

# Lickety Split

The Quick-Pick, Fast-Matching Card Game For 2-4 players, Ages 6 & Up



Rules of Play			
Ages: 6 & Up	Players: 2-4	Duration: 12 Minutes or Less	Contents: 48 Player Cards (4 sets of 12) 12 Find-It Cards 1 Color Die

## Object

Match pictures on your Player cards with the pictures on the Find-It cards. If you're the first to play a match, you get keep the Find-It card. The player who collects the most Find-It cards wins.



## Set-Up

Sort all the cards into five separate piles based on the card back colors. The four sets of solid color backed cards are the Player cards. Every player should choose a set and hold it in their hands. (The cards are identical on the front so it doesn't matter which you choose!) Place any unused sets off to the side.

The multi-color set is the Find-It deck. Stack the Find-It deck face down in the center of the playing area and give the color die to the youngest player.

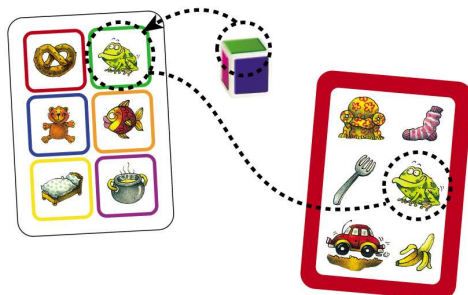
## Gameplay

On your turn, turn over the top Find-It card and place it face up beside the stack. Then roll the color die.

Now, quick, lickety-split, try to be the first to...

1. Match the color on the die with the frame color of a picture on the Find-It card...
2. Shuffle through your cards and find the one with the matching picture to the one in the frame...
3. Play that card face up on the playing surface.

The first person to play a card with the matching picture face up on the playing area wins the Find-It card and adds it to her "Found-It" pile off to the side.



In this example, you must find a frog on one of your cards.

All players take any played Player cards and put them back in their hands. (Start each round with a full set of 12 Player cards.) When everyone is ready, the winner turns over the top Find-It card and rolls the die to start the next round.

## Tiebreakers

If more than one player puts down a matching card at the same time, go to a tiebreaker round: The person who just rolled the die rolls again, and the players who tied now race to make a new match. (If the same color as before comes up, roll until you hit a new color.) The winner of the tiebreaker round gets the Find-It card.

## Winning the Game

When the last Find-It card has been claimed, all players count up their Find-It cards. Whoever has the most wins.

## For Younger Players

Instead of holding the Player cards in your hands, lay them out faceup in front of you in two rows of six. When you find a match, slap the card and yell out, "Found It!"

## A Word from 12 Minute Games

Lickety Split is a fun, fast game that promotes both learning and social interaction. The game is embedded with essential building blocks of education. Skills such as color recognition and visual discrimination for instance, are constantly brought into play. Lickety Split is also a great tool for understanding how to deal with excitement and competition.

Las Reglas del Juego			
Edades: 6 y adelante	Jugadores: 2 a 4	Duración: 12 Minutos o Menos	Contenido: 48 cartas de Jugador (4 grupos de 12) 12 cartas de Encontrarlo 1 dado de color

## Objeto

Se reúne las fotos en tu Carta de Jugador con fotos de la Carta de Encontrarlo. Si eres el primer jugador a reunirse una pareja, puedes guardar la Carta de Encontrarlo. El jugador que colecciona la más Cartas de Encontrarlo gana.



## A Preparar

Ordena todas las cartas en cinco montones separados según el color detrás de la carta. Los cuatro grupos del color sólido son las cartas de Jugador. Cada jugador debe escoger un grupo y las pone en las manos. (Las cartas son idénticas en la frente, entonces no es importante cual lado escogas). Guarda los grupos no usados.

El grupo multi-colorado es la baraja de Encontrarlo. Apila la baraja cara debajo en el centro del área de jugar y da el dado de color al jugador más menor.

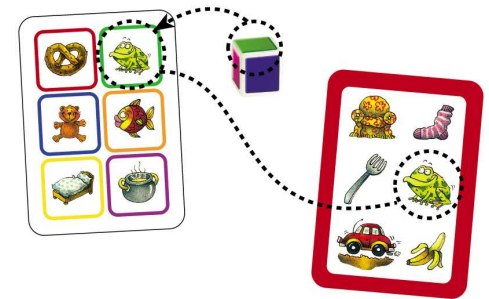
## A Jugar

En tu turno, da la vuelta a la primera carta de Encontrarlo y ponla cara arriba al lado de la pila. Después, roda el dado.

Ahora, tan rápido como posibles, trata de ser el primero para:

1. Reunirse el color del dado con el color de la foto en la carta de Encontrarlo...
2. Encontrar la carta que es la pareja a la foto en el marco...
3. Jugar esa carta cara arriba en la mesa.

La primera persona que juega la carta con la pareja de la foto cara arriba en la mesa gana la carta de Encontrarlo y la añade a su pila de "Encontrarlo".



En este ejemplo, debes encontrar la rana en una de las cartas.

Todos los jugadores toman alguna jugada carta de Jugador y las ponen en las manos otra vez. (Todo el mundo empieza cada vuelta con un grupo lleno de 12 cartas de Jugador.) Cuando los jugadores están listos, el ganador da la vuelta a la primera carta de Encontrarlo y roda el dado para empezar una vuelta nueva.

## Rompiendo un empate

Si mas que un jugador pone una carta que coincide con otra carta al mismo tiempo, tienes que romper el empate. La persona que acaba de rodar el dado, lo roda de nuevo y los jugadores que empataron ahora corren para hacer una pareja nueva. (Si el mismo color como antes viene otra vez, roda hasta que tengas un color nuevo.) El jugador que rompe el empate recibe la carta de Encontrarlo.

## Ganado el Juego

Cuando la última carta de Encontrarlo ha estado obtenida, todos los jugadores cuentan sus cartas de Encontrarlo. La persona con la más gana.

## Para los Jugadores Jovenes

En vez de poner las cartas en las manos, ponlas en una línea cara arriba enfrente de ti en dos filas de seis. Cuando encuentras una pareja, da una bofetada a la carta y grita, "¡Lo encontré!"

Una Palabra de Juegos de 12 Minutos Lickety-split es un juego divertido y rápido que promueve el aprender y la interacción social. El juego tiene muchas cosas importantes de educación. Las destrezas como el reconocimiento de color y discriminación visual, por ejemplo, son aparte del juego. Lickety-Split también es una herramienta esencial por entender como manejar las emociones y la competición.

# Regles du Jeu

Contenu  
48 Cartes de Joueur  
(4 séries de 12)  
12 Cartes de Trouver  
1 Dé de Couleur

Âgés:  
6 ans et plus

Joueurs:  
2 à 4

Duration:  
12 Minutes ou Moins

## Objet

Assortez les photos sur vos Cartes de Joueur avec les photos sur les Cartes de Trouver. Si vous êtes le premier de jouer un match, vous pouvez garder la Carte de Trouver. Le joueur qui ramasse le plus Cartes de Trouver gagne le jeu.



## Preparation

Séparez toutes les cartes dans cinq tas séparés, fondés sur la couleur de dos de chaque carte. Les quatre séries des cartes avec les dos d'une seule couleur sont les Cartes de Joueur. Chaque joueur doit choisir une série et la tenir dans ses mains. (Les cartes sont identiques sur la face et ce n'est pas grand chose laquelle série que vous choisissezz!). Mettez les cartes qui ne sont pas être utilisées sur le côté.

À série multicolore est le jeu de Trouver. Mettez le jeu de Trouver face contre table au centre de la table et donnez le dé au plus jeune joueur.

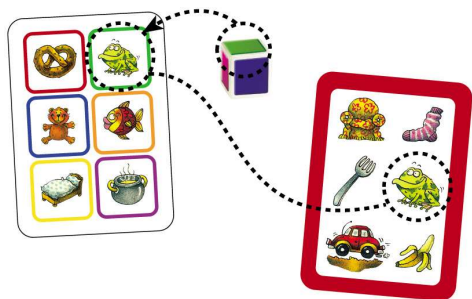
## Le Jeu

À votre tour, tournez la carte en haut du tas de Trouver et mettez-la face visible à côté du tas. Puis jetez le dé de couleur.

Maintenant, tout de suite, lickety-split, essayez d'être le premier de...

1. Assortir la couleur sur le dé avec la couleur de cadre d'une photo sur la carte de Trouver...
2. Regarder leurs cartes pour trouver la carte avec la photo qui correspond avec la photo dans le cadre...
3. Jouer la carte qui est face visible sur la table.

Le premier joueur qui joue une carte avec la photo qui correspond avec la photo face visible sur la table gagnera la Carte de Trouver et peut l'ajouter à son tas de Trouver sur le côté.



Dans cet exemple, vous devez trouver une grenouille sur une de vos cartes.

Tous les joueurs prennent les Cartes de Joueur qui sont jouées et les remettre dans leurs mains. (Tout le monde commence chaque ronde avec une série complète de 12 Cartes de Joueur.) Quand les joueurs sont prêts, le gagnant tourne la carte en haut du tas de Trouver et jetez le dé pour commencer la ronde suivante.

## Les Tiebreakers

Si plus qu'un joueur met une carte qui correspond à la même fois, il y a un tiebreaker. Le personne qui vient de jeter le dé, et les joueurs qui sont à égalités doivent courir pour faire un nouveau match. (Si la même couleur que la dernière fois est jetée, jetez le dé jusqu'à il y a une nouvelle couleur.) Le gagnant de la ronde de tiebreaker peut garder la Carte de Trouver.

## Gagner Le Jeu

Quand la dernière Carte de Trouver a été réclamée, tous les joueurs comptent leurs Cartes de Trouver. Celui qui a le plus est le gagnant.

## Pour les Plus Jeunes Joueurs

Au lieu de tenir les Cartes de Joueur dans vos mains, mettez les Cartes de Joueur face visible devant vous en deux rangs de six. Quand vous trouvez un match, claquez la carte et criez "Je l'ai trouvée!")

## Un Mot de 12 Minute Games

Lickety Split est un jeu vite et amusant qui donne l'opportunité aux enfants d'apprendre et d'avoir interaction sociale. Les habiletés comme la reconnaissance des couleurs et la discrimination visuelle, par exemple, sont toujours évidents. Lickety Split donne aussi aux enfants l'opportunité de jouer un jeu qui a l'esprit de concurrence et qui est excitant.



Game by Grzegorz Rejchtman  
Cover Illustrations by Travis Foster  
Card Illustrations by Gabriela Silveira



**GAMEWRIGHT®**

Games for the Infinitely Imaginative®  
124 Watertown Street, Watertown MA 02472  
Tel: 617-924-6006 Fax: 617-924-6101  
e-mail: 12mg@gamewright.com  
www.gamewright.com  
©2003 Gamewright, a registered trademark of Ceaco, Inc.  
All rights reserved.