

8-99

2-4

30'



# QUICK STICK



LUDI ☺

**EN**

# QUICK STICK

**Age:** 8-99**Players:** 2-4**Game Duration:** 30 minutes**A game by:** *Martin Nedergaard Andersen***Contents:** 24 coloured strips, 1 deck of 55 cards; 1 spinner; 1 card console; Rules

Each player is given a set of 6 coloured strips (red, blue, green, yellow, pink and white). Shuffle the cards from the deck and place them face down in the gray area on the console. Keep the spinner close at hand.

## How to play

On each card there is a different figure showing 6 coloured strips. The first player who manages to get 8 cards (or more, if the players agree on a longer duration of the game) wins the game. The... thinnest player starts! He/she spins the spinner which will determine one of the following three challenges: *figure*, *description* or *colour*.



### FIGURE

The player whose turn it is draws a card and shows it to everyone for a few seconds. Then he/she places it face down on the white area of the console. All players (including the current player) must recreate the figure shown on the card using their own strips, without necessarily respecting the position of the colours. The player who recreates the sequence first shouts "done!" If the player has carried out the task correctly, he/she wins a card drawing it from the deck, otherwise he/she skips one turn. If no one succeeds in the task, no cards are awarded.



### DESCRIPTION

The player whose turn it is draws a card, observes it without showing it to the other players and begins to describe it using his/her own words (no hand gestures allowed). The other players, based on his/her description, try to recreate the figure while also respecting the position of the coloured strips. The first to recreate the described image, shouts "done!" If the player has carried out the task correctly, both he/she and the current player win a card each and they draw it from the deck. Otherwise, the player who had incorrectly shouted "done!" skips one turn.



### COLOUR

Proceed as in the Figure challenge, but in this case the players must select and place in front of them all those coloured strips that, in the figure of the observed card, do not touch the coloured strip represented on the back of the card at the top of the deck.

**Età:** 8-99

**Giocatori:** 2-4

**Durata:** 30 minuti

**Un gioco di:** *Martin Nedergaard Andersen*

**Contenuto:** 24 stick colorati; 1 mazzo di 55

carte; 1 spinner; 1 plancia carte;

**Regolamento**

A ciascun giocatore si distribuisce un set di 6 bastoncini colorati (rosso, blu, verde, giallo, rosa e bianco). Si mescolano le carte del mazzo e si dispongono coperte nell'apposito spazio grigio della plancia. Si tiene lo spinner a portata di mano.

## Svolgimento

Su ogni carta è rappresentata una figura diversa composta da 6 bastoncini colorati. Il primo giocatore che riesce a conquistare 8 carte (o più, se i giocatori si mettono d'accordo per una durata più lunga della partita) vince la gara.

Inizia il giocatore più... magro! Egli gira lo spinner che determinerà una delle seguenti tre sfide: *figura*, *descrizione* e *colore*.



### FIGURA

Il giocatore di turno pesca una carta e la mostra a tutti per alcuni secondi. Poi la ripone coperta nell'apposito spazio bianco della plancia. Tutti i giocatori (compreso quello di turno) devono ricreare la figura della carta utilizzando i propri bastoncini, senza necessariamente rispettare la posizione dei colori. Il giocatore che ricrea la figura per primo lo dichiara dicendo "Fatto!". Se ha eseguito il compito correttamente vince una carta prendendola dal mazzo, altrimenti salta il turno successivo. Se nessuno riesce ad eseguire il compito, non vengono assegnate carte.



### DESCRIZIONE

Il giocatore di turno pesca una carta, la osserva senza farla vedere agli altri giocatori e inizia a descrivere con le parole la figura riportata sulla carta (sono vietati i gesti con le mani). Gli altri giocatori, sulla base della descrizione del giocatore di turno, provano a ricreare la figura rispettando anche la posizione dei bastoncini colorati. Il primo che ci riesce, lo dichiara dicendo "Fatto!". Se ha riprodotto correttamente la figura guadagna una carta prendendola dal mazzo e ne fa guadagnare una anche al giocatore di turno. Altrimenti rimane fermo un turno.



### COLORE

Si procede come nella sfida Figura, ma in questo caso i giocatori devono prendere e mettere davanti a sé i bastoncini colorati che, nella figura della carta osservata, non toccano il bastoncino del colore rappresentato sul retro della carta in cima al mazzo.

**FR**

# QUICK STICK

**Age : 8-99****Nombre de joueurs : 2-4****Durée : 30 minutes****Conception : Martin Nedergaard Andersen****Contenu: 24 bâtonnets colorés ; 1 paquet de 55 cartes ; 1 girouette ; 1 plateau à cartes ; Règles du jeu**

On distribue un set de bâtonnets colorés à chacun des joueurs (rouge, bleu, vert, jaune, rose et blanc). On mélange les cartes et on les dépose en tas, face cachée, sur l'espace gris prévu à cet effet sur le plateau. On place la girouette à portée de main.

## Déroulement

Une figure, composée de 6 bâtonnets colorés, est représentée sur chacune des cartes. Le premier joueur qui réussit à gagner 8 cartes (ou plus, si les joueurs sont d'accord pour jouer plus longtemps), sera le gagnant.

Le joueur, le plus... mince commence ! Il fait tourner la girouette dont la flèche peut indiquer trois types de défis différents : *figure*, *description* et *couleur*.



### FIGURE

Le premier joueur pêche une carte et la montre aux autres pendant quelques secondes avant de la replacer, face cachée, sur l'espace blanc du plateau. Tous les joueurs (y compris celui qui a pêché la carte) doivent assembler la figure représentée sur la carte avec leurs bâtonnets, sans obligatoirement respecter la position des couleurs. Le premier qui arrive à assembler la figure, le déclare en criant « Fini ! ». Si sa composition est correcte, il gagne la première carte de la pioche. Dans le cas contraire, il saute le tour suivant. Si aucun des joueurs ne réussit à reconstituer la figure, personne ne gagne de carte.



### DESCRIPTION

Le joueur dont c'est le tour pêche une carte et l'observe, sans la montrer aux autres joueurs mais en leur décrivant la figure représentée à haute voix (les gestes sont interdits). Les autres joueurs doivent tenter de construire la figure, en respectant la position des couleurs, en suivant des indications fournies par le joueur. Le premier qui réussit à construire la figure crie « Fini ! ». Si sa figure est correcte, il gagne une carte et en fait gagner une au joueur qui a décrit la figure. Dans le cas contraire, il saute le tour suivant.



### COULEUR

On procède comme dans le cas du défi figure, mais cette fois-ci, les joueurs doivent prendre et déposer devant eux les bâtonnets qui, dans la figure observée, ne touchent pas le bâtonnet de la couleur représentée au dos de la carte se trouvant au sommet de la pioche.

Edad: 8-99

Jugadores: 2-4

Duración: 30 minutos

Un juego de: *Martin Nedargaard Andersen*

Contenido: 24 palitos de colores; 1 baraja de 55 cartas; 1 spinner; 1 tablero para las cartas; Reglamento

A cada jugador se le entrega un set de 6 palitos de colores (rojo, azul, verde, amarillo, rosa y blanco). Se mezclan las cartas de la baraja y se colocan tapadas en el espacio dedicado del tablero. Se coloca el spinner a mano.

## Desarrollo

En cada carta está representada una figura diferente formada por 6 palitos de colores. El primer jugador que logre conseguir 8 cartas (o más, si los jugadores se ponen de acuerdo para que la partida dure más) gana el juego.

Empieza el jugador... ¡más delgado! Tiene que girar el spinner, que va a determinar uno de estos 3 retos: *figura*, *descripción* y *color*.



### FIGURA

El jugador de turno roba una carta y se la enseña a todos durante unos segundos. Después la coloca, tapada, en el espacio blanco correspondiente del tablero. Todos los jugadores (incluido el de la ronda) tienen que reproducir la figura de la carta empleando sus palitos, sin necesariamente respetar la posición de los colores. El primer jugador en reproducir la figura lo declara diciendo "¡Hecho!". Si ha realizado la tarea correctamente, gana una carta cogiéndola del montón; si no, no juega la siguiente ronda. Si nadie consigue llevar a cabo la tarea, no se entregan cartas.



### DESCRIPCIÓN

El jugador en ronda roba una carta, la observa sin enseñársela a los demás jugadores y empieza a describir con palabras la figura representada sobre la carta (están prohibidos los gestos de las manos). Los demás jugadores, sobre la base de la descripción del jugador en ronda, tratan de reproducir la figura, respetando también la posición de los palitos de colores. El primero en lograrlo, lo declara diciendo "¡Hecho!". Si ha reproducido correctamente la figura, se queda con una carta cogiéndola del montón y también hace que el jugador en ronda se lleve una. De lo contrario, se queda parado una ronda.



### COLOR

Se juega como en el reto Figura, pero, en este caso, los jugadores tienen que coger y colocar delante de sí los palitos de colores que, en la figura de la carta observada, no toquen el palito del color representado en el reverso de la carta que está encima del montón.

**DE**

# QUICK STICK

**Alter:** 8-99 Jahre  
**Spieleranzahl:** 2-4  
**Spieldauer:** 30 Minuten  
**Ein Spiel von:** *Martin Nedergaard Andersen*

**Inhalt:** 24 farbige Stäbchen; 1 Stapel mit 55 Karten; 1 Spinner; 1 Spielfeld; Spielregeln

Jeder Spieler erhält einen Satz aus 6 farbigen Stäbchen (rot, blau, grün, gelb, rosa und weiß). Die Karten des Stapels werden gemischt und verdeckt im entsprechenden grauen Bereich des Spielfelds angeordnet. Der Spinner wird in Reichweite gehalten.

## Spielablauf

Auf jeder Karte ist eine andere, jeweils aus 6 farbigen Stäbchen bestehende Figur abgebildet. Der Spieler, der als Erster 8 Karten (oder auch mehr, wenn sich die Spieler auf eine längere Spieldauer einigen) ergattert, ist der Gewinner.

Der „dünnste“ Spieler beginnt! Er dreht den Spinner, mit dem eine der folgenden drei Wettkampfvarianten festgelegt wird: *Figur, Beschreibung* und *Farbe*.



### FIGUR

Der Spieler, der am Zug ist, zieht eine Karte und zeigt sie ein paar Sekunden lang allen Mitspielern. Dann legt er sie verdeckt in den entsprechenden weißen Bereich des Spielfelds. Alle Spieler (einschließlich des Spielers, der an der Reihe ist) müssen die Figur der Karte mit ihren Stäbchen nachbilden, wobei die Position der Farben nicht unbedingt eingehalten werden muss. Der Spieler, der die Figur als Erster nachbildet, ruft „Fertig!“. Hat er die Aufgabe richtig ausgeführt, darf er eine Karte vom Stapel nehmen. Andernfalls muss er eine Runde aussetzen. Wenn es keinem gelingt, die Aufgabe auszuführen, werden keine Karten vergeben.



### BESCHREIBUNG

Der Spieler, der am Zug ist, zieht eine Karte und betrachtet sie aufmerksam, ohne sie den Mitspielern zu zeigen. Danach beginnt er, die Figur auf der Karte mit Worten zu beschreiben (Gesten sind nicht erlaubt). Anhand der Beschreibung des Spielers, der an der Reihe ist, versuchen die anderen Spieler, die Figur nachzubilden und dabei auch die richtige Position der farbigen Stäbchen einzuhalten. Der Spieler, der dies als Erster schafft, ruft „Fertig!“. Wenn er die Figur richtig nachgebildet hat, dürfen sowohl er als auch der Spieler, der gerade am Zug war, je eine Karte vom Stapel nehmen. Andernfalls setzt er eine Runde aus.



### FARBE

Es wird ähnlich wie beim Wettkampf „FIGUR“ gespielt, doch bei dieser Variante müssen die Spieler diejenigen farbigen Stäbchen nehmen und vor sich hinlegen, die in der Figur der betrachteten Karte nicht das Stäbchen berühren, dessen Farbe auf der Rückseite der obersten Karte des Stapels abgebildet ist.

**PT**

# QUICK STICK

**Idade:** 8-99**Jogadores:** 2-4**Duração:** 30 minutos**Um jogo de:** *Martin Nedergaard Andersen***Conteúdo:** 24 barras coloridas, 1 baralho de 55 cartas, 1 spinner, 1 tabuleiro de cartas; Regulamento

Distribui-se a cada jogador um conjunto de 6 barras coloridas (vermelho, azul, verde, amarelo, rosa, branco). Baralham-se as cartas do maço e dispõem-se viradas para baixo no respetivo espaço cinza do tabuleiro. Coloca-se o spinner preparado.

## Procedimento

Em cada carta está representada uma figura diferente composta por seis barras coloridas. O primeiro jogador a conseguir conquistar 8 cartas (ou mais, se os jogadores combinarem uma maior duração do jogo) ganha o jogo.

Começa o jogador mais... magro! Faz girar o spinner para determinar um dos três seguintes desafios: *figura*, *descrição* e *cor*.



### FIGURA

O jogador de turno pesca uma carta e mostra-a a todos durante alguns segundos. Em seguida, coloca-a virada para baixo no respetivo espaço branco do tabuleiro. Todos os jogadores (incluindo o jogador de turno) devem criar a figura da carta utilizando as suas barras, sem necessariamente respeitar a posição das cores. O jogador que recriar primeiro a figura, declara-o dizendo "Feito!". Se realizou a tarefa corretamente, ganha uma carta tirando-a do maço, caso contrário, salta o próximo turno. Se ninguém conseguir realizar a tarefa, não é atribuída nenhuma carta.



### DESCRIÇÃO

O jogador de turno pesca uma carta, observa-a sem a mostrar aos outros jogadores e começa a descrever com palavras a figura apresentada na carta (os gestos com as mãos são proibidos). Os restantes jogadores, com base na descrição do jogador de turno, procuram recriar a figura respeitando também a posição das barras coloridas. O primeiro a acabar, declara-o dizendo "Feito!". Se tiver reproduzido corretamente a figura, ganha uma carta tirando-a do maço e faz com que o jogador de turno também ganhe uma. Caso contrário, fica sem ir a jogo um turno.



### COR

Procede-se da mesma forma como sucedida no desafio Figura, mas, neste caso, os jogadores devem tirar e colocar à sua frente as barras coloridas que, na figura da carta observada, não tocam na barra da cor representada no verso da carta no topo do baralho.



Watch   
the video!

**LUDIC** 

[www.ludicfamily.com](http://www.ludicfamily.com)