

Wackelturm

Tumbling tower

La tour chancelante

Torre tambaleante

Torenhooq

Klodsmajor

Torre in rovina

Torre oscilante

Chwiejąca wieża

Качающаяся башня

斜塔



① 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 erste 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 erste 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.

Spielvariante I

Die Steine in den drei verschiedenen Holztönen geben

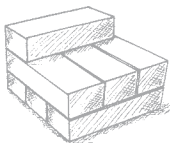
unterschiedlich viele Punkte (hell = 1 Punkt, mittelbraun = 3 Punkte, dunkelbraun = 5 Punkte). Jeder herausgezogene Spielstein gibt die jeweilige Punktzahl. Derjenige, der beim Umstürzen des Turmes am meisten Punkte hat, gewinnt. Der Spieler, bei dem der Turm umfällt, hat automatisch null Punkte.

Spielvariante II

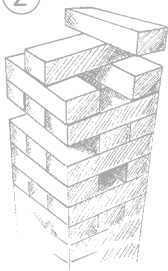
Der Turm wird so aufgebaut, dass in jeder Ebene jede der drei Farben einmal vorhanden ist. Abwechselnd zieht jeder Spieler einen Stein heraus und stapelt ihn wie beim normalen Spiel oben auf den Turm. Aber Achtung: Auch hier darf wieder nur jede Farbe genau einmal in jeder Ebene vorkommen!

Viel Spaß beim Hochstapeln!

①



②



GB **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.

Game version 1

For every stone that is pulled out and placed onto the top of the tower without the tower falling

down, the player gets points. The different coloured stones each have a different point value (light brown = 1 point / middle brown = 3 points / dark brown = 5 points). The player that has the most points when the tower falls over is the winner. The player who causes the tower to fall, automatically has 0 points.

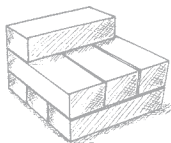
Game version 2

The tower is set up so that each of the three colours is present in each layer. Alternately, each player draws out a stone and places it onto the top of the tower as in the normal game.

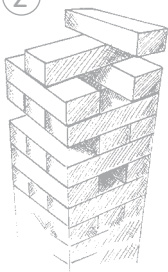
But beware – in this version each colour may occur once in each layer!

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.

Variante de jeu I

Chaque élément d'une des trois couleurs de bois donne un nombre

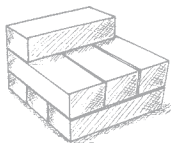
de points différent (clair = 1 point, marron clair = 3 points, marron foncé = 5 points). Chaque pièce retirée donne au joueur le nombre de points correspondants. Celui qui a le plus de points lorsque la tour s'effondre remporte la partie. Le joueur qui a fait tomber la tour n'a pas de points.

Variante de jeu II

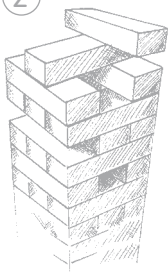
La tour est construite de sorte que chacune des trois couleurs soit présente à chaque niveau. À tour de rôle, chaque joueur retire une pièce de la tour et l'empile au sommet comme dans une partie classique. Mais attention : chacune des trois couleurs ne peut apparaître qu'une seule fois par niveau !

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

①



②



Ⓔ 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.

Variante del juego I

Las piezas con los tres tonos de

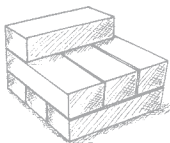
madera diferentes tienen una puntuación diferente (amarillo = 1 punto, marrón claro = 3 puntos, marrón oscuro = 5 puntos). Cada pieza extraída tiene la puntuación de su color. Ganará aquel que tenga más puntos al derrumbarse la torre. El jugador al que se le caiga la torre, obtendrá automáticamente cero puntos.

Variante del juego II

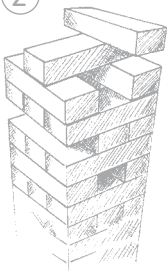
La torre se construye de tal manera que en cada nivel hay una pieza de cada color. Por turnos, cada jugador extrae una pieza y la coloca como de costumbre en la parte superior de la torre. Pero cuidado: ¡Aquí también cada color solo puede estar presente una vez en cada nivel!

¡Mucho placer al tambalearse en las alturas!

①



②



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.

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.

Spelvariant I

De stenen in de drie verschillende houtkleuren staan voor een

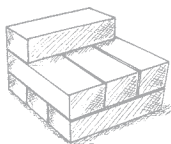
verschillend aantal punten op (licht = 1 punt, middelbruin = 3 punten, donkerbruin = 5 punten). Elke uitgetrokken speelsteen levert het betreffende aantal punten op. De speler die de meeste punten heeft op het ogenblik dat de toren omvalt, wint. De speler bij wie de toren omvalt, heeft automatisch nul punten.

Spelvariant II

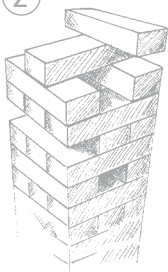
De toren wordt zo opgebouwd, dat op elk niveau elk van de drie kleuren één keer voorkomt. De spelers trekken om beurten een steen uit en stapelen deze, zoals bij het normale spel, boven op de toren. Maar let op! Ook hier mag op elk niveau elke kleur slechts één keer voorkomen!

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.

Spillevariant I

Brikkerne i de tre forskellige træfarver giver forskellige antal point (lys = 1 point, mellembrown = 3 point, mørkebrown = 5 point). Hver af de trukne brikker giver et tilsvarende antal point. Den spiller,

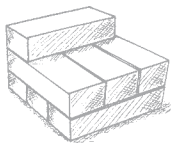
der får samlet de fleste point, inden tårnet vælter, har vundet. Den spiller, der får tårnet til at vælte, får automatisk nul point.

Spillevariant II

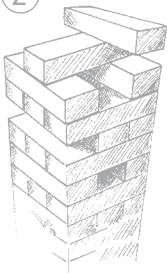
Tårnet bygges op på en måde, så de tre farver er repræsenteret på hvert niveau én gang. Efter tur trækker spillerne en brik og placerer den ovenpå tårnet ligesom ved det normale spil. Bemærk: Også her må hver farve kun være repræsenteret én gang på hvert niveau!

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.

Variante di gioco I

Le diverse tonalità di legno delle tessere indicano un numero diverso di punti (legno chiaro = 1

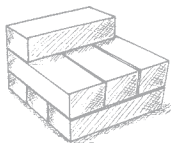
punto, marrone medio = 3 punti, marrone scuro = 5 punti). Per ogni tessera estratta si ottiene il punteggio corrispondente. Vince chi al momento del crollo della torre ha totalizzato il numero più alto di punti. Il giocatore che fa cadere la torre azzerava automaticamente il proprio punteggio.

Variante di gioco II

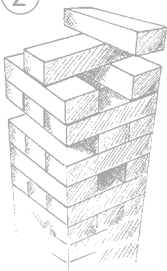
La torre deve essere costruita in modo tale che ogni strato abbia una tessera di ciascuno dei tre colori. A turno, ogni giocatore estrae una tessera e la colloca, come nel normale gioco, in cima alla torre. Attenzione però: anche in questo caso ogni strato deve avere una sola tessera di ciascuno dei tre colori!

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.

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.

Variante do jogo I

Os três tons diferentes dos blocos de madeira têm números de

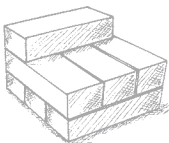
pontos diferentes (castanho claro = 1 ponto, castanho médio = 3 pontos, castanho escuro = 5 pontos). Cada bloco de madeira retirado equivale ao número de pontos respetivo. Ganha o jogador que tiver mais pontos quando a torre é derrubada. O jogador que derrubar a torre perde automaticamente todos os pontos.

Variante do jogo II

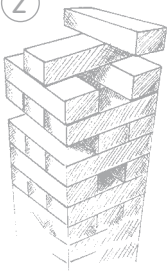
A torre é construída de forma a que cada nível tenha um bloco de cada uma das três cores. Cada jogador tira um bloco na sua vez e empilha os seus blocos em torre, como no jogo normal. Mas, atenção: Também aqui cada cor só pode aparecer uma vez em cada nível.

Diverte-te a empilhar!

①



②



PL 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.

Wersja gry 1

Za każdy kamień, który został wyciągnięty z wieży i ułożony na

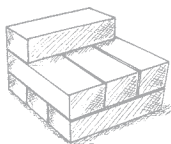
jej szczycie bez jej przewrócenia, gracz otrzymuje punkty. Każdy z elementów różniących się kolorem ma inną wartość w punktach (jasno brązowy = 1 / średni= 3 / ciemno brązowy = 5). Gracz, który ma najwięcej punktów, gdy wieża się przewróci zostaje zwycięzcą. Osoba, która spowodowała jej upadek automatycznie posiada 0 punktów.

Wersja gry 2

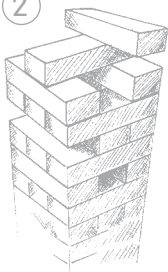
Wieża jest ustawiona tak by wszystkie 3 kolory były obecne w każdej warstwie. Alternatywnie każdy z graczy wyciąga kamień i umieszcza go na szczycie wieży jak w normalnej rozgrywce. Ale strzeżcie się – w tej wersji każdy kolor może znaleźć się tylko raz w danej warstwie.

Życzymy miłej zabawy z chwiejącą wieżą!

①



②



(RUS) 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.

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.

Вариант игры I

За бруски цвета дерева трех различных оттенков можно получить различное количество очков (светло-коричневый = 1

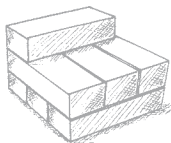
очко, коричневый = 3 очка, темно-коричневый = 5 очков). За каждый вытащенный брусок игрок получает соответствующее количество очков. Выигрывает тот игрок, который к моменту опрокидывания башни набрал наибольшее количество очков. Очки игрока, который обрушил башню, автоматически обнуляются.

Вариант игры II

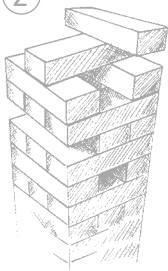
Башня собирается таким образом, чтобы каждый уровень содержал по одному из брусков каждого цвета. Игроки по очереди вытягивают бруски из башни и кладут их как при обычной игре сверху на башню. Но внимание: При этом каждый уровень башни может также содержать только по одному бруску каждого цвета!

Желаем удачи!

①



②



㊟ 斜塔

游戏目的

重新叠搭积木并确保塔不会倾倒。

准备工作

按图 ① 所示将积木块3个一层交叉堆叠好。

玩法

第一个人从塔中任意一处取出一块积木放到塔顶（如图 ① 和 ② 所示）。

注意只能一只手操作

后面的人以顺时针方向排序依次从搭中取一块积木放到塔顶，

直到最后塔倒了，游戏结束。在塔倾倒之前的上一个成功地将抽出的木块放到塔顶并且搭未倒的人获胜。

玩法一

三种不同木色的石头给出不同的分数（亮色 = 1 分，中棕

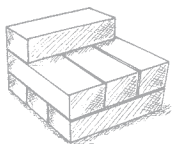
= 3 分, 深棕 = 5 分)。抽出的每块石头给出不同的分数。在塔倒塌时得到最高分数的人获胜。塔倒下时的玩家自动得到零分。

玩法二

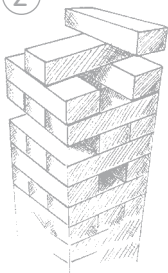
搭建塔时确保三个颜色中的每个在每层中都出现一次。每个玩家交替抽出一块石头, 然后像正常游戏那样将它堆叠在塔的上方。但是注意: 在这里每个颜色在每层中也仅允许出现一次!

高塔叠叠乐真是乐趣无穷!

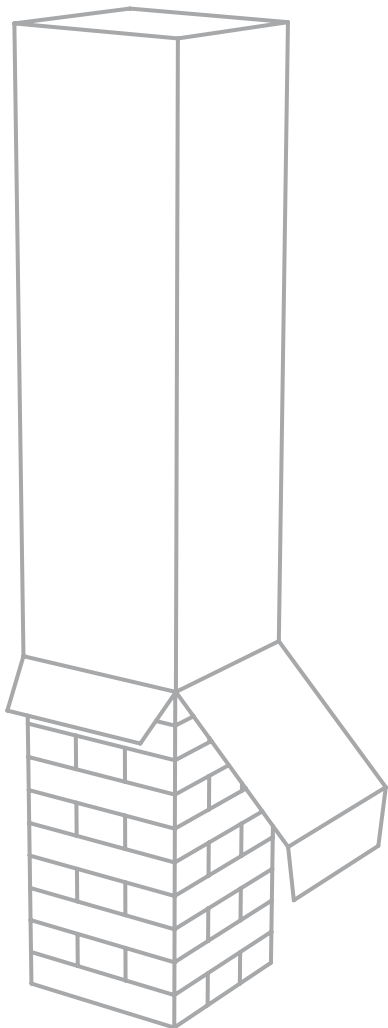
①



②



- ① Einpackhinweis
- ② Packing tip
- ③ Indication pour le rangement
- ④ Consejos de embalaje
- ⑤ Inpakinstructie
- ⑥ Indpakningshenvising
- ⑦ Consigli d'imballaggio
- ⑧ Instrução de embalamento
- ⑨ Wskazówka dotycząca pakowania
- ⑩ Как сложить игру обратно в коробку
- ⑪ 包装技巧





... join th

nature nature
re nature no
nature nature
re nature no
nature nature
re nature no
nature nature
re nature no
nature nature
re nature no

ne family

goki

Roseburger Str. 30

21514 Güster

GERMANY

Art.-No: 56685

Batch-No.:

