

ACROBATES



Ravensburger



ACROBATES

F

Jeux Ravensburger® n° 21 741 0

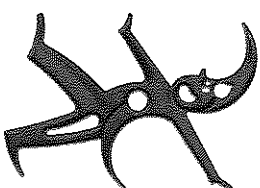
Auteur : Theora Design

Illustrations : Kinetix

Jeu d'adresse pour 1 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Contenu :

- 29 grands acrobates
- 1 socle
- 1 notice



Construisez une tour avec le maximum d'acrobates ! Tout est permis ! Piquer, accrocher ou coincer, et ce, dans tous les sens. La tour vacille dangereusement et la tension monte...

Qui réussira le premier à se débarrasser de son dernier acrobate sans tout faire tomber ? À vous de faire preuve d'adresse.

But du jeu

Il s'agit d'empiler le premier tous ses acrobates.

Préparation

Coincez un des pieds du bonhomme noir dans le socle.

Répartissez les acrobates de couleur entre vous :

- À 4 joueurs, chacun reçoit les 7 acrobates d'une couleur.
- À 3 joueurs, chacun reçoit les 7 acrobates d'une couleur + 2 acrobates de la quatrième couleur.
- À 2 joueurs, chacun reçoit les 7 acrobates de deux couleurs, soit 14 bonshommes.
- En solo, amuse-toi à tester ton adresse avec tous les acrobates.

Le dernier joueur à avoir fêté son anniversaire commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

F

La partie commence

Quand vient ton tour, accroche un de tes acrobates sur le bonhomme noir.

Si plusieurs acrobates sont déjà accrochés sur le noir, tu peux piquer, accrocher ou coincer ton acrobate sur n'importe lequel d'entre eux. Tu peux glisser le bonnet, les bras ou les jambes dans tous les trous.

Bien droit, de travers ou la tête en bas, tout est permis, du moment que ton acrobate ne touche pas le sol.

Tu dois respecter deux règles :

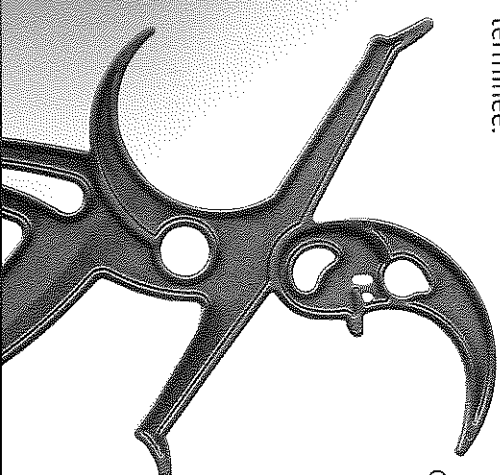
- Tu ne dois te servir que d'une seule main pour empiler ton acrobate et tu n'as pas le droit de tenir les autres.
- Deux acrobates ne peuvent pas être empilés de la même façon sur un autre.

Une fois que tu as réussi à placer un de tes acrobates, tu as terminé et c'est au tour du joueur suivant.

Si tu fais tomber un ou plusieurs acrobate(s), tu dois les prendre devant toi. C'est alors au tour du joueur suivant.

Le vainqueur est le premier joueur qui parvient à placer son dernier acrobate sans faire tomber les autres. La partie est terminée.

© 2004 Ravensburger Spielverlag





ACROBATES

NL

Ravensburger® spel nr. 21 741 0

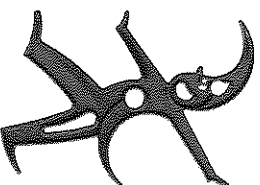
Auteur: Theora Design

Illustratie: Kinefic

Behendigheidsspel voor 1–4 spelers van 5–99 jaar.

Inhoud:

- 29 grote acrobaten
- 1 sokkel
- 1 handleiding



Bouw een toren van veel acrobaten! Alles mag! Kris kras steken, hangen of klemmen. De toren wankelt gevaarlijk, de spanning stijgt.

Wie lukt het als eerste, zijn laatste acrobaat kwijt te raken, zonder dat er één naar beneden valt? Het lijkt eenvoudiger dan het is, probeer maar!

Doel van het spel

is, al je acrobaten als eerste kwijt te raken.

Voorbereiding

- zet de zwarte acrobaat met één voet in de sokkel. Verdeel de gekleurde acrobaten onder de spelers:
- bij 4 spelers krijgt ieder 7 acrobaten van een kleur
- bij 3 spelers krijgt ieder 7 acrobaten van een kleur en ieder 2 van de vierde kleur
- bij 2 spelers krijgt ieder 7 acrobaten van twee kleuren – dus 14 stuks
- 1 speler kan met alle acrobaten kijken hoe behendig hij is

De speler die het lenigst is, mag beginnen. Er wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld.

NL

De stapelpret begint!

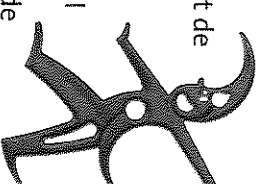
Ben je aan de beurt, dan zet je één van je acrobaten op de zwarte acrobaat.

Zitten er al meer acrobaten aan de zwarte acrobaat, dan kun je je acrobaat ook aan een andere acrobaat steken, hangen of klemmen. Met de muts, de armen of de voeten kun je hem in alle openingen bevestigen.

Recht, scheef of ondersteboven – alles mag, zolang de acrobaat de tafel maar niet raakt.

Let bij het aanhangen op twee dingen:

- Gebruik maar één hand en houd de acrobaten als ze eenmaal hangen niet vast.
- Bevestig niet meer acrobaten op dezelfde manier aan dezelfde acrobaat.



Lukt het je, je acrobaat aan te hangen, dan is je beurt voorbij en de volgende speler is aan de beurt.

Vallen er bij je actie acrobaten naar beneden, dan moet je die aan je eigen voorraad toevoegen. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Winnaar is de speler die als eerste zijn laatste acrobaat heeft aangehangen, zonder dat er andere acrobaten naar beneden vallen. Daarmee is het spel afgelopen.

© 2004 Ravensburger Spieleverlag



ACROBATES

1

Gioco Ravensburger® n. 21 741 0

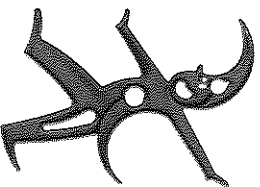
Autore: Theora Design

Illustrazione: Kinetic

Gioco di abilità per 1-4 giocatori dai 5 anni in su

Contenuto:

- 29 omini di plastica
- 1 piedistallo
- 1 regolamento



Quanto è alta la torre di acrobati che riesci a costruire? Tutto è permesso! Puoi infilare, appendere o incastrare i tuoi acrobati come vuoi. Prova a mettercela tutta senza farne cadere qualcuno. Chi riuscirà per primo a collocare con abilità tutti i suoi omini?

Scopo del gioco

Riuscire a collocare per primi tutti i propri acrobati

Preparativi:

- Infilate il piede dell'omino nero nel piedistallo. Poi distribuite fra di voi gli acrobati come segue:
- Se giocate in 4, ogni giocatore ne riceve 7 omini dello stesso colore.
- Se giocate in 3, ogni giocatore ne riceve 7 omini di un colore, inoltre 2 di un quarto colore.
- Giocando in 2, ciascuno ne riceve 7 di due colori, cioè 14 in totale.
- 1 solo giocatore può mettere alla prova la sua abilità usando tutti gli omini.

Comincia il giocatore che ha compiuto gli anni per ultimo. Il gioco prosegue poi in senso orario.

Si parte!

Il giocatore di turno dovrà infilare, appendere o incastrare uno dei suoi omini a quello nero.

Se trovate già altri omini collocati a quello nero, potete piazzare i propri omini, come volete, anche ad altri omini già appesi. Potete piazzare il cappello, le braccia o i piedi dove desiderate nella bocca, negli altri fori oppure nella fessura della gamba.

Potete metterli dritti, storti, a testa in giù, tutto è permesso: l'importante è che l'acrobata con cada.

Dovete osservare, però, le seguenti due regole.

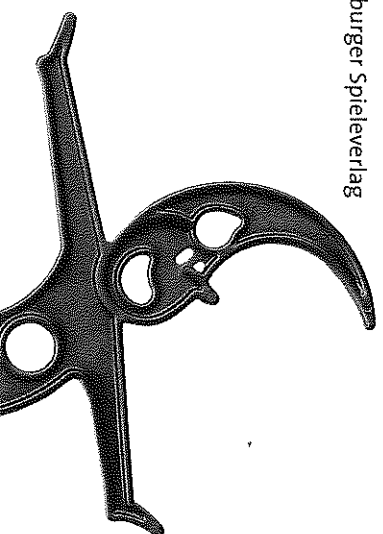
- Si collocano gli omini con una mano sola, senza tener fermi quelli già sistemati.
- Non piazzare altri omini nel punto e nella posizione in cui è già appeso uno.

Se riesci a piazzare un omino termina la tua mossa e cedi il turno al partecipante successivo.

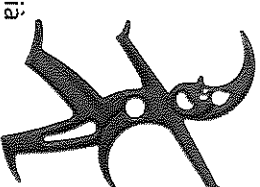
Se, invece, gli omini cascano, ti tocca prendere tutti quelli che hai fatto cadere ed inserirli nella tua riserva personale. Poi tocca al giocatore successivo.

Vince chi riesce a piazzare per primo il suo ultimo omino, senza farne cadere altri. A questo punto il gioco si conclude ... ma a partire dalla prossima mano la sfida ricomincia!

© 2004 Ravensburger Spielzeug



1





© 2004 Ravensburger Spielverlag

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com
Ravensburger Spielverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger

224179