

HABA

ゲーム説明書 • Instructions • Spielanleitung



スティッキー

Keep it steady!

Zitternix

ORIGINAL Zitter nix





スティッキー

2～4人のためのバランスゲーム。6歳～9歳まで。

作 者 : Heinz Meister
イラスト : Anja Dreier-Brückner
所要時間 : 約10分

セット内容

黄色のスティック（1点）：9本
 赤色のスティック（2点）：9本
 青色のスティック（3点）：9本
 リング：1個
 サイコロ：1個
 説明書：1冊



ゲームの目的

リングからスティックをそーっと引き抜いてください。
 一番たくさん得点できるのはいったい誰でしょう？



☆木は生き物ですから木目や色合い、よく見ると同じものはふたつとありません。ドイツの森のブナの木に、着色料には水溶性の塗料、コーティングにも水溶性ワックスを使っています。したがって有毒な溶剤を一切含みません。ハバの物作りには、ベビーからキッズまで、子ども達のことを真剣に考える思いが込められています。

◎スティッキーも木の玩具です。まっすぐなスティック、少ししなっているスティック、そんな1本1本の個性がまたゲームに面白味を加えてくれます。



遊ぶ場所について

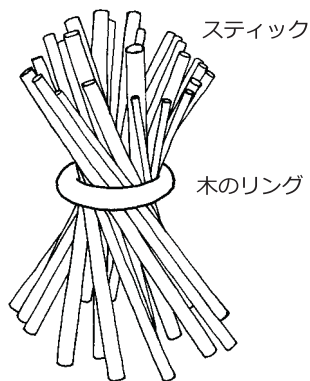
スティック束をリングに通して立たせる

サイコロを用意

ゲームの準備

テーブルクロスの上やカーペットの上などのように、あまり滑らない場所で遊ぶようにしてください。スティックを立てる作業は少し難しいので、もっとも年上の人にしてもらいましょう。

全てのスティックを束にして片手で握ります。そこに木のリングを上から通し、木のリングがスティック束の真ん中にくる所までおろします。スティック束を地面から垂直に持ち、リングがスティック束の真ん中でしっかりと動かなくなるまでスティック束をねじります。ゆっくりとスティック束から手を離し、スティックが立ったことを確認したら、サイコロを用意して準備は完了です。



遊び方

時計回りの順番でスティックを1本ずつ引き抜いていきます。

基本的なルール

- スティックを引き抜くとき、リングとスティックが動くでしょう。これはミスではありません。
- ただし、スティックの束が崩れ、木のリングが地面に着いてしまったらゲームは終了です。そうなってしまった人はそのラウンドは負けになってしまいます。

最も手の小さい人から始めてください。手番になったらサイコロを振ります。

サイコロで何色ができましたか？ 赤色？ 黄色？ それとも青色？

- 対応する色のスティックを木のリングから引き抜いて、自分の前に置きます。スティックは色ごとに点数が決まっています。青色は3点、赤色は2点、黄色は1点です。

サイコロをふる

スティックを引き抜く

スティックの得点



●サイコロで出た色のスティックを引き抜くのがとても難しい状況ですか？そんなとき、もし同じ色のスティックが既に自分の前に置いてあるならば、その手番ではスティックを抜かないことにすることもできます。その場合は自分が前にとった同じ色のスティックを1本箱の中に戻さなければなりません。
同じ色を持っていない場合はスティックを引き抜かなければなりません。そーっと、慎重に引き抜きましょう。

●サイコロで出た色のスティックが既にリングの中になくなっている場合は、他の色のスティックを自由に選んで引き抜いてください。

その後、次の人に手番が移ります。

ゲームの終了

ゲームは以下のときに終了します。
スティックを引き抜くとき、スティック束が崩れて木のリングが地面についてしまったら、即座にゲームは終了します。このときスティックを引き抜いていた人はこのラウンドは負けとなり、それまでに集めていたスティックも得点になりません。
それ以外の人は自分の集めたスティックの得点を計算します。
残りのスティックが3本しかなくなった場合にも、ゲームは終了します。この場合全員が自分の得点を計算します。

黄色のスティックは1本1点、赤色のスティックは1本2点、青色のスティックは1本3点です。
最も得点の高かった人の勝ちです。

バリエーションルール

目標得点を決めて複数回ラウンドを行なっていきます。
誰かが目標得点到達するまでラウンドを続けていき、一番最初に目標得点到達した人の勝ちです。

ヒント

リングが比較的高い位置にある場合、そう簡単にスティックの束が倒れることはありません。そのラウンドは長期戦になるでしょう。

スティックを引き抜かないことにする

サイコロで出た色のスティックが残っていない？

スティックの束が崩れる

スティックが残り3本だけになる

得点を計算する

最も得点の高かった人
= 勝ち

Keep it Steady



ENGLISH

A game of skill for 2 to 4 players ages 6 to 99.

Author: Heinz Meister
Illustrations: Anja Dreier-Brückner
Length of the game: approx. 15 - 20 minutes

Contents

9 yellow sticks (1 point)
9 red sticks (2 points)
9 blue sticks (3 points)
1 wooden ring
1 color die



Aim of the game

Who proves to have a calm hand at pulling out sticks and thus gets the most points?

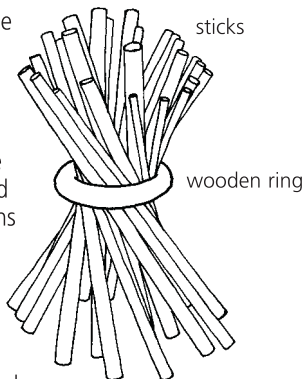
Preparation of the Game

You play on a surface that is not too slippery, for example on a table cloth or on the carpet. Setting up the sticks is not as easy as it seems. Therefore this will be the task of the oldest player.

Gather all the sticks into a bundle in one hand and slide the wooden ring onto it, pushing it down to the middle of the bundle.

Hold the bundle vertically on the playing surface and twist the end of the sticks in opposite directions until the ring sits firmly in the middle and keeps the sticks together.

Now carefully loosen the bundle which should now stand on its own. Get the die ready.



playing surface

*dress up sticks
with ring*

die

How to Play

You play in a clockwise direction and pull the colored sticks out of the wooden ring, one by one.

General rules:

- Ring and sticks may move while you pull.
- The game, however, is over as soon as the bundle collapses and the wooden ring touches the playing surface. The player who causes this incident loses the round.

The player with the smallest hands starts the game and throws the die.

throw the die

Which color appears on the die? Red, yellow or blue?

- Carefully pull a stick of the corresponding color out of the wooden ring and place it in front of you. The sticks count as valuable points. The blue ones are worth three points, the red two points, and the yellow one point.

*pull out stick,
points*





*refuse to pull:
return stick*

*No stick of given
color left?*

bundle collapses

only 3 sticks left

count points

*most points =
winner*

- Does it appear too risky to pull out a stick of the color shown on the die because the bundle may collapse? If you have already one or more sticks of this color in front of you, you can decide not to pull out a stick this round. If you decide this, you have to place one stick of the color in question back into the game box. If you do not have a stick of this color yet, you cannot refuse and have to try to be very very careful.
- Does the die show a color of which there are no more sticks in the bundle? Then you can choose freely which stick to pull out.

Then it's the turn of the next player.

End of the Game

The game ends ...

... as soon as the bundle collapses while a stick is being pulled out and the wooden ring touches the playing surface. The player who caused this incident loses the round and the sticks he/she collected up to this point do not count. The other players count the value of their sticks.

... as soon as the wooden ring is held by only three sticks. The players calculate their points.

Each yellow stick counts one point, each red stick two points and each blue stick three points.

Whoever scores most points, wins the game.

Game Variation

Play multiple rounds towards a set point goal. The game ends when a player reaches the points goal.

Hint

The bundle won't collapse as easily if the ring sits higher up on the bundle. Round play may be prolonged.

Zitternix

Ein Geschicklichkeitsspiel für 2 – 4 Spieler von 6 – 99 Jahren.

Spielidee: Heinz Meister
Illustration: Anja Dreier-Brückner
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Spielinhalt

9gelbe Stäbe (1 Punkt)
9rote Stäbe (2 Punkte)
9blaue Stäbe (3 Punkte)
1Holzring
1Farbwürfel



Spielziel:

Wer hat beim Herausziehen der Stäbe die ruhigste Hand und sammelt die meisten Punkte?

DEUTSCH



Spielefläche

*Stäbe mit Ring
aufstellen*

Würfel

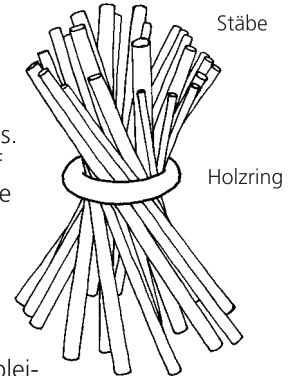
würfeln

*Stab
herausziehen*

Spielvorbereitung

Ihr spielt auf einer nicht zu glatten Fläche, z. B. auf einer Tischdecke oder auf dem Teppich.
Das Aufbauen ist gar nicht so einfach, darum übernimmt das älteste Kind diese Aufgabe:

Nimm alle Stäbe als Bündel in eine Hand und schiebe den Holzring darüber. Schiebe ihn bis in die Mitte des Stabbündels. Setze das Bündel senkrecht auf die Spielefläche und verdrehe die Stäbe fächerförmig so gegeneinander, dass der Ring fest in der Mitte sitzt und die Stäbe zusammenhält. Jetzt kannst du vorsichtig loslassen: Das Bündel soll von alleine stehen bleiben.
Legt den Würfel bereit.



Spielablauf

Ihr würfelt reihum im Uhrzeigersinn und zieht nach und nach die farbigen Stäbe aus dem Holzring heraus.

Grundsätzlich gilt

- Ring und Stäbe dürfen sich beim Herausziehen bewegen.
- Das Spiel endet jedoch sofort, wenn das ganze Stabbündel in sich zusammenfällt und der Holzring die Spielefläche berührt. Das Kind, welches das verursacht hat, verliert diese Runde.

Wer von euch hat die kleinsten Hände? Du darfst beginnen und einmal würfeln.

Welche Farbe hast du gewürfelt: rot, gelb oder blau?

- Ziehe vorsichtig einen Stab der gewürfelten Farbe aus dem Holzring heraus und lege ihn vor dir ab.
Die Stäbe bringen dir wertvolle Punkte:
Die blauen zählen drei Punkte, die roten Stäbe zählen zwei Punkte, die gelben einen Punkt.



- Erscheint es dir zu gefährlich, einen Stab der gewürfelten Farbe herauszuziehen, weil das Stabbündel vielleicht zusammenfallen könnte?

Wenn du bereits einen oder mehrere Stäbe der gewürfelten Farbe vor dir liegen hast, kannst du in dieser Runde auf das Herausziehen verzichten. Wenn du verzichtest, musst du allerdings einen Stab der gewürfelten Farbe zurück in die Schachtel legen ...

Hast du noch keinen Stab dieser Farbe, so kannst du leider nicht verzichten und musst versuchen, ganz, ganz vorsichtig zu sein ...

- Hast du eine Farbe gewürfelt, von der kein Stab mehr im Holzring steckt? Du darfst einen beliebigen Stab herausziehen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet ...

... sofort, wenn das Bündel beim Herausziehen eines Stabes in sich zusammenfällt und der Holzring die Spielfläche berührt. Das Kind, welches das verursacht hat, verliert diese Runde. Die von ihm gesammelten Stäbe zählen nicht. Alle anderen zählen die Punktwerte ihrer gesammelten Stäbe zusammen.

... spätestens, wenn der Holzring nur noch von drei Stäben gehalten wird. Alle Kinder zählen ihre Punkte zusammen.

Jeder gelbe Stab zählt einen Punkt, jeder rote Stab zählt zwei Punkte, jeder blaue Stab zählt drei Punkte.

Wer so die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Variante

Ihr spielt mehrere Runden. Das Spiel endet, sobald ein Kind eine vorher vereinbarte Punktzahl erreicht hat.

Tipp

Das Bündel bleibt länger stehen, wenn der Ring oberhalb der Mitte sitzt. So könnt ihr die einzelnen Spielrunden verlängern.

*auf Herausziehen
verzichten:
Stab abgeben*

*Kein Stab der
gewürfelten Farbe?*

*Bündel fällt
zusammen ...*

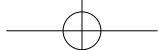
... nur noch 3 Stäbe

Punkte zählen

*höchste Punktzahl =
Sieg*

DEUTSCH





HABA

© HABA-Spiele Bad Rodach 2004

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD-Small parts.
Not for children under 3 years.

！ご注意ください！

小さな部品が含まれています。
3歳未満のお子さんが誤って飲み込まないようにご注意ください。



輸入販売元：株式会社ブラザー・ジョルダン社
〒631-0012 奈良県奈良市中山町 1512-1
TEL:0742-40-4048 www.brjordan.com



TL 79239 11/22 Art. Nr.: 1307816002

HABA Sales GmbH & Co.KG • August-Grosch-Straße 28 - 38 • 96476 Bad Rodach, Germany • www.haba-play.com