strand in den Sand schreiben.

### Ziel und Ablauf des Spiels

- Ziel des Spiels ist es, den niedrigsten Punkttestand zu haben.
- Entscheidet vor der Partie gemeinsam, ob ihr mit

den einfachen Karten  oder mit den kniffligen Karten  spielen wollt. Ihr könnt beispielsweise jede Runde abwechseln oder drei Runden mit den einfachen Karten spielen und ab der vierten zu den kniffligen übergehen. Wichtig ist, dass während der Runde jeder Spieler vom selben Stapel aufnimmt.

- Der letzte, dem etwas zu Boden gefallen ist, beginnt. Er nimmt eine Karte auf und zeigt sie seinen Mitspielern. Er ist in dieser Runde der Stapler.
- Sobald der Stapler einen Holzring in die Hand nimmt, beginnt das Spiel und der Spieler zu seiner Linken (der Zähler) wirft den Würfel und verkündet sein Ergebnis (z. B. 4). Er würfelt immer weiter und zählt dabei die gewürfelten Zahlen zusammen (z. B.  $4+2=6$ ,  $6+0=6$ ,  $6+6=12$  usw.).
- Sobald es dem Stapler gelungen ist, die Figur zu stapeln, hört der Zähler auf zu würfeln und notiert das Ergebnis. Achtung: Der Stapler kann höchstens 50 Punkte erreichen. Je niedriger das Ergebnis, desto besser.
- Der Zähler nimmt eine neue Karte auf. Er ist nun der Stapler. Der Spieler zu seiner Linken ist der neue Zähler. Und so geht es weiter.
- Es wird so lange gespielt, bis ein Spieler 200 oder mehr Punkte erreicht hat. Wenn es so weit ist, spielt ihr die Runde zu Ende, sodass jeder Spieler an der Reihe war, und zählt dann eure Punkte zusammen. Der Spieler mit dem niedrigsten Punkttestand gewinnt.

## ZEN-MODUS [1 Spieler oder mehr]

### Vorbereitung

- Verwendet für diesen Modus das Regelheft mit den 20 Figuren.

## Ziel und Ablauf des Spiels

- Ziel ist es, einige oder alle 20 Figuren aus dem Regelheft erfolgreich zu bauen.
- Ihr könnt diesen Modus alleine spielen oder mit mehreren Spielern, wobei jeder Spieler abwechselungsweise einen Holzring stapelt.

## CRASH-MODUS [2–4 Spieler]

### Ziel und Ablauf des Spiels

- Das Ziel dieses Modus ist, das Gebilde nicht zum Einstürzen zu bringen. Der Spieler, der es zum Einstürzen bringt, verliert.
- Stapelt frei erfundene Figuren.
- Stapelt die Holzringe im Wechsel.
- Der Spieler, bei dem die Figur einstürzt, hat verloren.

**Hinweis:** Falls euch die Ideen ausgehen, könnt ihr euch von den 20 Figuren aus dem Regelheft inspirieren lassen.

## ART-MODUS [1 Spieler oder mehr]

### Ziel und Ablauf des Spiels

- Erfindet neue Figuren, wie ein Bildhauer, und entdeckt eure künstlerische Ader. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt!
- Wichtigste Regel: Zeigt uns eure Bilder via Instagram (#StakaArt) oder schickt sie uns per E-Mail: info@helvetiq.ch!

**Hinweis:** Bei einigen Figuren müssen zwei Holzringe gleichzeitig gestapelt werden.

# STAKA

## APILA Y GANA

**Autor:** Michel Baumann

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



8-99



1-4



20'-60'

## MATERIALES DEL JUEGO

- 13** anillos Staka de madera
- 39** cartas
- 1** dado
- 1** columna de almacenamiento
- 1** clavija metálica
- 1** libro de reglas con 20 figuras para el modo Zen

## STAKA SE PUEDE JUGAR DE CINCO FORMAS:

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

## MODO DUEL [Para dos jugadores]

### Preparación

- Ambos jugadores reciben seis anillos Staka, (es todo lo que se necesita para este modo).
- Se forma una pila con todas las cartas y se colocan en el medio de la mesa.





## Cómo jugar



- El primer jugador en ganar cinco duelos gana el juego.
- **A tener en cuenta:** los jugadores deben jugar simultáneamente. No se juega por turnos.
- El juego comienza después de seleccionar una carta y colocarla sobre la mesa con el lado de la figura hacia arriba. El diagrama de la figura muestra cómo deben apilarse los anillos Staka.
- El primer jugador que pueda apilar los anillos siguiendo el diagrama de la figura de la carta gana el duelo. Recibe la carta. En ese momento todos dejan de apilar y el juego pasará a la siguiente ronda.
- El primero que recoja cinco cartas será el ganador.

## MODO FLASH [Para 2 a 4 jugadores]

### Preparación

- Coloca la columna con los anillos Staka y el dado al alcance de los jugadores.
- Haz dos pilas de cartas, una con las 20 cartas fáciles  y una con las 19 cartas más complicadas .
- Para el modo flash, necesitarás papel y bolígrafo para anotar los puntos. También puedes usar tu teléfono.

### Cómo jugar

- El objetivo del juego es terminar con la menor cantidad de puntos.
- Decidid como equipo si queréis usar las cartas fáciles  o las cartas más complicadas .

También podéis intercambiar las cartas en cada partida, o jugar tres partidas con cartas fáciles para luego pasar a las cartas más complicadas en la cuarta partida. Lo más importante es que todos los jugadores cojan cartas de la misma pila de cartas a lo largo de cada partida.

- La última persona que dejó caer algo comienza primero. Coge una carta y se la muestra a los otros jugadores. En esta partida es el apilador.
- El juego comienza tan pronto como el apilador tiene un anillo de madera en la mano. El jugador a su izquierda (el contador) lanza el dado y anuncia el número obtenido (p. ej. 4). Continúa lanzando el dado y sumando los números obtenidos (p. ej.  $4+2=6$ ,  $6+0=6$ ,  $6+6=12$  etc.).
- Tan pronto como el apilador complete con éxito la pila de acuerdo con el diagrama, el contador deja de lanzar el dado y registra el resultado. A tener en cuenta: el apilador puede alcanzar un máximo de 50 puntos por partida. Cuantos menos puntos, mejor.
- El contador coge una nueva carta. Ahora pasa a ser el apilador. El jugador a su izquierda es el nuevo contador. El juego continúa de la misma manera.
- Se juega hasta que un jugador alcance un total de 200 puntos o más. El juego finaliza de modo que todos tengan un turno final. En ese momento se suman los puntos obtenidos por cada jugador. El jugador con el total más bajo gana.

## MODO ZEN [1 o más jugadores]

### Preparación

- Para este modo, usa el libro de reglas con las 20 figuras.

## Cómo jugar

- El objetivo es apilar con éxito algunas o todas las 20 figuras que se muestran en los diagramas. Puedes jugar este modo solo o con otros: todos los jugadores se turnarán para apilar los anillos de madera.

## MODO CRASH [2 a 4 jugadores]

### Cómo jugar

- El objetivo de este modo es evitar que la pila se caiga. El jugador que derribe la pila pierde.
- Apilar figuras inventadas por uno mismo.
- Turnaos para apilar los anillos de madera.
- El jugador que derribe la pila pierde.

**Consejo:** Si te quedas sin ideas puedes usar las 20 figuras en el libro de reglas como inspiración.

## MODO ART [10 más jugadores]

### Cómo jugar

- Crea nuevas figuras como un escultor y libera tu genio creativo. ¡Deja volar tu imaginación!
- La regla más importante: ¡muéstranos fotos de tus creaciones de Staka en Instagram (#StakaArt) o envíanoslas por correo electrónico: [info@helvetiq.ch](mailto:info@helvetiq.ch)!

**Sugerencia adicional:** algunas de las figuras pueden ser construidas con mayor éxito colocando dos anillos de madera juntos al mismo tiempo.

# STAKA

## IMPILA & VINCI

**Autore:** Michel Baumann

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



8-99



1-4



20'-60'

## MATERIALE

- 13** anelli Staka in legno
- 39** carte
- 1** dado
- 1** spillo in metallo
- 1** regolamento, comprendente 20 figure per la modalità Zen

## STAKA OFFRE CINQUE MODALITÀ DI GIOCO:

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

## MODALITÀ DUEL [2 giocatori]

### Preparazione

- Entrambi i giocatori ricevono sei anelli Staka (tutto ciò che è necessario per questa modalità).
- Fare un mazzo da cui pescare, composto da tutte le carte, e metterlo in mezzo al tavolo.

### Come si gioca

- Il giocatore che vince per primo cinque duelli vince il gioco.
- **Nota:** i giocatori devono giocare contemporaneamente. Non è una modalità basata sul turno di gioco.
- Il gioco inizia dopo che viene scelta e posta sul tavolo una carta con il disegno rivolto verso l'alto. Il disegno mostra come dovrebbero essere impilati gli anelli Staka.
- Il primo giocatore che è capace di impilare gli anelli secondo il disegno sulla carta vince il duello e riceve la carta. Tutti dovrebbero quindi smettere di impilare e il gioco passa al turno successivo.
- Il giocatore che ottiene per primo cinque carte è il vincitore.

## MODALITÀ FLASH [da 2 a 4 giocatori]

### Preparazione

- Mettere la colonnina con gli anelli Staka e il dado a portata di mano dei giocatori.
- Fare due mazzi di carte da cui pescare, uno con le 20 carte facili ■ e una con le 19 più difficili ■.
- Per la modalità Flash sarà necessario un foglio di carta e una penna per annotare il punteggio. È possibile usare anche il cellulare.

### Come si gioca

- Lo scopo del gioco è finire con meno punti possibile.
- Come squadra, bisogna decidere se si vuole usare le carte facili ■ o quelle più difficili ■. Si possono

anche scambiare le carte a ogni turno, o giocare tre turni con le carte semplici e poi passare a quelle più difficili al quarto turno. La cosa più importante è che ogni giocatore prenda le carte dallo stesso mazzo per tutto il round.

- Inizia il gioco l'ultima persona che ha fatto cadere qualcosa per terra. Prende una carta e la mostra agli altri giocatori. In questo round è lui l'impilatore.
- Il gioco inizia non appena l'impilatore ha in mano un anello di legno. Il giocatore alla sua sinistra (il contatore) lancia il dado e chiama il numero che è uscito (ad es. il 4). Continua a tirare il dado e fa la somma dei numeri usciti (es.  $4 + 2 = 6$ ,  $6 + 0 = 6$ ,  $6 + 6 = 12$ , ecc.).
- Non appena l'impilatore completa con successo la pila secondo la figura, il contatore deve smettere di lanciare e registrare il risultato. Nota: l'impilatore può raggiungere un massimo di 50 punti per turno. Meno sono i punti, meglio è.
- Il contatore prende una nuova carta. Ora è lui l'impilatore. Il giocatore alla sua sinistra è il nuovo contatore. Il gioco continua allo stesso modo.
- Il gioco va avanti fino a quando un giocatore non raggiunge un totale di 200 punti o più. In questa fase, i giocatori devono finire il turno, permettendo a tutti di giocare un turno finale, poi devono sommare tutti i loro punti. Il giocatore con il totale più basso vince.

## MODALITÀ ZEN [1 giocatore o più]

### Preparazione

- Per questa modalità usare il manuale con le 20 figure.

**Come si gioca**

- L'obiettivo è riuscire a impilare alcune o tutte le 20 figure mostrate nei disegni.
- In questa modalità è possibile giocare da solo o con altri, nel qual caso ogni giocatore attende il suo turno per impilare gli anelli di legno.

**MODALITÀ CRASH** [da 2 a 4 giocatori]**Come si gioca**

- L'obiettivo di questa modalità è non far crollare la pila. Il giocatore che urta la pila e la fa cadere perde.
- Si impilano figure inventate.
- Si fa a turno per impilare gli anelli di legno.
- Il giocatore che urta la pila facendola cadere perde.

**Suggerimento:** se si esauriscono le idee, è possibile usare come ispirazione le 20 figure del manuale.

**MODALITÀ ART** [1 giocatore o più]**Come si gioca**

- L'obiettivo è di creare figure nuove usando la propria creatività, proprio come dei veri scultori. Largo all'immaginazione!
- Regola più importante: mostrateci fotografie della vostra creazione Staka su Instagram (#StakaArt) o inviatecele per email: [info@helvetiq.ch](mailto:info@helvetiq.ch)!

**Suggerimento extra:** alcune delle figure possono riuscire meglio quando due anelli di legno vengono collocati contemporaneamente.

**STAKA**  
**STAPEL & WIN**

**Auteur:** Michel Baumann

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



8-99



1-4



20'-60'

**SPELMATERIAAL**

- 13** houten Staka-ringen
- 39** kaarten
- 1** dobbelsteen
- 1** opslag kolom
- 1** metalen pin
- 1** handleiding, inclusief 20 figuren voor Zen mode

**STAKA BIEDT VIJF SPELMODI:**

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

**DUEL-MODE** [voor twee spelers]**Vorbereiding**



- Beide spelers krijgen zes Staka-ringen (dat is het enige wat nodig is voor deze modus).
- Maak met alle kaarten een trekstapel en leg deze in het midden van de tafel.

### Hoe speel je?



- De eerste speler die vijf rondes wint, wint het spel.
- **Let op:** De spelers moeten tegelijkertijd spelen. Het spel wordt niet omstebeurt gespeeld.
- Het spel begint nadat een kaart wordt geselecteerd en op tafel is geplaatst met de afbeelding naar boven. Het figuurdiagram laat zien hoe de Staka-ringen moeten worden gestapeld.
- De eerste speler die alle ringen kan stapelen volgens het figuurdiagram op de kaart wint de ronde. Deze speler krijgt de kaart. Iedereen moet dan stoppen met stapelen en het spel gaat door naar de volgende ronde.
- Wie als eerste vijf kaarten heeft is de winnaar.

## FLASH-MODE [voor 2 tot 4 spelers]

### Vorbereiding

- Plaats de kolom met de Staka-ringen en de dobbelstenen op reikafstand van de spelers.
- Maak twee trekstapels met kaarten, één met de 20 gemakkelijke kaarten  en een met de 19 moeilijke-ere kaarten .
- Voor de Flash modus heb je pen en papier nodig om de score bij te houden. Je kunt natuurlijk ook jouw telefoon gebruiken.

### Hoe speel je?

- Het doel van het spel is met de minste aantal punten te eindigen.
- Bepaal als team of je de eenvoudige kaarten  of de moeilijker kaarten  wiltgebruiken. Je kunt de

kaarten ook elke ronde wisselen of drie rondes spelen met gemakkelijke kaarten en vervolgens in de vierde ronde de moeilijker kaarten gebruiken. Het belangrijkste is dat elke speler in elke ronde kaarten uit dezelfde stapel kaarten neemt.

- De persoon die als laatste iets heeft laten vallen begint als eerste. Hij of zij neemt een kaart en laat deze aan de andere spelers zien. In deze ronde zijn ze de stapelaar.
- Het spel begint zodra de stapelaar een houten ring in de hand heeft. De speler links van hen (de teller) gooit de dobbelstenen en roept het nummer dat ze hebben gerold (bijvoorbeeld. 4). Ze blijven de dobbelstenen gooien en tellen de geroelde nummers bij elkaar op (bijvoorbeeld.  $4+2=6$ ,  $6+0=6$ ,  $6+6=12$  etc.).
- Zodra de stapelaar de stapel volgens het diagram met succes heeft voltooid moet de teller stoppen met werpen en het resultaat noteren. Let op: de stapelaar kan maximaal 50 punten per ronde scoren. Hoe minder punten, hoe beter.
- De teller neemt een nieuwe kaart. Ze zijn nu de stapelaar. De speler links van hen is de nieuwe teller. Het spel gaat op dezelfde manier verder.

- Het spel wordt gespeeld totdat een speler een totaal van 200 punten of meer bereikt. In dit stadium moeten de spelers de ronde voltooien zodat iedereen een laatste beurt heeft. Nu moet iedereen zijn of haar punten optellen. De speler met het laagste aantal punten wint.

## ZEN-MODE [1 SPELER OF MEER]

### Vorbereiding

- Gebruik voor deze modus de handleiding met de 20 figuren.

### Hoe speel je?

- Het doel is om enkele of alle 20 figuren in de diagrammen te stapelen. Je kunt deze modus alleen of met anderen spelen, waarbij elke speler om de beurt de houten ringen kan stapelen.

---

## CRASH-MODE [2 tot 4 spelers]

### Hoe speel je?

- Het doel van deze modus is om de stapel niet omver te gooien. De speler die de stapel omver gooit verliest.
- Stapel figuren die je zelf verzint.
- Omstebeurt stapel je de houten ringen.
- De speler die de stapel omver gooit verliest.

**Tip:** Als je geen ideeën meer hebt, kun je de 20 figuren in de handleiding gebruiken als inspiratie.

---

## ART-MODE [1 speler of meer]

### Hoe speel je?

- Maak nieuwe figuren zoals een beeldhouwer en laat je creatieve genie ontketenen. Laat je fantasie de vrije loop!
- Belangrijkste regel: Laat ons foto's van je Staka-creaties op Instagram zien (#StakaArt) of stuur ons deze per e-mail: [info@helvetiq.ch](mailto:info@helvetiq.ch)

**Extra Tip:** Sommige figuren kunnen gemakkelijker worden gebouwd wanneer er twee houten ringen tegelijk worden geplaatst.