


STAKK

ZIELEN - WERFEN - GEGNER NERVEN!
AIM - THROW - STAKK - THE STACKING GAME!

		
100% WOOD	2-8 PLAYERS	AGES

RULES OF THE GAME

Object of the game:

The goal of the game is to build a tower on top of the red target STAKK* with your own STAKK cubes (black or white) until you have no cubes left.

Start of the game:

At the beginning of the game, the youngest player (from round 2 on: the loser of the previous round) throws or rolls the red STAKK. This STAKK is not moved during the round and serves as "target STAKK".

How to play the game?

From the starting line, the two teams (1-4 players each) take turns trying to throw their STAKKs as close to the red target STAKK as possible. After all STAKKs have been thrown, the player whose STAKK is closest to the target STAKK is allowed to use this STAKK to build a tower upon the red target STAKK. A guide for how to build the tower can be found on the last page of this manual. All the remaining STAKKs are picked up and a new set of throwing begins. It is started by the team that has more STAKKs left to throw. In the event of a draw (e.g. each team has two STAKKs left), the team that was unable to place a STAKK on the tower during the last set begins.

What happens if the tower collapses?

While playing, it may happen that a team knocks down the tower (the red target STAKK plus at least one additional STAKK). In this case, the current set of throwing is finished immediately. All white and black throwing STAKKs are collected. Only the red target STAKK remains in its original position. A new set of throwing begins. It is started by the team that has knocked down the tower.

CAUTION: Each team is allowed to knock down the tower only **ONCE** per game round. If a team knocks down the tower for the second time within a game round, the team has lost this game round immediately. The other team receives one point.

Tip: Of course, if you are lagging behind, you can intentionally knock down the tower with a carefully targeted throw (but only once per round).

End of the game:

A team has won a game round as soon as it has stacked all its STAKKs in the tower or as soon as the opposing team has knocked down the tower for the second time in one game round. The winning team gets one point. A game can be played until a team reaches 3, 5 or 7 points.

MODIFICATION OF THE GAME:

A variation of the game is that the winner of a throwing round may stack all those STAKKs on the tower that are closer to the target STAKK than the opponent's best or next STAKK.

Example: After one set of throwing, three cubes from team "Black" are closer to the target STAKK than the best cube from team "White". This would mean that team "Black" can stack all three cubes on the tower. With this modification, the game becomes tactically more demanding.

*The name of the game STAKK is derived from "stack".

SPIELREGELN

DE

Ziel des Spiels:

Ziel des Spiels ist es, alle eigenen STAKK*-Würfel (schwarz oder weiß) im Turm (auf dem roten Ziel-STAKK) zu verbauen, indem man sie so nah wie möglich an den roten Ziel-STAKK wirft oder rollt.

Spielbeginn

Zu Beginn wirft der jüngste Spieler (ab Spielrunde 2: der Verlierer der vorherigen Spielrunde) den roten STAKK. Dieser wird während des Spiels nicht mehr bewegt und dient als "Ziel-STAKK".

Spielablauf:

Abwechselnd versuchen die beiden Teams (mit jeweils 1-4 Spielern), ihre eigenen STAKK-Würfel so nah wie möglich am Ziel-STAKK zu platzieren. Nach jedem Wurf-Durchgang (alle STAKKs geworfen) darf derjenige Spieler, dessen STAKK sich am nächsten zum Ziel-STAKK befindet, diesen STAKK im Turm "verbauen". Dadurch wächst der Turm von Wurf-Durchgang zu Wurf-Durchgang um einen weißen oder schwarzen STAKK. Eine Bauanleitung befindet sich auf der letzten Seite. Die restlichen STAKKs werden eingesammelt und es beginnt ein neuer Wurf-Durchgang. Den neuen Durchgang beginnt das Team, das über mehr verbleibende Wurf-STAKKs verfügt. Bei Gleichstand beginnt das Team, das beim letzten Wurf-Durchgang keinen STAKK im Turm unterbringen konnte.

Was passiert, wenn der Turm umfällt?

Beim Spielen kann es vorkommen, dass ein Team den Turm (mindestens der Ziel-STAKK plus ein weiterer STAKK) umwirft. In diesem Fall ist der Wurf-Durchgang sofort beendet. Alle weißen und schwarzen Wurf-STAKKs werden eingesammelt. Nur der Ziel-STAKK bleibt auf seiner ursprünglichen Position liegen. Ein neuer Wurf-Durchgang mit allen STAKKs beginnt. Den Wurf-Durchgang beginnt das Team, das den Turm gestürzt hat.

ACHTUNG: Jedes Team darf den Turm nur **EINMAL** pro Spielrunde umwerfen. Wirft ein Team den Turm innerhalb einer Spielrunde zum zweiten Mal um, dann hat das Team die Spielrunde direkt verloren. Das andere Team erhält einen Punkt.

TIPP: Aus taktischen Gründen kann man bei Rückstand den Turm mit einem gezielten Wurf absichtlich zum Einstürzen bringen (allerdings nur 1x pro Spielrunde).

Ende des Spiels:

Ein Team hat eine Spielrunde gewonnen, sobald es seine gesamten STAKK-Würfel im Turm untergebracht hat oder das gegnerische Team den Turm zum zweiten Mal in einer Spielrunde stürzt. Das Siegerteam bekommt einen Punkt für die gewonnene Spielrunde. Gespielt werden kann auf 3, 5 oder 7 Punkte.

SPIELVARIANTE:

Eine Variante besteht darin, dass der Gewinner eines Wurf-Durchgangs alle diejenigen STAKKs auf den Turm stapeln darf, die näher am Ziel-STAKK sind als der beste bzw. nächste Würfel des Gegners.

Beispiel: Drei Würfel von Team "Schwarz" sind näher am Ziel-STAKK als der beste Würfel von Team "Weiß" würde bedeuten, dass Team "Schwarz" alle drei Würfel auf den Turm stapeln darf. Hierdurch ergibt sich ein taktisch noch anspruchsvolleres Spiel.

*STAKK kommt vom Englischen "stack" und bedeutet "stapeln".

RÈGLE DU JEU

FR

But du jeu:

Le but du jeu est de construire une tour au sommet de la cible rouge STAKK* avec tous vos propres cubes STAKK (noirs ou blancs) en les lançant ou en les faisant rouler aussi près que possible de la cible rouge STAKK.

Début de la partie:

Au début de la partie, le plus jeune joueur (à partir du 2ème tour: perdant du tour précédent) lance ou fait rouler le STAKK rouge. Ce STAKK ne doit pas être déplacé pendant le tour et sert de cible STAKK.

Comment jouer au jeu?

Depuis la ligne de départ, les deux équipes (1 à 4 joueurs chacune) essaient à tour de rôle de lancer leur STAKK le plus près possible du STAKK cible rouge. Une fois que tous les STAKK ont été lancés, le joueur dont le STAKK est le plus proche du STAKK cible est autorisé à utiliser ce STAKK pour construire une tour par-dessus le STAKK cible rouge. Vous trouverez les instructions pour construire la tour à la dernière page de ce manuel. Tous les STAKK restants sont récupérés et une nouvelle série de lancers commence. Cette étape est initiée par l'équipe ayant le plus de STAKK à lancer. En cas d'égalité (par exemple, chaque équipe a deux STAKK restants), l'équipe qui n'a pas pu placer un STAKK dans la tour lors de la dernière série commence.

Que se passe-t-il si la tour s'effondre?

Pendant le jeu, il peut arriver qu'une équipe fasse tomber la tour (la cible rouge STAKK plus au moins un STAKK supplémentaire). Dans ce cas, la série de lancers en cours est immédiatement terminée. Tous les STAKK blancs et noirs sont ramassés. Seul la cible rouge STAKK reste dans sa position initiale. Une nouvelle série de lancers commence. Elle est commencée par l'équipe qui a fait tomber la tour.

ATTENTION: Chaque équipe n'est autorisée à faire tomber la tour qu'UNE SEULE FOIS par tour de jeu. Si une équipe fait tomber la tour pour la deuxième fois au cours d'un tour de jeu, elle a immédiatement perdu ce tour de jeu. L'autre équipe reçoit un point.

CONSEIL: Bien sûr, si vous êtes à la traîne, vous pouvez faire tomber la tour intentionnellement avec un lancer soigneusement ciblé (mais seulement une fois par tour).

Fin de la partie:

Une équipe a gagné un tour de jeu dès qu'elle a empilé tous ses STAKK dans la tour ou dès que l'équipe adverse a fait tomber la tour pour la deuxième fois en un tour de jeu. L'équipe gagnante obtient un point. Une partie peut être jouée jusqu'à ce qu'une équipe atteigne 3, 5 ou 7 points.

VARIANTE DU JEU:

Une autre variante est que le gagnant d'un tour peut empiler tous les STAKK de la tour qui sont plus proches du STAKK cible que le meilleur cube ou le cube suivant de l'adversaire.

Exemple: Après une série de lancers, trois cubes de l'équipe "Noir" sont plus proches de la cible STAKK que le meilleur cube de l'équipe "Blanc". Cela signifie que l'équipe "Noir" peut empiler les trois cubes sur la tour. Avec cette modification, le jeu devient tactiquement plus exigeant.

*Le nom du jeu STAKK est dérivé du terme anglais "stack" et signifie "empiler".

REGLAS DEL JUEGO

ES

Objetivo del juego:

El objetivo del juego es construir una torre sobre el objetivo rojo STAKK*, con tus propios cubos STAKK (blancos o negros), hasta quedarte sin ninguno.

Inicio del juego: Al comenzar, el jugador más joven (y a partir de la segunda ronda: el perdedor de la ronda anterior) lanzará o hará rodar el STAKK rojo. Este STAKK no se puede mover durante toda la ronda, y servirá como objetivo STAKK.

¿Cómo jugar?

Desde la línea de salida, los dos equipos (de 1 a 4 jugadores) se turnarán para lanzar sus STAKKs lo más cerca posible del objetivo rojo de STAKK. Después de que todos hayan sido lanzados, el jugador cuyo STAKK esté más cerca del objetivo, podrá usar este STAKK para construir una torre sobre el mismo. Las instrucciones para construir la torre se pueden encontrar en la última página de este manual. Todos los STAKKs restantes serán recogidos y comenzará un nuevo turno de lanzamiento. Comenzará el equipo que tenga más STAKKs para lanzar. En caso de empate (por ejemplo, si a cada equipo le quedan dos STAKKs), comenzará el equipo que no pudo colocar un STAKK en la torre durante la última ronda de lanzamientos.

¿Qué pasa si la torre se derrumba?

Mientras se juega, puede ocurrir que un equipo derribe la torre (constituida por el objetivo rojo STAKK junto con, al menos, un STAKK adicional). En este caso, la actual serie de lanzamientos se terminará inmediatamente. Se recogerán todas las STAKK blancas y negras. Sólo permanecerá en su posición original el STAKK objetivo rojo. Una nueva serie de lanzamientos comenzará. Lo iniciará el equipo que haya derribado la torre.

ATENCIÓN: Cada equipo podrá derribar la torre sólo **UNA** vez por ronda de juego. Si un equipo derriba la torre por segunda vez dentro de una misma ronda, perderá inmediatamente. El otro equipo recibirá un punto.

Consejo: Naturalmente, si estás quedándote atrás, puedes derribar intencionadamente la torre con un lanzamiento bien dirigido (pero sólo una vez por ronda).

Fin del juego:

El equipo gana una ronda de juego tan pronto como haya apilado todos sus STAKKs o en cuanto el equipo contrario haya derribado la torre por segunda vez, en una misma ronda. El equipo ganador obtiene un punto. Se puede jugar hasta que un equipo alcance 3, 5 o 7 puntos.

MODIFICACIÓN DEL JUEGO:

Otra variante posible supone que el ganador de la ronda de lanzamientos ponga en la torre todos los STAKK que estén más cerca del STAKK objetivo con respecto al mejor o siguiente cubo del adversario.

Ejemplo: Si tres cubos del equipo "Negro" están más cerca del STAKK objetivo, en comparación con el mejor cubo del equipo "Blanco", el equipo "Negro" podría apilar esos tres cubos en la torre. Esto crea un juego más exigente desde el punto de vista táctico.

*El nombre del juego STAKK se deriva del término inglés "stack" y significa "apilar".

REGOLE DEL GIOCO

IT

Obiettivo del gioco:

L'obiettivo del gioco è costruire una torre sul bersaglio rosso STAKK* con i propri cubi STAKK (neri o bianchi), finché non si hanno più cubi a disposizione.

Inizio del gioco:

All'inizio del gioco il giocatore più giovane (dal turno di gioco 2 in poi: il perdente del turno precedente) lancia lo STAKK rosso. Questo STAKK non viene mosso durante il turno e funge da bersaglio STAKK.

Come si gioca?

Dalla linea di partenza, le due squadre (composte da 1-4 giocatori ciascuna) si alternano lanciando i loro STAKK il più vicino possibile al bersaglio rosso STAKK. Dopo che tutti gli STAKK sono stati lanciati, il giocatore con lo STAKK più vicino al bersaglio può usare questo STAKK per costruire una torre sul bersaglio rosso STAKK. Nella pagina finale del manuale si trova un esempio di costruzione della torre. Tutti gli STAKK rimasti vengono raccolti e inizia una nuova serie di lanci. La squadra che ha più STAKK inizia a lanciare. In caso di pareggio (ad esempio nel caso in cui ogni squadra sia rimasta con due STAKK), inizia la squadra che non è stata in grado di piazzare uno STAKK sulla torre durante l'ultima serie di lanci.

Cosa succede se la torre cade?

Durante il gioco può capitare che una squadra faccia cadere la torre (il bersaglio rosso STAKK più almeno un altro STAKK). In questo caso, la serie di lanci corrente viene terminata immediatamente e vengono raccolti tutti gli STAKK bianchi e neri. Solo il bersaglio rosso STAKK rimane nella sua posizione originale. La squadra che ha fatto cadere la torre inizia con una nuova serie di lanci.

ATTENZIONE: ogni squadra può far cadere la torre solo **UNA** volta durante un turno di gioco. Se una squadra fa cadere la torre per la seconda volta durante lo stesso turno di gioco, la squadra perde immediatamente, e l'altra squadra riceve un punto.

Consiglio: ovviamente, se stai perdendo puoi far cadere la torre intenzionalmente con un lancio mirato (ma solo una volta per turno di gioco).

Fine del gioco:

Una squadra vince il turno di gioco quando ha posizionato tutti i suoi STAKK sulla torre o quando la squadra avversaria ha abbattuto la torre per la seconda volta in un turno di gioco. La squadra vincente ottiene un punto. Si gioca finché una squadra raggiunge 3, 5 o 7 punti.

VARIANTE DEL GIOCO:

Un'altra variante prevede che il vincitore di una serie di lanci posizioni sulla torre tutti gli STAKK che si sono avvicinati di più alla torre rispetto al miglior cubo dell'avversario.

Esempio: tre cubi della squadra nera sono più vicini al bersaglio STAKK rispetto al cubo migliore della squadra bianca. In questo caso, la squadra nera può posizionare tutti e tre i cubi sulla torre. Con questa variante il gioco richiederà più tattica.

* Il nome del gioco STAKK deriva dal termine inglese "stack" e significa "impilare".

HOW TO PLAY

STAKK



#KEEPONPLAYING



www.two46.eu

#KEEPONPLAYING



www.two46.eu

BOARDBALL

An innovative & challenging racket game for kids



FRISBEE

Our first 100% Organic Frisbee



SOFT STAKK

An indoor version for real "STAKK lovers"



HAND SURFBOARD

Our very first surfboard "to-go"



#KEEPONPLAYING



www.two46.eu

FRESCOBOL RACKETS

The fascinating Brazilian racket game for kids & adults



Rio Classico



Sao Paulo



Belo Horizonte

FRESCOBOL BALLS

Our very first surfboard "to-go"



*Speedballs
for an intense game*



*Softballs
perfect to improve
your playing technique*

NEOPRENE CASES

Perfect protection for your rackets



DU HAST EINE TOLLE PRODUKTIDEE, ABER ÜBERHAUPT KEINEN PLAN WIE DU DIESE UMSETZT?

Dann zögere nicht lange und melde dich bei uns :)

Gerne geben wir dir unverbindlich Tipps zu einer optimalen Herangehensweise oder finden sogar einen Weg für eine gemeinsame Umsetzung.

Venture Stories

info@venture-stories.com



« Ein Ziel ohne Plan ist nur ein Wunsch »

Antoine de Saint-Exupéry

Venture Stories

Re-thinking products from scratch.

We love building remarkable e-commerce brands & products that stay in mind.

10.000+
HAPPY CLIENTS

7
BRANDS

5
YEARS OF EXPERIENCE



STAKK



WOODSANDWAVES

KORNRAD
KRUMM



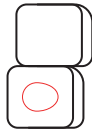
**VI(N)OLETTA
WANKELMUT**

STAKK

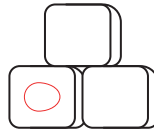
HOW THE TOWER SHOULD BE BUILT



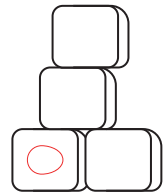
1



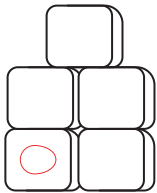
2



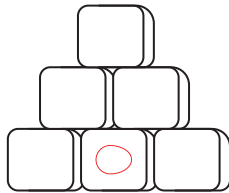
3



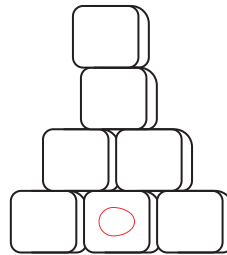
4



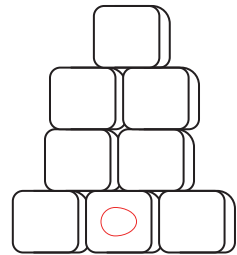
5



6



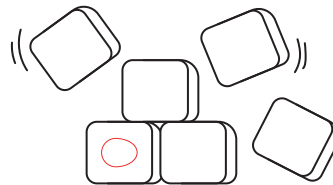
7



8



Both teams equally close to the red **STAKK** means no STAKK is placed on the tower.



If the tower gets hit and collapses, only the red target **STAKK** stays in its original position. All other STAKKs are back in play. **ATTENTION:** Each team is allowed to knock down the tower only once per game round.