



For 2 to 4  
Players  
Ages 8 & Up

## RULES

### Contents

20 Dice (4 Different Color Sets of 5 Dice), Quake Plate,  
4 Dice Cups

### Object

Be the first player to score 20 points by rolling the right numbers and steadily adding them to the single tower!

### Set Up

- Set the Quake Plate on a table so all players can reach it.
- Each player chooses a colored set of Dice and Dice Cup. For two or three players, use all five Dice in your set. For a four-player game, each player should only use four Dice; set aside the fifth one in your set.
- One player is the scorekeeper; find a pencil and paper to keep score.

### In a Nutshell

- Build one tower on the Quake Plate (flat disc). The Quake Plate gives the tower its unpredictability!
- The first player starts by trying to roll a 1, then build up from there.
- Take turns rolling your Dice and adding to the tower.
- Add Dice to the tower that are one higher or one lower than the number on top (note: with a 1, you can only go up to a 2; with a 6, you can only go down to a 5).

- If you roll any qualifying Dice, you must add at least one Die to the tower.
- Take turns rolling and adding to the tower until it falls!

## Details

- The youngest player goes first, rolling all of their Dice at once.
- If you fail to roll any qualifying Dice, your turn is over.
- *When adding Dice to the tower, you may only add one at a time, and only use one hand.*
- *You may NOT straighten the tower. You CAN shift the Die you are adding to the tower, but once you let go, you cannot touch it again.*
- Play passes to the left and the next player rolls their Dice.

## Example

- A 4 is showing at the top of the tower, and you roll 2, 3, 3 and 5.
- You can add the 5 and then stop. Or you can add the 3, then 2, then 3 to get three Dice on the tower instead of just one.
- You can add higher and lower all in one turn. Use a little strategy to be able to use more Dice!

## Scoring

- **Each of your Dice in the tower is worth one point**, unless you are the player who caused the tower to fall.
- When one player successfully gets all of their Dice on the tower, the round is over. That player scores one point for every one of their Dice in the tower, and no other player scores. Each player gets their Dice back and a new round begins.
- **IF THE TOWER FALLS**, the player who caused the fall gets no points, but the other players score one point for each Die they had in the tower. Again, all Dice go back to the players and a new round starts.
- At the start of a new round, the player who caused the tower to fall starts. If the tower didn't fall in the previous round, the person to the left of the last person to play starts the new round.

*Continued on back*

## • 2-Player Rule

All rules remain the same except that you start the tower with two non-player Dice, with a 6 showing on top. This means only 5s can be added to start.

## Winning

The first player to reach 20 points is the winner! If there is a tie, those players play one more round to break the tie.

Note: You can store Dice in bottom of stacked Cups when not in use.

We want your comments about our games, puzzles and toys. Contact us at:

6890

**PATCH**® Customer Service • 1400 E. Inman Pkwy. Beloit, WI 53511  
patch@patchproducts.com • 1-800-524-4263  
For more fun, visit patchproducts.com.

Copyright © 2015 Patch Products, LLC, Beloit, WI 53511 USA. All rights reserved. **Stack Attack** and *The Dice-it-Up, Don't-Let-it-Fall Game* are trademarks of Patch Products, LLC.



Para 2 a 4  
jugadores  
Edades 8 y más

# REGLAS

## Contenido

20 Dados (4 juegos de diferente color de 5 Dados cada uno),  
Quake Plate, 4 cubiletes.

## Objetivo

Ser el primer jugador en alcanzar 20 puntos sacando los números correctos y agregándolos progresivamente a una única torre.

## Organización

- Establecer el Quake Plate sobre una mesa para que todos los jugadores pueden llegar a ella.
- Cada jugador elige un juego de color de Dados y un cubilete. Para dos o tres jugadores, usar los cinco Dados de su juego. Para una partida de cuatro jugadores, cada jugador debe usar solo cuatro Dados. Dejar el quinto aparte.
- Un jugador es el tanteador. Busque lápiz y papel para anotar los puntos.

## En síntesis

- Construir una torre en el centro de la mesa.
- El primer jugador comienza intentando sacar un 1, luego construye desde allí.
- Tirar el Dado por turnos y agregar a la torre.
- Agregar Dados a la torre con un número mayor o un número menor que el número del Dado que estaba arriba del todo (con un 1 solo se puede subir a 2; con un 6 solo puede bajar a 5).
- Si tira un Dado que sirve deberá agregar como mínimo un Dado a la torre.
- Los jugadores deberán turnarse para tirar los Dados y agregar a la torre hasta que caiga.

## Detalles

- Construir una torre en el Quake Plate plana (disco). El terremoto de la torre da su imprevisibilidad.
- Si no saca ningún Dado que sirva, su turno se termina.
- *Al agregar Dados a la torre solo puede agregar uno por vez y solo puede utilizar una mano.*
- *NO se puede enderezar la torre. Se PUEDE mover el Dado que está agregando a la torre, pero una vez que lo coloca no puede tocarlo nuevamente.*
- El juego pasa a la izquierda y el jugador siguiente tira sus Dados.

## Ejemplo

- Se muestra un 4 en la parte superior de la torre y usted saca 2, 3, 3 y 5.
- Es posible agregar el 5 y luego detenerse o se puede agregar el 3, luego el 2 y después el 3 para colocar tres Dados en la torre en lugar de solo uno.

- Se puede agregar un número mayor y un número menor todos en un turno. Utilice estrategias para usar más de un Dado.

## Puntaje

- **Cada uno de sus dados en la torre vale un punto**, excepto que usted sea el jugador que causó la caída de la torre.
- La ronda termina cuando un jugador coloca todos su Dados en la torre en forma exitosa. Ese jugador gana un punto por cada uno de sus Dados en la torre y ningún otro jugador obtiene puntos. Cada jugador recibe nuevamente sus Dados y comienza una nueva ronda.
- SI LA TORRE CAE, el jugador que causó la caída no obtiene puntos, pero los otros jugadores obtienen un punto por cada Dado que tenían en la torre. Nuevamente, todos los Dados vuelven a los jugadores y comienza una nueva ronda.
- El jugador que causó la caída de la torre comienza la nueva ronda. Si la torre no cayó en la ronda anterior, la persona a la izquierda de la última persona en jugar inicia la nueva ronda.

## Reglas para dos jugadores

Todas las reglas seguirán siendo las mismas excepto que se comienza la torre con dos Dados sin jugar, mostrando un 6 en la parte superior.

## Ganador

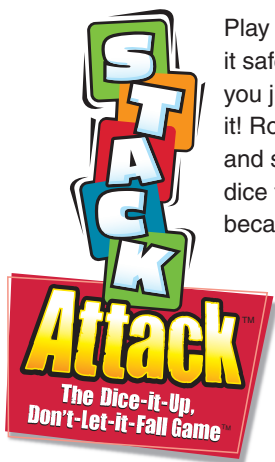
El primer jugador que alcanza 20 puntos es el ganador. Si hay un empate estos jugadores juegan una vez más para desempatar.

6890

Nos gustaría recibir sus comentarios sobre nuestros juegos, rompecabezas y juguetes. Contáctenos:

**PATCH**® Customer Service • 1400 E. Inman Pkwy. Beloit, WI 53511  
patch@patchproducts.com • 1-800-524-4263  
Para más diversión, visite patchproducts.com.

Copyright © 2015 Patch Products, LLC, Beloit, WI 53511 USA. Todos los derechos reservados.  
**Stack Attack** y *The Dice-it-Up, Don't-Let-it-Fall Game* son marcas registradas de Patch Products, LLC.



Play it risky or play it safe...either way you just gotta stack it! Roll your dice

and stack higher or lower numbers on the dice tower. Just don't knock down the tower because you'll score a big fat zero! But if

you get all of your dice on the tower before it falls, everyone else loses out!

For 2 to 4 Players
Ages 8 & Up
Game Play: 15-30 Minutes

**Contents:** 20 Dice (4 Different Color Sets of 5), 4 Dice Cups, Quake Plate, Rules



Rules for Patch games may be downloaded from:



[patchproducts.com](http://patchproducts.com)

*This logo stands for quality, fun and family-friendly values.*

If you have questions, please contact us. **1-800-524-4263**

608-362-6896 • Weekdays 8am to 5pm CST



Copyright © 2015 Patch Products, LLC, 1400 E. Inman Pkwy.,  
Beloit, WI 53511 USA. All rights reserved. **Stack Attack** and  
*The Dice-it-Up, Don't-Let-it-Fall Game* are  
trademarks of Patch Products, LLC. Parts  
and colors may vary from those shown.  
Made in China.

Invented by Garrett J. Donner, Michael S. Steer

6890

