

STAKKO

Laurent Escoffier



27



Game rules – Règles du jeu – Spielregel – Reglas de juego

STAKKO

EN

A tricky tussle for 2 players aged 9+

Game designer: Laurent Escoffier

Graphic design: Ajša Zdravković

Components

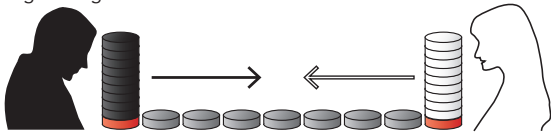
27 wooden discs (9 x black / 9 x white / 7 x gray / 2 x red)

Goal of the game

The goal of the game is to reach your opponent's side with the tallest possible tower of your own color.

Setup

Place the gray discs in a straight line between you and your opponent and place 1 red disc at each end. Choose a color each (white or black) and build a tower of your 9 discs. Place it on the red disc. The player using white goes first.



How to play

On your turn, count how many towers you have. A tower belongs to you when the topmost disc is in your color. At the beginning of the game, you each have 1 tower.

The number of spaces you move your tower is determined by the number of towers you have. Move your tower forward this number of spaces. Then it's the other player's turn.

Note: You do not have to move the entire tower. You may separate it as you wish. Even single discs count as towers.

Pay attention to the following:

- You may not move your towers backward.
- If there is already a tower on a space, stack your tower on top of it.
- If there are discs of your opponent's color in a tower, they may be moved as part of the tower.
- You must reach your opponent's red disc with an exact number of moves. If your tower is going to overshoot that disc, you may not move it.
- You may not move the red and gray discs.

Example

Black's turn



It's Max's turn and he has 2 black towers. He must move one of his towers forward 2 spaces.



Max decides to move the second tower forward 2 spaces.

Example



It's **Claire's** turn and she has 3 white towers. Her third tower would overshoot Max's red disc if moved 3 spaces, so she must move either her first or second tower.



Claire decides on the second tower and separates it so that only 1 white disc remains.

Blocked?

If one of you cannot move, the other player may continue to make moves until the blocked player can move forward again.

Game end

The game ends as soon as both players cannot move forward anymore. Check the height of your towers on the red discs. Whichever player has the tallest tower wins. In case of a tie, both players win.



Max won the game. His black tower (7 discs) is higher than Claire's (5 discs).

Variant: Gray discs

The game follows the same rules as above with the following change: You may count the gray discs as part of the towers. They may be moved forward together with the discs on top. In this way, the game area can be made smaller. The gray discs also count toward the height of the towers at the end of the game.



Max moves his tower and takes the gray disc with it. The game area is reduced to 8 spaces.

Variant: Red discs

The game follows the same rules as the “Gray discs” variant with the following change: You may move the red discs forward, as well as the gray.

As before, you must bring the tallest tower onto your opponent’s side. However, your opponent’s side no longer has to be a red disc. In this case, whatever disc is last counts as your opponent’s side.

STAKKO

FR

Un duel acharné pour 2 personnes à partir de 9 ans

Auteur : Laurent Escoffier

Graphisme : Ajša Zdravković

Matériel

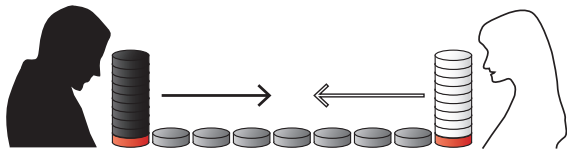
27 disques en bois (9 noirs / 9 blancs / 7 gris / 2 rouges)

But du jeu

Pour gagner, construisez la plus haute pile de votre couleur sur la base adverse.

Mise en place

Placez les disques gris en ligne droite entre vous et votre adversaire, et 1 disque rouge à chaque extrémité. Choisissez les noirs ou les blancs et formez une pile avec vos 9 disques sur votre base (disque rouge).



Tour de jeu

Commencez toujours par compter le nombre de pile que vous possédez. Une pile vous appartient si le disque du dessus est de votre couleur. En début de partie, vous n'avez qu'une seule 1 pile.

Le nombre de piles que vous possédez détermine votre mouvement. Vous avancez vers la base adverse, d'autant de cases que de pile en votre possession. Déplacez une de vos piles, puis c'est le tour de votre adversaire.

Remarque : vous n'êtes pas obligé de déplacer la totalité d'une pile : vous pouvez la diviser comme bon vous semble. Les disques seuls comptent aussi comme des piles.

Attention :

- Vos piles ne peuvent pas reculer.
- Si une pile occupe l'espace où vous devez vous arrêter, empilez la vôtre par dessus.
- Si une pile qui vous appartient contient des disques adverses, vous pouvez les déplacer avec celle-ci.
- Vous devez atteindre le disque rouge de votre adversaire en un nombre exact de coups. Si votre mouvement s'achève au delà du disque rouge, vous ne pouvez pas déplacer la pile.
- Les disques gris et rouges ne peuvent pas être déplacés.

Exemple

Dans l'exemple, les noirs jouent de gauche à droite.



C'est à Max de jouer. Il possède 2 piles noires : il doit donc avancer l'une d'elles de 2.



Max décide d'avancer sa pile la plus proche du camp adverse de 2.

Exemple



C'est à Claire de jouer. Elle a 3 piles blanches. Elle ne peut déplacer sa troisième pile sans dépasser le disque rouge de Max. Elle doit donc déplacer l'une des deux autres piles.



Claire décide d'avancer la deuxième pile et la divise en laissant un disque blanc.

Si vos piles sont bloquées

Si vous ne pouvez avancer aucune pile, votre adversaire continue de jouer jusqu'à ce que vous puissiez à nouveau en déplacer une ou qu'il soit également bloqué.

Fin de la partie

La partie s'achève lorsque toutes les piles sont bloquées. Comparez la hauteur des piles placées sur les disques rouges : la personne ayant érigé la plus haute l'emporte. En cas d'égalité, les deux joueurs gagnent.



Max a gagné la partie. Sa pile noire (7 disques) est plus haute que la pile blanche de Claire (5 disques).

Variante : disques gris

Les règles sont identiques, avec la modification suivante : vous pouvez intégrer les disques gris à vos piles et les déplacer avec les disques empilés au-dessus d'eux ; il devient donc possible de réduire la zone

de jeu. Ils sont également pris en compte pour comparer la hauteur des piles en fin de partie.



Max avance sa pile en y intégrant le disque gris. La zone de jeu est réduite à 8 disques.

Variante : disques rouges

Les règles sont identiques à la variante « Disques gris », avec la modification suivante : vous pouvez intégrer les disques rouges à vos piles, comme les gris.

Vous devez toujours ériger la pile la plus haute sur la base adverse, mais celle-ci n'est plus forcément représentée par un disque rouge : le disque le plus éloigné de vous devient sa base.



Traduction et relecture des règles françaises :
Translation Circus (Paul Niemand, Thierry Vareillaud)

STAKKO

DE

Ein kniffliges Duell für 2 Spieler ab 9 Jahren

Autor: Laurent Escoffier

Grafik: Ajša Zdravković

Spielmaterial

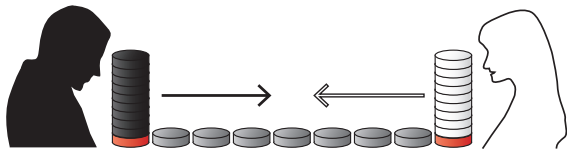
27 Holz-Scheiben (9 x Schwarz / 9 x Weiß / 7 x Grau / 2 x Rot)

Worum geht's?

Ziel ist es, mit einem möglichst hohen Turm der eigenen Farbe auf der gegnerischen Seite anzukommen.

Vorbereitung

Legt die grauen Scheiben in einer geraden Linie zwischen euch und legt an jedes Ende davon eine rote Scheibe. Wählt je eine Farbe (weiß oder schwarz) und bildet aus den 9 Scheiben einen Turm. Stellt jeden Turm auf eine rote Scheibe. Die Person mit der Farbe Weiß beginnt.



Spielablauf

Bist du am Zug, dann zählst du, wie viele Türme du hast. Ein Turm gehört dir, wenn die oberste Scheibe eines Turm deine Farbe zeigt. Zu Beginn der Partie habt ihr je 1 Turm.

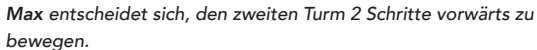
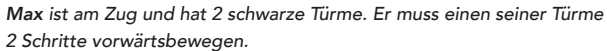
Anschließend bewegst du einen deiner Türme entsprechend deiner Anzahl an Türmen vorwärts. Danach ist die andere Person an der Reihe.

Hinweis: Du musst nicht den ganzen Turm bewegen. Du darfst ihn beliebig teilen. Auch einzelne Scheiben gelten als Turm.

Folgende Punkte müsst ihr beachten:

- Ihr dürft mit euren Türmen nicht rückwärts ziehen.
- Befindet sich auf einem Feld bereits ein Turm, stapelst du den ankommenden Turm darauf.
- Befinden sich in einem Turm gegnerische Scheiben, dürfen diese mitbewegt werden.
- Ihr müsst die rote gegnerische Seite mit der exakten Zahl erreichen. Wenn dein Turm über das Ziel hinausschießen würde, darfst du ihn nicht bewegen.
- Ihr dürft die roten und grauen Scheiben nicht vorwärts ziehen.

Zugrichtung Schwarz



Beispiel



Claire ist am Zug und hat 3 weiße Türme. Ihr dritter Stapel 3 würde über das Ziel hinausschießen. Deshalb muss sie entweder den ersten oder den zweiten Turm bewegen.



Claire entscheidet sich für den zweiten Turm und teilt ihn so auf, dass nur eine weiße Scheibe liegen bleibt.

Blockiert?

Kann einer von euch nicht mehr ziehen, darf die andere Person so lange weiterspielen, bis die blockierte Person wieder vorwärts ziehen kann.

Ende der Partie

Die Partie endet, sobald keiner von euch mehr vorwärts ziehen kann. Vergleicht die Höhe eurer Türme, die auf den roten Scheiben stehen. Wer von euch den höchsten Turm hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt ihr beide.



Max hat das Spiel gewonnen. Sein schwarzer Turm (7 Scheiben) ist höher als Claires weißer Turm (5 Scheiben).

Variante: Graue Scheiben

Das Spiel läuft wie oben beschrieben, allerdings mit folgender Änderung: Ihr dürft die grauen Scheiben als Teil des Turms betrachten. Sie können zusammen mit den darauf sitzenden Scheiben vorwärts gezogen werden.

So könnt ihr das Spielfeld verkleinern. Die grauen Scheiben können am Ende des Spiels auch zur Höhe des Turms beitragen.



Max zieht seinen Stapel und nimmt den grauen Stein mit. Das Spielfeld verkürzt sich nun auf 8 Felder.

Variante: Rote Scheiben

Das Spiel läuft wie die Variante "Graue Scheiben", allerdings mit folgender Änderung: Ihr könnt zusätzlich zu den grauen Scheiben auch die Roten vorwärts ziehen.

Ihr müsst nach wie vor den höchsten Turm auf die gegnerische Seite bringen. Allerdings muss die gegnerische Seite keine rote Scheibe mehr sein. In diesem Fall zählt die letzte Scheibe.

STAKKO

ES

Un complejo tira y afloja para 2 jugadores mayores de 9 años

Diseño de juego: Laurent Escoffier

Diseño gráfico: Ajša Zdravković

Componentes

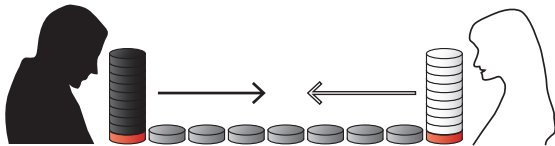
27 discos de madera (9 negros / 9 blancos / 7 grises / 2 rojos)

Objetivo del juego

El objetivo del juego es alcanzar el lado del oponente con la torre más alta posible de tu propio color.

Preparación

Coloca los discos grises en una línea recta entre tu oponente y tú y pon un disco rojo en cada extremo. Elegid vuestro color (blanco o negro) y construid una torre con los 9 discos. Colocadla sobre el disco rojo. La persona con el color blanco empieza.



Cómo jugar

En tu turno, cuenta cuántas torres tienes. Una torre te pertenece cuando el disco superior es de tu color. Al comienzo de la partida, hay una torre de cada color.

La cantidad de espacios que mueves tu torre está determinada por la cantidad de torres que tienes. Mueve tu torre hacia adelante esa cantidad de espacios. A continuación, es el turno de tu oponente.

Nota: No tienes que mover toda la torre. Puedes separarla como desees. Incluso los discos individuales cuentan como torres.

Presta atención a lo siguiente:

- No puedes mover tus torres hacia atrás.
- Si ya hay una torre en un espacio, coloca tu torre sobre ella.
- Si hay discos del color de tu oponente en una torre, puedes moverlos como parte de la torre.
- Debes alcanzar el disco rojo de tu oponente con el número exacto de movimientos. Si tu torre va a sobrepasar el disco, no puedes moverla.
- No está permitido mover los discos grises ni rojos.

Ejemplo

Turno del negro



Es el turno de Marcos y tiene 2 torres negras. Debe mover una de sus torres 2 espacios hacia adelante.



Marcos decide mover la segunda torre 2 espacios hacia adelante.

Ejemplo



Es el turno de *Clara* y tiene 3 torres blancas. Su tercera torre superaría el disco rojo de Marcos si se mueve tres espacios, así que debe mover o la primera o la segunda.



Clara se decide por la segunda torre y la separa de tal manera que solo queda 1 disco blanco.

¿No puedes mover?

Si no puedes mover, tu oponente continuará moviéndose hasta que puedas avanzar nuevamente.

Fin de la partida

La partida termina cuando nadie pueda avanzar. Comprueba la altura de tus torres sobre los discos rojos. Quien tenga la torre más alta gana. En caso de empate, se comparte la victoria.



Marcos gana la partida. Su torre negra (7 discos) es más alta que la de Clara (5 discos).

Variante: Discos grises

La partida sigue las mismas reglas con el siguiente cambio: puedes contar los discos grises como parte de las torres y pueden moverse hacia adelante junto con los discos de arriba. De esta manera, es

posible que se reduzca la zona de juego. Los discos grises también cuentan para la altura de las torres al final de la partida.



Marcos mueve su torre y toma el disco gris con ella. La zona de juego se reduce a 8 espacios.

Variante: Discos rojos

La partida sigue las mismas reglas que la variante de los «discos grises» con el siguiente cambio: puedes mover los discos rojos hacia adelante, además de los grises.

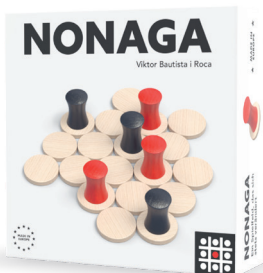
Debes llevar la torre más alta al lado de tu oponente, igual que antes. Sin embargo, el lado de tu oponente ya no tiene que ser un disco rojo. En este caso, el disco que esté en último lugar cuenta como el lado de tu oponente.

Traducción y corrección ES:

Translation Circus (Jael Herrera Gómez, Lis Díez Bourgoín)




**Steffen
Spiele**





Scan for more languages

© 2025 Steffen Spiele

Steffen Spiele is an imprint of Helvetiq.

Helvetiq SA. All rights reserved.

Avenue des Acacias 7

CH-1006 Lausanne

[steffen-spiele.com](https://www.steffen-spiele.com)

