15 min 2-9 7+

RÈGLES DU JEU - RULEBOOK
REGLAS DEL JUEGO

THE STICKY
LETTER RACE!
¡LA CARRERA
DE LAS LETRAS
ADHESIVAS!
LA COURSE
AUX LETTRES
COLLANTES !
LET
STICK
HOT
Macaco

GAMES THAT TURN **THE HOUSE** INTO **A PLAYGROUND**!

¡JUEGOS QUE TRANSFORMAN **LA CASA** EN **TERRENO DE JUEGO**!

LES JEUX QUI TRANSFORMENT **LA MAISON** EN **TERRAIN DE JEU** !

GET UP and Play!

News, goodies, game rules,
follow us online #hotmacacos

Règles du jeu

FR

Contenu :

9 planchettes en carton sur lesquelles coller 16 lettres de la même couleur
1 livret de règles

But du jeu :

Récupérer le plus grand nombre de lettres en complétant un maximum de mots partout dans l'espace de jeu.

Mise en place :

On délimite l'espace de jeu : par exemple la pièce dans laquelle on joue (ou 2 pièces s'il y a vraiment peu d'objets dans cette pièce).
Les 9 planches sont disposées au hasard sur la table, côté lettres visibles.
Chaque joueur choisit une planchette selon les objets repérés dans la pièce et selon sa stratégie.
Premier décidé premier servi !

Déroulement :

C'est parti ! Les joueurs foncent coller leurs lettres sur les objets qu'ils ont repérés.
La 1ère lettre posée sur un objet est toujours la 1ère lettre du nom de cet objet.

Exemple :

Le joueur 1 colle un « A » sur une armoire et annonce : « armoire ! »
Le joueur 2 colle un « V » sur une vitre et annonce : « vitre », etc...
La 1ère lettre d'un objet est positionnée de la manière la plus visible possible, de manière à ce que les autres joueurs puissent ensuite venir compléter le mot avec une de leurs lettres.
Par exemple, un joueur va pouvoir coller un « R » derrière le « A » positionné sur l'armoire, puis un autre joueur le « M », et cetera jusqu'à éventuellement finir le mot (au singulier).

Remarques :
Un joueur ne peut pas poser 2 lettres de suite et on ne peut faire qu'un seul mot sur un même objet.
Il existe également un joker (🤠) par planchette, qui permet de prendre la place de n'importe quelle lettre de l'alphabet.
Les stickers peuvent être collés sur toutes les surfaces lisses de la maison (meubles, fenêtres, objets lisses...).
Si une lettre ne colle pas sur un objet parce qu'il est trop rugueux, il faut vite réfléchir pour en trouver un autre !

Fin de la partie :
Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a réussi à placer 10 lettres de sa planchette. Il crie : « stop ! » et plus aucun joueur n'a le droit de coller une lettre. Si aucun joueur n'a réussi à placer 10 lettres au bout de 5 minutes, la partie s'arrête aussi.
Les joueurs récupèrent alors toutes les lettres des mots auxquels ils ont ajouté la dernière lettre.

Exemple :
Les lettres« ARMO » sont collées sur l'armoire à la fin de la partie. Le joueur qui a placé le « O » récupère les 4 lettres et gagne 4 points.
Les joueurs comptabilisent tous leurs points et les notent sur un carnet de scores.
Celui qui en a gagné le plus, remporte la manche.
Les stickers sont ensuite repositionnés sur leurs planches de couleur respectives, puis on recommence une nouvelle manche en choisissant une nouvelle planchette.
Le gagnant est le joueur qui a gagné le plus de points au bout de 3 manches.

Conseil : Si ton sticker colle moins bien à cause de la poussière, lave-le afin qu'il retrouve toutes ses propriétés adhésives. Facile !

DÉCOUVRE LES AUTRES JEUX DE LA GAMME SUR
WWW.HOTMACACOS.COM

Reglas del juego

ES

Contenido: :
9 láminas sobre las que pegar 16 letras del mismo color
1 manual con las reglas del juego

Objetivo del juego :
Recuperar el mayor número posible de letras completando el número máximo de palabras dentro del espacio de juego.

Preparación :
Se delimita el espacio de juego: por ejemplo, la habitación donde se vaya a desarrollar el juego (o 2 habitaciones si la anterior contiene pocos objetos).
Las 9 láminas se colocan al azar encima de una mesa, con el lado de las letras hacia arriba.
Cada jugador elige una lámina fijándose en los objetos de la lámina que haya identificado en la habitación y en función de su estrategia. ¡El primero en decidir es el que se lleva la lámina!

Desarrollo :
¡A jugar! Los jugadores se lanzan a pegar sus letras sobre los objetos que han identificado.
La 1ª letra colocada sobre un objeto siempre será la 1ª letra del nombre de ese objeto.

Ejemplo :
El jugador 1 pega una «A» sobre un armario y exclama «¡armario!»
El jugador 2 pega una «V» sobre una ventana y exclama «¡ventana!», etc...
La 1ª letra de un objeto se colocará de la forma más visible posible, de tal forma que los demás jugadores puedan seguidamente completar el resto de la palabra con sus letras. Por ejemplo, un jugador podrá pegar una «R» detrás de la «A» en el armario, otro jugador la «M» y así sucesivamente hasta completar la palabra (en singular).

Comentarios :

Un jugador no podrá colocar 2 letras seguidas y solo se puede formar una palabra sobre cada objeto.
También existe un comodín (🐵) por lámina, que puede ocupar el lugar de cualquier letra del alfabeto.
Las pegatinas se pueden pegar sobre cualquier superficie lisa de la casa (muebles, ventanas, objetos lisos...).
Si una letra no se pega sobre un objeto porque es demasiado rugoso, es preciso pensar rápido para encontrar otro objeto diferente.

Fin de la partida :

El juego termina cuando un jugador logra colocar 10 letras de su lámina. Entonces exclamará «¡alto! » y el resto de jugadores se detendrá. Si ningún jugador consigue colocar 10 letras en 5 minutos, la partida finaliza. Los jugadores recuperan entonces todas las letras de aquellas palabras a las que han colocado la última letra.

Ejemplo :

Las letras «ARMA» están pegadas sobre el armario al final de la partida. El jugador que haya colocado la última «A» será el que recupera estas 4 letras y se anota 4 puntos.
Los jugadores suman todos sus puntos y los anotan en un cuaderno de puntuaciones.
Gana la partida el jugador que tenga más puntos.
Las pegatinas se vuelven a colocar en las láminas con el color respectivo y se juega una nueva partida eligiendo una nueva lámina.
El ganador será el jugador que tenga más puntos al cabo de 3 partidas.

Consejo: Si tu pegatina se pega peor debido al polvo, lávala para que recupere todas sus propiedades adhesivas. ¡Es mágica!

DESCUBRE LOS DEMÁS JUEGOS DE LA GAMA
WWW.HOTMACACOS.COM

Game Rules

EN

Contents:

9 boards on which to stick 16 letters of the same color
1 rulebook

Goal of the game:
Collect the most points by finishing as many words as you can inside the play area.

Setup:
Determine the play area: for example, the room the game will be played in (or 2 rooms, if the first room doesn't contain enough objects).
Randomly place the 9 player boards on the table, with their letter side facing up.
All players choose a player board depending on their strategy and on the objects they've spotted in the room.
First come, first served!

How to play:
Off we go! The players try to stick their letters to objects in the room as quickly as possible. The first letter you stick to an object always has to be the first letter of that object's name.

Example:
Player 1 sticks a «C» to a cupboard and shouts: «cupboard!»
Player 2 sticks a «W» to a window and shouts: «window!», and so on.
Stick your first letter to your chosen object as visibly as possible, so that the other players can then add to the word using one of their letters.
For example, a second player must stick a «U» to the cupboard after the «C», another player must then stick a «P» to it, and so on. Continue this way until the word has been spelled out completely (in its singular form).

Notes:

You're not allowed to immediately stick 2 of your letters to the same object one after another. Also, each object may only have 1 word.

Each player board has a joker sticker (🤠) which can be used to replace any letter of the alphabet.

You can use the stickers on any smooth surface inside the house (furniture, windows, and other smooth objects). If a letter won't stick to an object because its surface is too rough, you must quickly find a new object!

End of the round:

The round ends as soon as a player sticks their 10th letter to an object. They shout «stop!», after which all other players must stop sticking letters. The round can also end if after 5 minutes none of the players have managed to stick 10 letters.

For each word, you must now check which player has added the last letter to it. That player receives all the letters of the word.

Example:

At the end of the round, the letters «CUPB» are stuck to the cupboard. The player who stuck the «B» to it receives the 4 letters and scores 4 points.

The players add up their points and write them down on a piece of paper.

The player with the most points wins the round.

All players stick their letters back on their player board. They then pass their player board to another player, so that each player has a new color. Now you're ready for the next round.

The player with the most points at the end of 3 rounds is the winner.

Tip: if your sticker comes unstuck because it gathered too much dust, simply rinse it off under the faucet. Easy, right?

DISCOVER ALL OUR OTHER GAMES AT
WWW.HOTMACACOS.COM

Regole del gioco

IT

Contenuto:
9 tessere su cui attaccare 16 lettere dello stesso colore
1 libretto delle regole

Scopo del gioco:
Segna i più punti completando quante più parole possibili all'interno dell'area di gioco.

Organizzazione:
Determina l'area di gioco: per esempio, la stanza in cui si giocherà (o 2 stanze, se la prima stanza non contiene abbastanza oggetti).
Posizionare a caso 9 tessere sul tavolo, con le lettere scoperte.
Tutti i giocatori scelgono una tessera secondo la loro strategia e gli oggetti che hanno individuato nella stanza.
Chi prima arriva, meglio alloggia!

Svolgimento:
Via! I giocatori cercano di attaccare le loro lettere agli oggetti nella stanza nel minor tempo possibile. La prima lettera che incolli ad un oggetto deve sempre essere la prima lettera del suo nome.

Esempio:

Il giocatore 1 attacca una «A» ad un armadio e dice: «armadio!»,
Il giocatore 2 attacca una «V» ad un vetro e dice: «vetro!», ecc.
Attacca la tua prima lettera su un oggetto in maniera perfettamente visibile, in modo che gli altri giocatori possano poi completare la parola usando una delle loro lettere.
Per esempio, un secondo giocatore deve attaccare una «R» all'armadio dopo la «A», poi un altro giocatore attacca la «M» e così via, finché non si completa la parola (al singolare).

Note:
Non puoi attaccare immediatamente 2 delle tue lettere allo stesso oggetto una dopo l'altra. Inoltre, ogni oggetto può avere solo 1 parola.
Ogni tessera ha uno sticker jolly (🤠) che può essere usato per sostituire qualsiasi lettera dell'alfabeto.
Puoi usare gli sticker su qualsiasi superficie liscia di casa (mobili, finestre, oggetti). Se una lettera non aderisce ad un oggetto perché troppo ruvido, devi trovarne subito un altro!

Fine del round:
Il round finisce non appena un giocatore attacca la sua 10° lettera ad un oggetto. A questo punto grida «stop!», dopodiché gli altri giocatori non possono più attaccare le loro lettere. Il round può anche finire se dopo 5 minuti nessuno dei giocatori è riuscito ad attaccare 10 lettere. A questo punto bisogna verificare quale giocatore ha aggiunto l'ultima lettera ad ogni parola. Tale giocatore riceve tutte le lettere della parola.

Esempio:
Alla fine del round, sono attaccate sull'armadio le lettere «ARMA». Il giocatore che ha attaccato la seconda «A» riceve 4 lettere e segna 4 punti.
Il giocatore somma i propri punti e li segna su un pezzo di carta. Il giocatore con più punti vince il round.
Tutti i giocatori rimettono le lettere nelle loro tessere.
Le tessere vengono poi distribuite fra i giocatori, in modo che ogni giocatore abbia un nuovo colore.
Vince chi avrà raggiunto il maggior numero di punti alla fine dei 3 round.

Suggerimento: se il tuo sticker non aderisce bene a causa della polvere, lavarlo gli farà recuperare tutta la sua efficienza adesiva. Magia!

SCOPRI GLI ALTRI GIOCHI DELLA GAMMA SU
WWW.HOTMACACOS.COM

Spielregeln

DE

Inhalt:

9 Brettchen, auf die 16 gleichfarbige Buchstaben geklebt werden können
1 Spielanleitung

Ziel des Spiels:

Ziel ist es, die meisten Punkte zu gewinnen, indem so viele Wörter wie möglich im Spielbereich gebildet werden.

Spielvorbereitung:

Begrenze den Spielbereich: Zum Beispiel der Raum, in dem gespielt wird (oder zwei Räume, falls der Erste nicht genug Gegenstände enthält).
Die 9 Brettchen werden willkürlich, mit den Buchstaben sichtbar, auf dem Tisch verteilt. Jeder Spieler wählt ein Brettchen entsprechend der im Raum ausgewählten Gegenstände und der jeweiligen bevorzugten Taktik. Wer zuerst kommt, malt zuerst!

Spielablauf:

Los geht's! Die Spieler müssen schnell ihre Buchstaben an die von ihnen ausgewählten Gegenstände kleben. Der erste Buchstabe, der an den Gegenstand geklebt wird, muss der erste Buchstabe des jeweiligen Gegenstandes sein.

Beispiel:

Spieler 1 klebt ein «S» an einen Schrank und ruft «Schrank!»,
Spieler 2 klebt ein «F» an eine Fensterscheibe und ruft «Fensterscheibe!» usw.
Der 1. Buchstabe des Gegenstands muss so gut sichtbar wie möglich positioniert werden, damit die anderen Spieler weitere ihrer Buchstaben anfügen können.
Zum Beispiel muss ein zweiter Spieler ein «C» nach dem «S» an den Schrank kleben und dann der nächste Spieler ein «H» usw. Dies wird fortgesetzt, bis das Wort (im Singular) vollständig ist.

DE

Anmerkungen:
Ein Spieler darf keine 2 Buchstaben nacheinander anbringen. Außerdem darf nur ein Wort pro Gegenstand angeklebt werden.
Es gibt ebenfalls einen Joker (🃏) pro Brettchen, der genutzt werden kann um jeden Buchstaben des Alphabets zu ersetzen.
Die Sticker können auf allen glatten Oberflächen im Haus (Möbel, Fenster, glatte Gegenstände usw.) angebracht werden. Sollte ein Buchstabe nicht haften, weil der Gegenstand zu rau ist, muss schnell ein neuer Gegenstand gefunden werden!

Ende der Runde:
Die Runde ist beendet, sobald ein Spieler seinen 10. Buchstaben erfolgreich platziert hat.
Der Spieler ruft «Stopp!» und die anderen Spieler dürfen keinen weiteren Buchstaben mehr anbringen. Die Runde ist ebenfalls beendet, wenn keiner der Spieler es geschafft hat, innerhalb von 5 Minuten seine 10 Buchstaben zu platzieren. Bei jedem Wort muss nun überprüft werden, welcher Spieler den letzten Buchstaben angebracht hat. Dieser Spieler erhält alle Buchstaben des Wortes.

Beispiel:
Am Ende der Runde haften die Buchstaben «SCHR» an dem Schrank. Der Spieler, der das «R» platziert hat, erhält die 4 Buchstaben und gewinnt 4 Punkte.
Die Spieler zählen ihre Punkte und schreiben sie auf ein Blatt Papier. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt die Runde. Die Sticker werden anschließend erneut auf den jeweiligen Spielbrettchen platziert. Dann wird das Brettchen an einen anderen Spieler weitergegeben, so dass jeder Spieler eine neue Farbe hat. Nun kann die nächste Runde beginnen.
Der Spieler, der nach 3 Runden die meisten Punkte gewonnen hat, ist der Gewinner.

Hinweis: Sollte dein Sticker aufgrund von Staub schlechter haften, wasche ihn ab, dann klebt er wieder wie neu. Magie!

ENTDECKE DIE ANDEREN SPIELE DER PRODUKTREIHE AUF
WWW.HOTMACACOS.COM

Der Wettlauf um die haftenden Buchstaben!

Spelregels

NL

Inhoud:

9 spelersborden om 16 letters van dezelfde kleur aan te kleven
1 handleiding

Doel van het spel:
Verzamel de meeste punten door zoveel mogelijk woorden in de speelruimte af te maken.

Voorbereiding:
Bepaal de ruimte waarin het spel wordt gespeeld: bijvoorbeeld de kamer waarin je je bevindt (of in twee kamers, indien de eerste kamer niet genoeg voorwerpen bevat). Leg de 9 spelersborden willekeurig op de tafel, met de letters naar boven. Afhankelijk van hun strategie en van de voorwerpen die ze in de kamer hebben gezien, kiezen de spelers een spelersbord. Wie het eerst komt, het eerst maalt!

Spelverloop:
Start! De spelers proberen zo snel mogelijk hun letters aan voorwerpen in de kamer te kleven. De eerste letter die je aan een voorwerp kleeft, moet altijd de eerste letter van de naam van dat voorwerp zijn.

Voorbeeld:
Speler 1 kleeft een «K» aan een kast en roept: «kast!»
Speler 2 kleeft een «R» aan een raam en roept «raam!», enzovoort.
Kleef de eerste letter zo zichtbaar mogelijk aan je gekozen voorwerp, zodat de andere spelers met een van hun letters het woord kunnen aanvullen.
Een tweede speler moet dus een «A» achter de «K» aan de kast kleven, en een andere speler kleeft vervolgens een «S». Dit gaat zo verder tot het woord volledig is gespeld (in het enkelvoud).

Opmerkingen:
Het is niet toegestaan om meteen 2 van je letters na elkaar aan het voorwerp te kleven. Bovendien mag elk voorwerp slechts 1 woord bevatten.
Elk spelersbord bevat een joker (), waarmee je om het even welke letter van het alfabet kunt vervangen.
Je kunt de stickers aan alle gladde oppervlakken in het huis kleven (meubels, ramen, en andere gladde voorwerpen). Als een letter niet aan een voorwerp blijft kleven omdat het oppervlak te ruw is, dan moet je snel een nieuw voorwerp zoeken!

Einde van de ronde:
De ronde is afgelopen zodra een speler zijn of haar 10e letter aan een voorwerp heeft gekleefd. Deze speler roept «stop!», waarna alle andere spelers moeten stoppen met kleven. Het spel kan ook eindigen indien geen enkele speler erin slaagt om binnen de 5 minuten 10 letters te kleven.
Controleer voor elk woord welke speler er als laatste een letter aan heeft toegevoegd. Deze speler ontvangt alle letters van dit woord.

Voorbeeld:
Aan het einde van de ronde zijn de letters «KAS» aan de kast gekleefd. De speler die de «S» heeft gekleefd, ontvangt de 3 letters en scoort 3 punten.
De spelers tellen hun punten en noteren ze op een blad papier. De speler met de meeste punten wint de ronde.
Alle spelers kleven hun letters weer aan hun spelersbord. Daarna geven ze hun spelersbord door, zodat iedere speler een nieuwe kleur heeft. Hierna begint de volgende ronde.
De speler die na 3 rondes de meeste punten heeft gescoord, is de winnaar.

Tip: als je sticker niet goed meer kleeft omdat er teveel stof aan hangt, spoel hem dan even af onder de kraan. Makkelijk, toch?

ONTDEK ONZE ANDERE SPELLEN OP
WWW.HOTMACACOS.COM

HOT
Macacos
NEWS, GOODIES, GAME RULES,
FOLLOW US ONLINE #HOTMACACOS