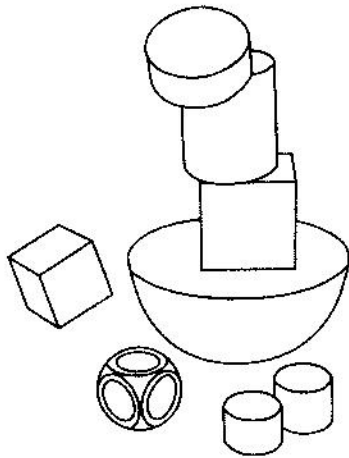


Crazy Tower



Geschicklichkeitsspiel

Bestehend aus:

- 1 kleine Halbkugel
- 6 Spielsteine in unterschiedlichen Formen, Größen und Farben
- 1 Würfel mit unterschiedlichen Farben (gelb, orange, grün, weiß, rot, blau)

Die kleine Halbkugel aus Holz dient als Spielgrundlage.

Jetzt wird gewürfelt. Der Spieler sucht sich den Spielstein mit der Farbe, die er gewürfelt hat und versucht diesen auf der Halbkugel zu positionieren. Im Anschluss wird weiter gewürfelt.

Ziel des Spieles ist es, alle Spielsteine in gewürfelter Reihenfolge übereinander auf der Halbkugel zu positionieren ohne dass der Turm umfällt.

Balance game „Crazy Tower“

Consisting of:

- 1 little playing base
- 6 playing stones with different size, shape and colour
- 1 playing dice with different colours

The little playing base is the basis of the game. Now, dices were thrown. The player take the playing stone with the colour he has already diced and tries to put the stone onto the playing base. Afterwards please go on with dicing!

Aim of the game is, putting all playing stones in correct diced order onto the playing base without falling down of the tower.

Balancespel:

Bestaat uit:

- 1 kleine speelbasis
- 6 speelstenen in verschillende vormen, afmetingen en kleuren
- 1 dobbelsteen met daarop verschillende kleuren (geel, oranje, groen, wit, rood, blauw)

De kleine speelbasis is de basis van het spel. Nu wordt er gedobbeld. De speler pakt de steen met de kleur die met de dobbelsteen gegoooid is en probeert de steen op de basis te plaatsen. Daarna wordt er doorgedaan met dobbelen.

Doel van het spel is om alle stenen in de volgorde van dobbelen op de basis te plaatsen zonder dat de toren omvalt.

Jeu de patience

Comprend:

- 1 demi rond
- 6 différentes formes de pièces, avec diverses tailles et couleurs
- 1 dé avec différentes couleurs (jaune, orange, vert, blanc, rouge, bleu)

Le demi rond en bois est la base de la pyramide à réaliser.

Maintenant jetez le dé. Le joueur doit prendre la pièce de couleur correspondant à la face du dé obtenue après le jet. Il doit tenter de positionner cette pièce sur le demi rond. Jetez de nouveau le dé, dès que la pièce est positionnée.

But du jeu : positionner toutes les pièces l'une sur l'autre après avoir jeté le dé à tour de rôle, sur le demi rond. Ceci sans que tout s'effondre.