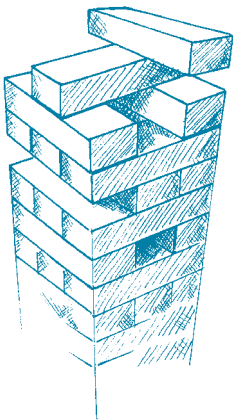


goki



Wackelturm

Tumbling tower

La tour chancelante

Torre tambaleante

Torenhoo

Klodsmajor

Torre in rovina

Torre oscilante

Chwiejąca wieża

Качающаяся башня

Wackelturm

Ziel des Spiels

Die Steine umstapeln, ohne den Turm zum Einsturz zu bringen.

Spielvorbereitung

Die Spielsteine werden entsprechend der Skizze 1 versetzt aufgestapelt: 3 längs / 3 quer.

Spielverlauf

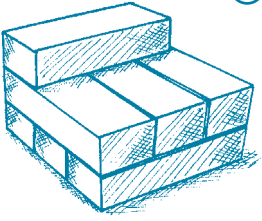
Der 1. Spieler zieht vorsichtig einen Baustein an einer beliebigen Stelle des Turmes heraus und legt diesen nach dem Stapelsystem (Skizze 1 oder 2) oben auf den Turm.

„Es darf beim Spielen nur eine Hand benutzt werden“. Die nächsten Spieler folgen im Uhrzeigersinn und verfahren wie der 1. Spieler. Auf diese Weise wird das Spiel fortgesetzt, bis bei einem Spieler der Turm umkippt.

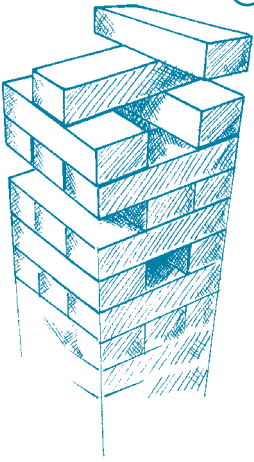
Gewinner ist, wer den letzten Spielstein aufgelegt hat, ohne daß der Turm zusammenfiel.

Viel Spaß beim Hochstapeln!

①



②



Tumbling tower

Object of the game

To restack the bricks without making the tower come tumbling down.

Preparation

Stack the bricks as shown in Fig. 1: 3 down / 3 across.

To play

The 1st player carefully removes one of the bricks from anywhere in the tower and places it on top of the tower according to the stacking system (Fig. 1 or 2).

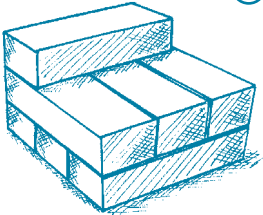
„Only one hand may be used when playing.“

The next players follow in a clockwise direction and do the same as the 1st player. The game is continued in this way until one of the players makes the tower come tumbling down.

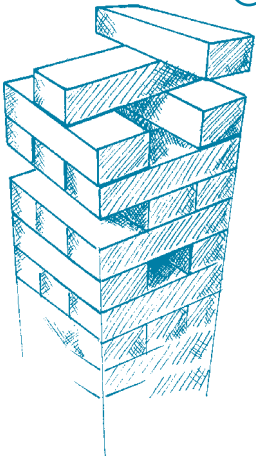
The winner is the player who places the last brick in position without the tower falling down.

Have stacks of fun with the tumbling tower!

①



②



F La tour chancelante

But du jeu

Modifier l'empilement des briques sans faire s'effondrer la tour.

Préparation du jeu

Empiler les briques conformément au croquis 1: 3 longitudinalement / 3 perpendiculairement.

Déroulement du jeu

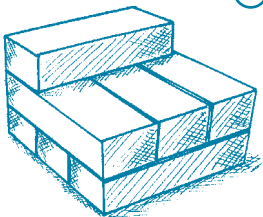
Le premier joueur retire avec précaution une brique située à un emplacement quelconque de la tour et la pose sur le haut de celle-ci, suivant le même système d'empilement (croquis 1 ou 2). „Les joueurs n'ont le droit de se servir que d'une main“.

Les joueurs suivants procèdent pareillement au premier joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs fait se renverser la tour.

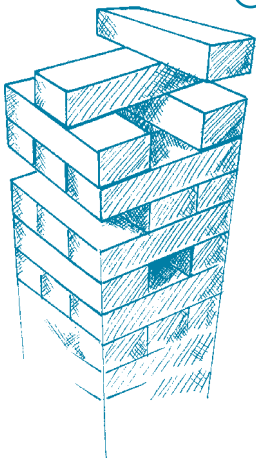
Le gagnant est celui qui a posé la dernière brique sans faire s'effondrer la tour.

Amusez-vous bien à l'équilibre de haute volée!

①



②



E Torre tambaleante

Objeto del juego

Ser el último en apilar los bloques sin que se derrumbe la torre.

Preparación

Todos los bloques de juego deben ser apilados en grupos de 3 a lo largo y 3 de través, conforme a lo ilustrado en el dibujo 1.

Desarrollo del juego

El primer jugador retira con cuidado un bloque de construcción de cualquier lugar de la torre y lo coloca encima de la misma siguiendo el sistema de apilamiento (dibujo 1 ó 2).

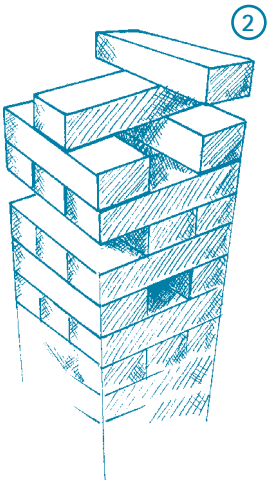
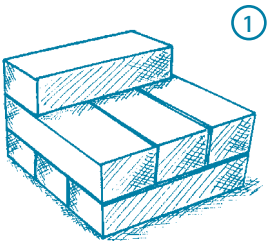
“Sólo puede utilizarse una mano para ejecutar el movimiento de juego”.

Después, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, les toca a los demás jugadores que deben proceder de la misma forma que el primer jugador.

De esta forma se continua el juego hasta que uno de los jugadores provoque el derrumbamiento de la torre.

El ganador es el último jugador que colocó un bloque sin que la torre se derrumbase.

¡Mucho placer al tambalearse en las alturas!



(NL) Torenhoog

Doel van het spel

De blokken steeds hoger stapelen, zonder de toren te laten omvallen.

Spelvoorbereiding

De blokken worden kruiselings gestapeld zoals op tekening 1: telkens 3 in de lengte, 3 dwars, enz. (Tekening 1)

Spelverloop

De eerste speler trekt voorzichtig een willekeurig bouwblok uit de toren en legt dit volgens het stapelschema (tekening 1 of 2) boven op de toren.

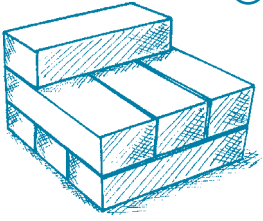
“Bij het spelen mag slechts één hand worden gebruikt.”

De volgende spelers volgen met de klok mee en doen zoals de eerste speler. Op deze manier wordt het spel voortgezet, tot een speler de toren doet omvallen.

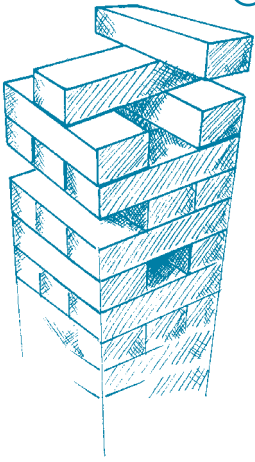
De winnaar is wie het laatste blok boven op de toren heeft gelegd, zonder dat deze omviel.

Veel plezier bij het stapelen!

①



②



Klodsmajor

Spilletets formål

Formålet med spillet er at fjerne og placere brikkerne igen uden at tårnet vælter.

Forberedelse

Brikkerne skal stables som i Fig. 1: 3 nedad og 3 på tværs.

Spillet

Den første spiller fjerner forsigtigt en af brikkerne fra en vilkårlig plads i tårnet og placerer den på toppen af tårnet (Fig. 1 el. 2).

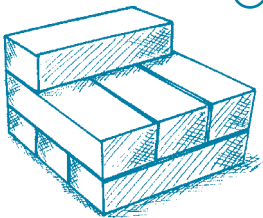
“Det er kun tilladt at bruge en hånd”

Den næste spiller i urets retning gør det same.

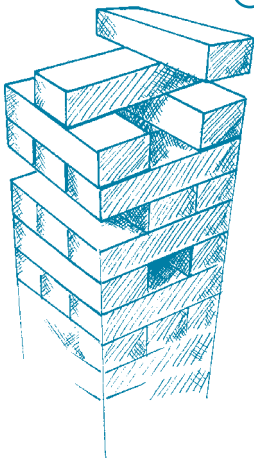
Spillet fortsætter indtil en af spillerne får tårnet til at vælte.

Den spiller, som placerer den sidste brik uden at tårnet vælter, er vinderen.
God fornøjelse med klodsmajor!

①



②



① **Gioco di abilità – Torre in rovina**

Obiettivo del gioco

Impilare i mattoncini senza che la torre crolli

Preparazione

Impila i mattoncini come mostrato in Fig. 1: 3 verticale / 3 orizzontale.

Gioco

Il primo giocatore rimuove attentamente uno dei mattoncini in qualsiasi punto della torre e lo posiziona in cima alla torre seguendo il sistema mostrato dalla figura (Fig. 1 o 2).

“E’ possibile utilizzare una mano sola!”

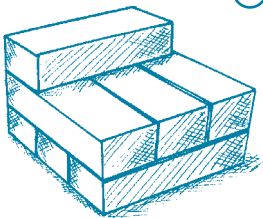
Si procede in senso orario facendo la stessa cosa.

Si continua così finché uno dei giocatori non fa crollare la torre.

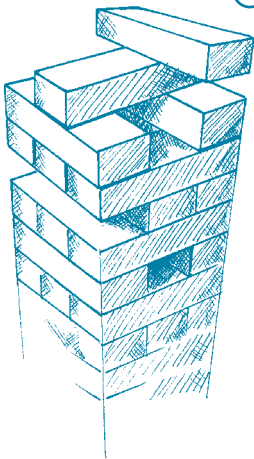
Il vincitore è il giocatore che è riuscito ad appoggiare l’ultimo mattoncino senza che la torre sia crollata.

Buon divertimento con la torre in rovina!

①



②



Torre oscilante

Objectivo do jogo

Mover as pedras sem que a torre caia.

Preparação do jogo

As pedras devem ser empilhadas de acordo com a figura 1: 3 na longitudinal / 3 na transversal.

(Figura 1)

Decurso do jogo

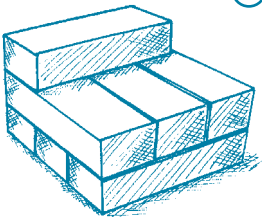
O 1.º jogador retira cuidadosamente uma peça aleatória de um ponto da torre e coloca-a no topo da torre segundo o sistema de empilhamento (figura 1 ou 2). “Só pode ser utilizada uma mão ao jogar”. Os jogadores seguintes jogam no sentido dos ponteiros do relógio e procedem como o 1.º jogador.

O jogo continua deste modo até que a torre caia durante uma jogada.

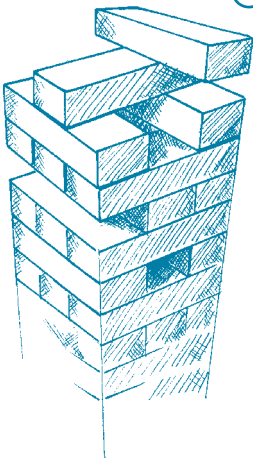
O vencedor do jogo é aquele que colocou a última pedra sem que a torre tenha caído.

Diverte-te a empilhar!

①



②



Chwiejąca wieża

Cel gry

Zmiana położenia klocków bez doprowadzenia do zawalenia wieży.

Przygotowanie do gry

Klocki są układane na przemian zgodnie ze szkicem 1: 3 wzdłuż / 3 w poprzek.

Przebieg gry

Gracz 1. ostrożnie wyjmuje klocek z dowolnego miejsca wieży i układa go zgodnie z systemem stosu (szkic 1 lub 2) u góry na wieży.

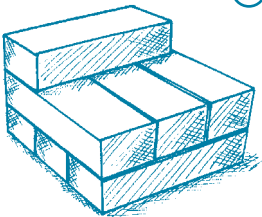
„Podczas gry można posługiwać się tylko jedną ręką”.

Następni gracze są wybierani zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, wykonując czynności jak gracz 1. W ten sposób gra jest kontynuowana do chwili, gdy w trakcie ruchu jednego z graczy wieża zawali się.

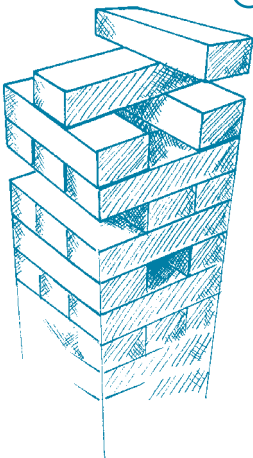
Zwycięzcą jest osoba, która ułoży ostatni klocek tak, aby nie doszło do zawalenia wieży.

Życzymy miłej zabawy z chwiejącą wieżą!

①



②





Качающаяся башня

Цель игры

Выставить элементы друг на друга, не уронив башню.

Подготовка к игре

Игровые элементы выставляются согласно рисунку 1 со смещением – 3 продольно / 3 поперечно. (рис. 1)

Ход игры

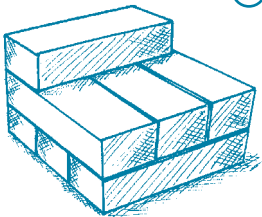
Первый игрок аккуратно вынимает один из элементов в любом месте башни и выкладывает его по системе (рис. 1 или 2) сверху на башню.

„Во время игры можно пользоваться только одной рукой“. Следующие игроки ходят по часовой стрелке и действуют аналогично первому игроку. Игра продолжается в этом порядке до тех пор, пока один из игроков не обрушит башню.

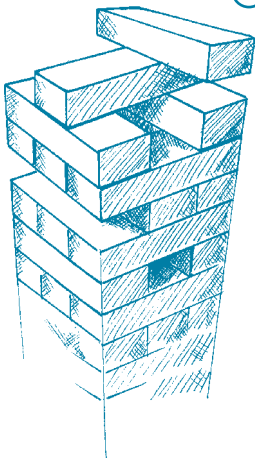
Победителем станет тот, кто последним положит элемент на башню, не обрушив ее.

Желаем удачи!

①



②



goki

Roseburger Str. 30

21514 Güster

GERMANY

Art.-No: HS973

Batch-No.:

