

Spelregels • Règles du jeu • Spielregeln

PISA

00108



NL

PISA

Een actiespel voor 2 – 4 spelers vanaf 5 jaar.

Voorbereiding

Als de toren in elkaar gezet wordt, moet de witte rand het laagst komen; vervolgens de blauwe rand, dan de groene en de rode rand komt het hoogst. Plaats de toren dan op een gladde ondergrond.

Doel van het spel

Als eerste al je mannetjes op de randen van de toren plaatsen zonder dat de toren zo gaat overhellen, dat er mannetjes afvallen.

Het spel

De mannetjes worden onder de spelers verdeeld. Er wordt geloot wie er mag beginnen; het spel gaat verder in de richting van de wijzers van een klok. De speler die aan de beurt is, werpt de dobbelsteen. Daarna plaatst hij één van zijn mannetjes op de torenrand van dezelfde kleur die hij geworpen heeft. De spelers mogen zelf bepalen, waar ze de mannetjes op die rand plaatsen, maar plaatsen is verplicht. Het gaat erom de plaats voor een mannetje zo te kiezen, dat het evenwicht van de toren niet al te zeer verstoord wordt. Raakt de toren onverhoopt toch uit balans en er vallen mannetjes vanaf, dan moet de speler, die daar de oorzaak van is, de gevallen mannetjes bij zijn voorraad nemen. Degene die het eerst al zijn mannetjes op de toren heeft geplaatst is de winnaar.

Om het spel moeilijker te maken, kunt u de volgorde van de randen veranderen: de rode rand blijft het hoogst, dan plaatst u de witte; de groene en de blauwe rand komen daaronder.

F

PISA

Un jeu d'action pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Préparation

Lorsque vous construisez la tour, veillez à ce que le rebord blanc soit situé en bas ; ensuite les rebords bleu, vert et rouge ; le rebord rouge est donc le rebord supérieur. Puis, posez la tour sur une surface plane.

But du jeu

Etre le premier à placer tous ses petits bonshommes sur les rebords de la tour, sans que celle-ci ne s'incline et fasse tomber des figurines.

Le jeu

On répartit les petits bonshommes entre les joueurs. Ensuite, on tire au sort pour déterminer le joueur qui peut commencer ; le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. A tour de rôle, chaque joueur jette le dé. Puis, il place l'un de ses bonshommes sur le rebord de la tour dont la couleur correspond à celle indiquée par le dé. Il faut essayer de le placer de telle sorte que l'équilibre de la tour ne soit pas trop dérangé. Si, malgré tout, la tour est déséquilibrée et quelques bonshommes en tombent, le joueur ayant provoqué cette chute doit ramasser ceux qui sont tombés et les ajouter à ceux qu'il possède encore. Le premier joueur qui réussit à placer tous ses bonshommes sur la tour, est le vainqueur.

On peut compliquer le jeu en changeant l'ordre des rebords : le rouge reste le rebord supérieur puis, posez le blanc et en dessous le vert et le bleu.

D

PISA

Ein Aktionsspiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren.

Vorbereitung

Achten Sie beim Zusammenbau des Turmes darauf, daß der weiße Rand der unterste ist; danach kommt der blaue Rand, dann der grüne und nach ganz oben kommt der rote Rand. Der Turm wird dann auf einen glatten Untergrund gestellt.

Ziel des Spieles

Alle eigenen Figuren auf die Turmränder stellen, ohne daß sich der Turm neigt und die Figuren herunterfallen. Wer als Erster fertig ist, hat gewonnen.

Das Spiel

Die Figuren unter den Spielern verteilen. Das Los bestimmt, wer anfängt; das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt. Danach stellt er eine seiner Figuren auf den Turmrand, der dieselbe Farbe hat wie die, die der Würfel anzeigt. Die Spieler können selber bestimmen, wo sie die Figuren auf den Rand hinstellen. Das Hinstellen ist jedoch Pflicht! Nun gilt, es die Figuren so hinzustellen, daß der Turm nicht anfängt zu wackeln. Verliert der Turm unverhofft doch das Gleichgewicht und fallen die Figuren herunter, dann muß der Spieler, der dies verursacht hat, die heruntergefallenen Figuren zu seinem Vorrat nehmen. Der Spieler, der als Erster alle seine Figuren auf den Turm gestellt hat, hat gewonnen.

Um das Spiel schwieriger zu machen, kann man die Reihenfolge der Turmränder ändern: Der rote Rand bleibt ganz oben, an zweithöchster Stelle kommt dann der weiße Rand und der blaue und grüne kommen darunter.