SØSTRENE GRENES
ALL OVER THE WORLD
HANDELSKOMPAGNIE

Anna & Clara's

STACKING TOWER

EN: Rules of the game. **DA:** Spilleregler. **NO:** Spilleregler. **SV:** Spelregler. **FI:** Pelin säännöt.
DE: Spielregeln. **NL:** Spelregels. **FR:** Règles du jeu. **IT:** Regolamento. **ES:** Reglas. **PL:** Zasady.

EN: RULES. WOODEN GAME – STACKING TOWER.

Before start of play:

Start by building a tower out of the bricks. First, place a base of 3 bricks and then place a further 3 bricks on top, which are laid at right angles across the first layer. Continue in this way until there are no more bricks.

The game itself:

The first player casts the coloured dice. The dice shows which colour bricks the player must remove. Using one hand, the player must pull or push a brick of the colour shown by the dice out of the tower, but the player must not remove a brick from the uppermost layer.

The brick is then placed across the top of the tower.

Participants take it in turns to cast the dice, pull or push a brick out of the tower and place the brick on top of the tower. Each layer must always contain 3 bricks, just like when the tower was first built, but the choice of colours is not important.

The aim of the game is to try to prevent the tower from tumbling. The player who removes a brick that then causes the tower to tumble is out of the game. When the tower tumbles, the other players shout "KLUTZ". The other participants then start again (as described above) until a winner is found.

DA: SPILLEREGLER. TRÆSPIL – STABELTÅRN.

Inden spillet går i gang:

Start med at bygge et tårn af klodserne. Først lægges en bund af 3 klodser og oven på disse palceres yderligere 3 klodser, som lægges på tværs af det første lag. Sådan fortsættes, indtil der ikke er flere klodser.

Selve spillet:

Første spiller kaster den farvede terning. Terningen viser, hvilken farve klods spilleren skal fjerne. Spilleren skal med én hånd trække eller skubbe en klods i den viste farve ud af tårnet, men spilleren må ikke fjerne en klods fra øverste lag. Klodsen skal herefter anbringes på tværs på toppen af tårnet.

Deltagerne skiftes til at kaste terningen, trække eller skubbe en klods ud af tårnet og placere klodsen oven på tårnet. Der skal lægges 3 klodser i hvert lag som ved opbygningen af tårnet, men det betyder ikke noget, at farverne er blandet.

Det handler om ikke at få tårnet til at vælte. Den deltager, der fjerner en klods, der får tårnet til at vælte udgår af spillet. Når tårnet vælter, må de andre deltagere råbe "KLODSMAJOR". De andre deltagere starter forfra (som beskrevet ovenfor), indtil der er fundet en vinder.

NO: SPILLEREGLER. TRESPILL – JENGA.

Før spillet starter:

Start med å bygge et tårn av klossene. Først legger du et lag med 3 klosser. Deretter legger du 3 klosser oppå disse i rette vinkler over første lag. Fortsett slik til det ikke er flere klosser igjen.

Selve spillet:

Første spiller kaster den fargede terningen Terningen viser hvilken farge det er på klossen som skal tas bort. Spilleren kan kun bruke én hånd og må dytte eller trekke en kloss med fargen som vises på terningen ut av tårnet. Spilleren kan ikke ta bort en kloss fra toppen. Klossen legges deretter på toppen av tårnet.

Spillerne bytter på å kaste terningen, dytte eller trekke en kloss ut av tårnet og legge den på toppen av tårnet. Hvert lag må alltid bestå av 3 klosser, akkurat som da tårnet først ble bygget, men fargevalg er ikke viktig.

Målet med spillet er å forsøke å hindre tårnet fra å velte. Spilleren som fjerner klossen som får tårnet til å velte er ute av spillet. Når tårnet velter, roper de andre spillerne "JENGA". De andre spillerne starter så på nytt (som beskrevet over) til en vinner kan kåres.

SV: REGLER. TRÄSPEL – STAPELTORN.

Före spelstart:

Börja med att bygga ett torn av klossarna. Lägg först ut en bas bestående av tre klossar och lägg därefter tre klossar ovanpå, vinkelrätt i förhållande till det första lagret. Fortsätt på det här sättet tills det inte finns några klossar kvar.

Spelet:

Den spelare som ska börja slår den färgade tärningen. Tärningen visar vilken färg klossen som tas bort ska ha. Spelaren ska med en hand dra eller skjuta ut en kloss i den färg tärningen visar ur tornet. Spelaren får dock inte välja en kloss från det översta lagret. Spelaren lägger sedan den borttagna klossen högst upp på tornet.

Deltagarna turas om att slå tärningen, dra eller skjuta ut en kloss ur tornet och lägga den högst upp på tornet. Varje lager måste alltid bestå av tre klossar, precis som då tornet byggdes från början, men vilka färger som ingår i varje lager spelar ingen roll.

Målet med spelet är att försöka undvika att göra så att tornet rasar. Den spelare som får tornet att rasa genom att ta bort en kloss åker ut ur spelet. När tornet rasar ska de övriga spelarna ropa "KLANT". De övriga spelarna börjar sedan om (enligt beskrivningen ovan) tills en vinnare är korad.

FI: SÄÄNNÖT. PUINEN PELI - HUOJUVA TORNI.

Ennen pelin aloittamista:

Aloita rakentamalla torni palikoista. Aseta ensin kolmen palikan perustus ja sitten kolme lisäpalikkaa niiden päälle poikittain ensimmäiseen tasoon nähden. Jatka tornin rakentamista, kunnes palikat loppuvat.

Itse peli:

Ensimmäinen pelaaja heittää värinoppaa. Noppa osoittaa, minkä värinen palikka pelaajan on poistettava. Pelaajan on yhtä kättä käyttämällä vedettävä tai työnnettävä nopan osoittamaa väriä vastaava palikka pois tornista, mutta pelaaja ei saa poistaa ylimmän kerroksen palikoita. Palikka asetetaan sitten tornin päälle.

Pelaajat heittävät noppaa vuorotellen, vetävät tai työntävät palikan pois tornista ja asettavat sen tornin päälle. Jokaisessa kerroksessa on oltava kolme palikkaa, aivan kuten tornia rakennettaessa ennen pelin alkamista, mutta väreillä ei ole väliä.

Pelin tavoitteena on yrittää estää tornia sortumasta. Pelaaja, joka poistaa palikan, joka aiheuttaa tornin sortumisen, joutuu pois pelistä. Kun torni sortuu, muut pelaajat huutavat KLUTZ. Muut pelaajat aloittavat sen jälkeen uudelleen (yllä kuvatulla tavalla), kunnes voittaja on selvillä.

DE: SPIEL. HOLZSPIEL – STAPELTURM.

Vorbereitung:

Bauen Sie zuerst einen Turm mit den Holzklötzen. Legen Sie dazu erst drei Klötze nebeneinander, dann drei weitere Klötze oben drauf. Diese sind rechtwinklig versetzt über die erste Schicht zu legen. Fahren Sie damit fort, bis keine Klötze mehr übrig sind.

Das Spiel:

Der erste Spieler wirft den Farbenwürfel. Der Spieler muss nun einen Klotz in der angezeigten Farbe herausnehmen. Der Spieler muss einen Klotz in der von dem Würfel bestimmten Farbe mit einer Hand aus dem Turm herausziehen oder -schieben. Der Klotz darf nicht aus der obersten Schicht gewählt werden. Der Klotz wird anschließend oben auf den Turm gelegt.

Bei jedem Spielzug müssen die Spieler jeweils würfeln, einen Klotz aus dem Turm herausziehen oder -schieben und diesen oben auf den Turm legen. Jede Schicht muss immer aus drei Klötzen bestehen, wie im Turm am Spielanfang. Dabei ist die Farbauswahl egal.

Das Ziel des Spiels ist es, das Einstürzen des Turms zu verhindern. Jeder Spieler, der einen Klotz entfernt, der den Turm zum Einstürzen bringt, scheidet aus. Wenn der Turm einstürzt, rufen die anderen Spieler „KLUTZ“. Die anderen Spieler fangen dann wieder von vorne an (wie oben beschrieben), bis ein Gewinner ermittelt wird.

NL: SPELREGELS. HOUTEN SPEL – STAPELTOREN.

Voorbereiding:

Maak met de blokjes een toren. Maak eerst een basis van drie blokjes en leg vervolgens nog eens drie blokjes dwars bovenop de eerste laag. Maak lagen totdat alle blokjes op zijn.

Het spel zelf:

De eerste speler gooit de kleurendobbelsteen. De speler moet een blokje verwijderen met dezelfde kleur als de kleur op de dobbelsteen. De speler moet proberen om met één hand een blokje met de kleur die is gegooid, uit de toren te halen. De speler mag geen blokje van de bovenste laag van de toren pakken. Het blokje moet vervolgens boven op de toren worden geplaatst.

Alle spelers gooien om de beurt met de dobbelsteen, halen een blokje uit de toren en plaatsen het blokje boven op de toren. Iedere nieuwe laag moet altijd uit drie blokjes bestaan, net als bij het opbouwen van de toren, maar er hoeft geen rekening met de kleuren worden gehouden.

Het doel van het spel is te voorkomen dat de toren omvalt. De speler die tijdens het verwijderen van een blokje de toren doet omvallen, mag niet meer meespelen. Als de toren omvalt, moeten de andere spelers “KLUNS” roepen. De overgebleven spelers beginnen opnieuw (zoals hierboven beschreven) en spelen totdat er een winnaar is.

FR: LES RÈGLES DU JEU. JEU EN BOIS – TOUR À EMPILER.

Préparation du jeu :

Commencez par construire une tour avec les blocs. Placez d’abord une base constituée de trois blocs, puis posez trois autres blocs dessus en les plaçant perpendiculairement aux blocs de la base. Recommencez jusqu’à ce qu’il n’y ait plus de blocs.

Comment jouer :

Le premier joueur lance le dé avec les faces colorées. Le dé indique la couleur du bloc que le joueur doit retirer. À l’aide d’une main, le joueur doit tirer ou pousser un bloc de la couleur indiquée par le dé pour l’extraire de la tour. Le joueur ne peut pas retirer un bloc de l’étage supérieur. Le joueur doit ensuite placer le bloc sur le sommet de la tour.

Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé, tirent ou poussent un bloc pour l’extraire de la tour et le placent sur son sommet. Chaque étage doit toujours comporter trois blocs, comme dans la tour d’origine, mais les couleurs importent peu.

Le but du jeu est d’éviter que la tour s’écroule. Le joueur qui retire un bloc et provoque ainsi l’écroulement de la tour est éliminé de la partie. Lorsque la tour s’écroule, les autres joueurs crient « KLUTZ ! ». Les autres joueurs reconstruisent alors la tour (comme décrit ci-dessus) et reprennent la partie jusqu’à ce qu’il y ait un gagnant.

IT: REGOLE. GIOCO IN LEGNO – JENGA.

Prima di iniziare a giocare:

Cominciare costruendo una torre con i mattoncini. Posizionare dapprima una base di tre mattoncini, quindi sistemare altri tre mattoncini sulla sommità disponendoli ad angolo retto sopra il primo strato. Continuare in questo modo fino a esaurire i mattoncini.

Principio del gioco:

Il primo giocatore lancia il dado colorato. Il dado indica il colore del mattoncino che il giocatore deve rimuovere. Con una sola mano, il giocatore deve estrarre dalla torre un mattoncino del colore indicato dal dado, senza però rimuovere i mattoncini dello strato più alto. Quindi, posiziona il mattoncino estratto sulla sommità della torre.

A turno, i partecipanti lanciano il dado, estraggono un mattoncino dalla torre e lo posizionano sulla sua sommità. Ogni strato deve sempre contenere tre mattoncini, proprio come la base della torre, ma il loro colore è indifferente.

Lo scopo del gioco è cercare di impedire che la torre crolli. Il giocatore che, togliendo un mattoncino, fa crollare la torre è eliminato dal gioco. Quando la torre crolla, gli giocatori gridano “KLUTZ”. Quindi gli altri partecipanti riprendono a giocare (come descritto in precedenza) finché non rimane il vincitore.

ES: REGLAS. JUEGO DE MADERA: TORRE DE BLOQUES.

Antes de empezar el juego:

Construya una torre con todos los bloques. Primero, haga una base de tres bloques y, a continuación, añada otros tres bloques por nivel (cada nivel se coloca en perpendicular al anterior). Apile todos bloques de esta manera.

El juego en sí:

El primer jugador lanza el dado de color. El dado indica el color del bloque que deberá quitar el jugador. Utilizando una sola mano, el jugador deberá empujar o tirar de un bloque del color indicado por el dado, pero no podrá quitar el bloque del último nivel. El bloque retirado se coloca encima de la torre transversalmente.

Los jugadores lanzan el dado siguiendo los turnos, retiran un bloque de la torre y lo colocan encima de esta. Cada nivel debe tener tres bloques, exactamente igual que cuando se construye la torre antes de empezar pero sin importar la elección de los colores.

El objetivo del juego es tratar de evitar que la torre se caiga. El jugador que retire el bloque que provoque la caída de la torre quedará eliminado. Cuando la torre se caiga, el resto de jugadores gritan «TORPE». Los demás participantes empiezan de nuevo (como se ha descrito anteriormente) hasta que haya un ganador.

PL: ZASADY. GRA Z DREWNIANĄ WIEŻĄ DO UKŁADANIA.

Przed rozpoczęciem gry:

Zacznij od zbudowania wieży z klocków. Najpierw umieść podstawę z 3 klocków, a następnie umieść na wierzchu kolejne 3 klocki, które układa się pod kątem prostym w poprzek pierwszej warstwy. Gra toczy się w ten sposób, aż zabraknie klocków.

Sama gra:

Na początku gry pierwszy gracz rzuca kolorową kostką. Kostka wskazuje, jakiego koloru klocki gracz musi usunąć. Za pomocą jednej ręki gracz musi wyciągnąć lub wypchnąć z wieży klocek w kolorze wskazanym przez kostkę, ale nie wolno mu usuwać klocka z najwyższej warstwy. Następnie klocek umieszcza się w poprzek na szczycie wieży.

Uczestnicy na zmianę rzucają kostką, wyciągają lub wypychają klocek z wieży i umieszczają go na szczycie. Każda warstwa musi zawsze zawierać 3 klocki, tak jak na początku budowania wieży, ale wybór kolorów nie ma znaczenia.

Celem gry jest niedopuszczenie do przewrócenia się wieży. Gracz, który usunie klocek powodujący upadek wieży, wypada z gry. Kiedy wieża się zawala, pozostali gracze krzyczą „KLUTZ”. Pozostali uczestnicy zaczynają grę od nowa (jak opisano powyżej), aż do wyłonienia zwycięzcy.

