

Balancing Tower
Balancierturm
La Tour en équilibre
Torre de balanceo
Evenwichtstoren
Balance Tårn
Torre in equilibrio
Torre de balanço
Балансирная башня



goki

GB Balancing Tower

A dice game of skill for 2 or more players.
6 building blocks, 1 half-ball to build on, 1 coloured die

Object of the game

The object of the game is to stack all the blocks on top of the half-ball without the tower falling over.

Preparation

To begin the game, the half-ball is placed on the table with the rounded side facing down.
Beginning with the youngest player, the die is cast. If, for example, a player throws the colour red, he places a red block on the half-ball.

Rules

- 1) Each player throws the die and places a block of the colour thrown on top of the half-ball. Then it is the next player's turn.
- 2) If the tower falls down while a player is placing a block, this player is out of the game.
The other players continue to play.
- 3) If a player throws a colour for which there are no more building blocks, he may continue to throw the die until he throws a colour for which building blocks are still available.
- 4) The winner is the player who manages to play to the end without making the tower fall down.

Have fun playing and keep a steady hand!

D Balancierturm

Ein Geschicklichkeits- und Würfelspiel für 2 und mehr Spieler.
6 Stapelsteine, 1 Halbkugel, auf die gestapelt wird, 1 Farbwürfel

Ziel des Spieles

Ziel des Spieles ist es, alle Steine auf die Halbkugel zu stapeln, ohne dass der Turm umfällt.

Spielvorbereitung

Zu Beginn des Spieles wird die Halbkugel mit der Wölbung nach unten auf den Tisch gestellt. Mit dem jüngsten Mitspieler beginnend wird abwechselnd eine Farbe gewürfelt. Würfelt der Spieler z. B. die Farbe Rot, legt er einen roten Stapelstein auf die Halbkugel.

Die Regeln

- 1) Jeder Spieler würfelt einmal eine Farbe und stellt einen gleichfarbigen Stapelstein auf die Halbkugel. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- 2) Fällt bei einem Spieler beim Stapeln der Turm zusammen, scheidet dieser Spieler aus. Die anderen Spieler spielen weiter.
- 3) Würfelt ein Spieler eine Farbe, in der es keinen Stein mehr zum Auflegen gibt, darf er so lange würfeln, bis er eine an Stapelsteinen noch zur Verfügung stehende Farbe würfelt.
- 4) Gewinner ist der Spieler, der es schafft, bis zum Ende mit zuzuspielen, ohne dass ihm der Balancierturm umfällt.

Wir wünschen viel Spaß und eine ruhige Hand!

F La Tour en équilibre

Un jeu d'adresse et de dés pour 2 joueurs et plus.
6 éléments à empiler, 1 demi-sphère pour les empiler, 1 dé de couleurs

But du jeu

Le but du jeu est d'empiler tous les éléments sur la demi-sphère sans faire tomber la tour ainsi formée.

Préparation

Au début du jeu, on place la demi-sphère sur la table, sur sa partie ronde.

Chaque joueur, en commençant par le plus jeune, jette le dé pour déterminer la couleur qu'il va prendre. Si le dé affiche par exemple la couleur rouge, le joueur pose un élément rouge sur la demi-sphère.

Règles du jeu

- 1) Chacun des joueurs jette le dé pour déterminer une couleur, puis il place un élément de cette couleur sur la demi-sphère. C'est alors au suivant de jouer.
- 2) Si la tour s'écroule lorsqu'un joueur y ajoute un élément, ce joueur est éliminé. Les autres continuent de jouer.
- 3) Lorsqu'un joueur obtient en lançant le dé une couleur dans laquelle il n'y a plus d'éléments à empiler, il a le droit de lancer le dé jusqu'à ce qu'il tombe sur une couleur dans laquelle il reste des éléments.
- 4) Le gagnant est celui qui parvient à jouer jusqu'à la fin sans faire tomber la tour en équilibre.

Amusez-vous bien... et ne tremblez pas !

E Torre de balanceo

Un juego de dados y destreza para 2 o más jugadores.
6 bloques para apilar, 1 semiesfera (sobre la cual se apila los bloques), 1 dado de colores

Objetivo del juego

El objetivo del juego es lograr apilar todos los bloques sobre la semiesfera sin tumbar la torre que se está formando.

Preparativos antes de iniciar el juego

Para empezar se tiene que colocar la semiesfera con la parte redonda hacia abajo sobre la mesa.

El jugador de menor edad empieza a jugar y echa el dado de colores. Si el dado muestra, por ejemplo, el color rojo, el jugador tiene que colocar el bloque rojo sobre la semiesfera.

Reglas de juego

- 1) Cada jugador echa el dado una vez y coloca el bloque del color que indique el dado sobre la semiesfera. Entonces es el turno del siguiente jugador.
- 2) El jugador que tumba la torre durante el intento de apilar un bloque, queda eliminado. Los demás siguen jugando.
- 3) Si un jugador echa el dado y obtiene el color de un bloque que ya ha sido apilado, puede continuar echando el dado hasta que muestre el color de uno de los bloques aún disponibles.
- 4) El ganador del juego es aquel que logre jugar hasta el final sin tumbar la torre de balanceo.

¡Que se diviertan y tengan un pulso seguro!

(NL) Evenwichtstoren

Een dobbel- en behendigheids spel voor 2 of meer spelers.
6 stapelstenen, 1 halve bol waarop gestapeld wordt, 1 gekleurde dobbelsteen.

Doel van het spel

Het doel van het spel is om alle blokjes op de halve bol te stapelen zonder dat de toren omvalt.

Vorbereiding van het spel

Bij het begin van het spel wordt de halve bol met de ronding naar beneden op de tafel geplaatst.

De spelers gooien met de dobbelsteen afwisselend een kleur, te beginnen met de jongste speler. Als een speler bijvoorbeeld de rode kleur gooit, plaatst hij een rood blokje op de halve bol.

De regels

- 1) Iedere speler gooit één keer een kleur en plaatst een blokje van dezelfde kleur op de halve bol. Daarna is de volgende speler aan de beurt.
- 2) Als een speler tijdens het stapelen de toren doet omvallen, ligt hij uit het spel. De andere spelers spelen verder.
- 3) Als een speler een kleur gooit waarvan er geen blokje meer is om te stapelen, mag hij zolang blijven dobbelen tot hij alsnog de kleur van een beschikbaar blokje gooit.
- 4) De speler die erin slaagt om tot het einde mee te spelen zonder dat hij de balancetoren doet omvallen, is de winnaar.

Wij wensen u veel plezier en een kalme hand!

(DK) Balance Tårn

Dette er et terning spil for 2 eller flere spillere.
Spillet består af 6 byggeklodser, en halvkugle til at bygge på og en terning m. farver.

Spillets formål

Formålet med spillet er at stable alle byggeklodserne ovenpå halvkuglen uden at tårnet vælter.

Forbereidelse

Halvkuglen placeres på bordet med den runde side nederst. Den yngste spiller starter med at kaste terningen. Hvis terningen lander på f.eks. rød, skal spilleren placere en rød klods på halvkuglen.

Regler

- 1) Hver spiller kaster terningen og placerer den farve klods, som terningen viser, på halvkuglen. Derefter går turen videre til næste spiller.
- 2) Hvis tårnet vælter mens en spiller er ved at placere en klods, er vedkommende ude af spillet. De andre spillere fortsætter.
- 3) Hvis terningen lander på en farve, hvor der ikke er flere klodser tilbage, må spilleren fortsætte med at kaste terningen indtil den lander på en farve, hvor der er klodser tilbage.
- 4) Den spiller som kan stable klodserne til enden uden at tårnet vælter, har vundet.

God fornøjelse!

(I) Torre in equilibrio

Un gioco di dadi per 2 o più giocatori.
6 pezzi di costruzioni, una semi sfera su cui costruire la torre, 1 dado colorato

Obiettivo del gioco:

L'obiettivo del gioco è quello di impilare le costruzioni in cima alla semi sfera senza far cadere la torre.

Preparazione:

Per iniziare il gioco si mette la semi sfera capovolta in mezzo al tavolo; inizia il giocatore più giovane che lancia il dado; se esce il colore rosso mette il mattoncino rosso sulla semi sfera.

Regolamento:

- 1) Ciascun giocatore lancia il dado e appoggia un mattoncino del colore indicato dal dado sopra la semi sfera; il turno passa al giocatore successivo
- 2) Se la torre cade mentre un giocatore sta mettendo il suo mattoncino, viene eliminato dal gioco e continuano gli altri giocatori.
- 3) Se un giocatore lancia il dado ed esce un colore che è già nella torre continua a lanciare finchè non esce un colore che non è ancora stato usato.
- 4) Il vincitore è il giocatore che riesce a raggiungere la cima della torre senza far cadere la torre.

Buon divertimento!

(P) Torre de balanço

Um jogo de destreza e de dado para 2 ou mais jogadores.
6 pedras, 1 meia-esfera, na qual são empilhadas as pedras, 1 dado de côes

Objectivo do jogo

O objectivo do jogo é conseguir empilhar todas as pedras sobre a meia-esfera, sem que a torre desmorone.

Preparação do jogo

No início do jogo, coloque a semi-esfera sobre a mesa com o lado plano voltado para cima.

O jogador com a menor idade começa o jogo. Depois é lançado o dado alternadamente. Quando um jogador lança, p.ex., a cor vermelha, coloca uma das pedras vermelhas sobre a semi-esfera.

Regras

- 1) Cada jogador lança uma vez o dado por jogada, e coloca sobre a semi-esfera, uma das suas pedras da respectiva cor lançada. Em seguida, é a vez do jogador seguinte.
- 2) Se, um jogador desmorona a torre ao colocar a sua pedra, é eliminado. Os restantes jogadores continuam o jogo.
- 3) Se um jogador lança uma cor para a qual não possui nenhuma pedra, continuará a lançar o dado até que saia uma cor para a qual possua uma pedra.
- 4) Vencedor é aquele jogador que consegue permanecer até ao fim sem desmorar a torre.

Divirta-se e bastante destreza!

(RUS) Балансирная башня

Балансирная башня

Игра в кости и на на ловкость для 2 и более игроков
6 штабельных фишек, 1 полушарие в основание стопки, 1 цветной кубик.

Цель игры

Цель игры - уложить все штабельные фишки на полушарие, не уронив башню.

Подготовка игры

К началу игры полушарие кладется на стол выпуклостью вниз.

Начиная с самого юного игрока, по очереди бросается цветной кубик. Если, например, игрок выбрасывает красный цвет, он укладывает красную штабельную фишку на полушарие.

Правила

- 1) Каждый игрок бросает цветной кубик один раз и укладывает на полушарие штабельную фишку того цвета, который выпал на цветном кубике. Затем наступает очередь другого игрока.
- 2) Если у одного игрока при укладке в штабель башня упадет, этот игрок выходит из игры. Другие игроки играют дальше.
- 3) Если один из игроков при бросании цветного кубика получает цвет, который больше нельзя выставить, ему разрешается бросать цветной кубик до тех пор, пока он не выпадет цвет штабельных фишек, оставшихся в игре.
- 4) Выигрывает игрок, которому удастся доиграть до конца, не уронив балансирную башню.

Желаем Вам удачи и твердой руки!

Art.-Nr.: HS 129