正面

6+

1-4

ST011
GR

ΞΥΛΙΝΟΣ ΠΥΡΓΟΣ ΜΕ

# 48 ΤΟΥΒΛΑΚΙΑ

## ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ

**Περιεχόμενα:** 48 ξύλινα τουβλάκια και οδηγίες χρήσης

**Στήσιμο:**
1. Χρειάζεστε μια επίπεδη, σταθερή και οριζόντια επιφάνεια. Προσοχή: Για να προστατεύσετε την επιφάνεια του παιχνιδιού και να παρατείνετε τη ζωή του προϊόντος, συνιστάται το στήσιμο του παιχνιδιού πάνω σε κάποιον σταθερό τάπητα. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε από τάπητα γυμναστηρίου μέχρι κουβέρτα. Το παιχνίδι μπορεί να δυσκολέψει, εάν στήσετε το παιχνίδι σε κάποιον πολύ μαλακό τάπητα. Οι παίκτες μπορεί να ρίξουν τον πύργο με τα τουβλάκια, καθώς πατούν τον τάπητα.
2. Τοποθετήστε 3 τουβλάκια στη σειρά.
3. Τοποθετήστε άλλα 3 τουβλάκια πάνω στην πρώτη σειρά, κάθετα αυτή τη φορά.
4. Συνεχίστε τη διαδικασία μέχρι να στοιβάξετε όλα τα τουβλάκια, αλλάζοντας τη φορά τους.
5. Η τελική στοίβα πρέπει να αποτελείται από 16 επίπεδα και να σχηματίζει έναν μαζεμένο, τετράγωνο πύργο.

**Τρόπος παιχνιδιού:**
1. Επιλέξτε τυχαία τον παίκτη που θα ξεκινήσει το παιχνίδι ή ας ξεκινήσει αυτός που έριξε τον πύργο την τελευταία φορά. Το παιχνίδι συνεχίζεται αριστερόστροφα.
2. Οι παίκτες πρέπει να αφαιρέσουν ένα τουβλάκι τη φορά από οποιοδήποτε σημείο του πύργου και να το τοποθετήσουν στην κορυφή του σε ορθή γωνία.
3. Η σειρά του παίκτη τελειώνει 10 δευτερόλεπτα αφού τοποθετήσει το τουβλάκι του στην κορυφή του πύργου ή μόλις ακουμπήσει το τουβλάκι ο παίκτης από αριστερά του.
4. Συνεχίστε να αφαιρείτε και να στοιβάζετε τα τουβλάκια μέχρι να πέσει ο πύργος. Ένας καλός παίκτης μπορεί να χτίσει έναν πύργο τουλάχιστον 36 επιπέδων.

**Κανόνες:**
- Αφαιρέστε και στοιβάξτε ένα τουβλάκι τη φορά. Αφαιρείτε το τουβλάκια μόνο με το ένα σας χέρι. Μπορείτε να αλλάξετε χέρι, όποτε θέλετε.
- Καθώς προχωράει το παιχνίδι και το βάρος του πύργου μεταβάλλεται, μερικά τουβλάκια είναι πιο χαλαρά από άλλα και ως εκ τούτου είναι πιο εύκολο να αφαιρεθούν. Ο παίκτης μπορεί να ακουμπήσει κι άλλα τουβλάκια για να βρει το χαλαρό – αλλά σε περίπτωση που μετακινήσει κάποιο από τη θέση του, πρέπει να το φτιάξει (μόνο με το ένα χέρι) πριν ακουμπήσει κάποιο άλλο τουβλάκι.
- Κάθε επίπεδο πρέπει να αποτελείται από 3 τουβλάκια.

**Γρήγορο παιχνίδι:**
Για πιο γρήγορο και συναρπαστικό παιχνίδι, ορίστε το χρόνο που έχει κάθε παίκτης για να αφαιρέσει και να τοποθετήσει το τουβλάκι στην κορυφή του πύργου, 30 δευτερόλεπτα είναι μια καλή αρχή. Μόλις ο παίκτης απομακρύνει το χέρι του από το τουβλάκι, ξεκινά ο επόμενος παίκτης. Ο παίκτης μπορεί να περιμένει 10 δευτερόλεπτα για να δει εάν θα πέσει ο πύργος και χάσει ο προηγούμενος παίκτης. Εάν δεν πέσει ο πύργος, τα 10 δευτερόλεπτα που έχουν περάσει μετράνε κανονικά και αφαιρούνται από τα 30 δευτερόλεπτα, οπότε ο παίκτης έχει μόνο 20 δευτερόλεπτα στη διάθεσή του. Χρησιμοποιήστε χρονόμετρο για να μετρήσετε το χρόνο.

**Παιχνίδι για παιδιά:**
Για να κάνετε πιο εύκολο το παιχνίδια για τα παιδιά, οι παίκτες μικρότερης ηλικίας μπορούν να χρησιμοποιήσουν και τα 2 χέρια τη φορά. Σημειώστε ότι και τα 2 χέρια πρέπει να ακουμπάνε το ίδιο τουβλάκι κι όχι να χρησιμοποιούν το δεύτερο χέρι για να στηρίζουν τον πύργο. Μια εναλλακτική πρόταση είναι να παίζουν μαζί 2 παίκτες. Κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα χέρι τη φορά – ο ένας να σπρώχνει το τουβλάκι κι ο άλλος να το βγάζει.

**Ομαδικό παιχνίδι:**
1. Χωρίστε τους παίκτες σε ομάδες. Κάθε ομάδα πρέπει να έχει σχεδόν τον ίδιο αριθμό παικτών.
2. Οι παίκτες πρέπει να συμφωνήσουν τη διάρκεια του παιχνιδιού.
3. Χρησιμοποιήστε χρονόμετρο για να κρατήσετε το χρόνο.
4. Κάθε ομάδα στοιβάζει τα τουβλάκια της σχηματίζοντας έναν πύργο (16 επιπέδων) πριν ξεκινήσει το παιχνίδι.
5. Οι ομάδες παίζουν σύμφωνα με τους κανόνες και τη φορά που αναφέρονται παραπάνω.
6. Στόχος των ομάδων είναι να δημιουργήσουν τον ψηλότερο πύργο. Κάθε ομάδα πρέπει να ανακοινώνει το ύψος του πύργου της, κάθε φορά που στοιβάζει ένα τουβλάκι. Για παράδειγμα, το πρώτο τουβλάκι που θα τοποθετηθεί στον πύργο θα δημιουργήσει το 17ο επίπεδο. Το σκορ ή το ύψος υπολογίζεται σε επίπεδα, ενώ δεν υπολογίζονται τα τουβλάκια που στοιβάζονται. Το δεύτερο τουβλάκι μπορεί να είναι στο 17ο ή 18ο επίπεδο ανάλογα με τη στρατηγική που επιλέγει η ομάδα.
7. Οι ομάδες συνεχίζουν να στοιβάζουν τα τουβλάκια προσπαθώντας να φτιάξουν όσο το δυνατόν ψηλότερους πύργους μέχρι να πέσουν ή να εξαντληθεί ο χρόνος.
8. Το σκορ της ομάδας βασίζεται στο μέγιστο ύψος / επίπεδο του πύργου πριν εξαντληθεί ο χρόνος ή πέσει.
9. Η ομάδα μπορεί να σχηματίζει διαφορετικούς πύργους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Το μέγιστο επίπεδο που θα καταφέρει να δημιουργήσει η ομάδα αντιστοιχεί στο σκορ της.
10. Νικήτρια ομάδα είναι αυτή που θα συμπληρώσει το υψηλότερο σκορ.

**Πώς να κερδίσετε:**
Κερδίζει ο τελευταίος παίκτης που θα παίξει χωρίς να ρίξει τον πύργο.
Ο παίκτης που θα ρίξει τον πύργο αναλαμβάνει να τον ξαναχτίσει για το επόμενο παιχνίδι!

**Προσοχή!**

Διατηρείτε τις πληροφορίες.
ΠΡΟΣΟΧΗ! Κίνδυνος πνιγμού! Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 3 ετών, διότι περιέχει μικρά κομμάτια που μπορεί να καταπιεί το παιδί.
Χρώματα και σχέδια μπορεί να διαφέρουν από τις φωτογραφίες της συσκευασίας.

6+

1-4

ST011
BG

ДЪРВЕНА КУЛА С

# 48 БЛОКЧЕТА

## УПЪТВАНЕ

**Съдържа:** 48 дървени блокчета с инструкции за употреба

**Сглобяване:**
1. Сглобяването трябва да се извърши върху равна, хоризонтална и стабилна повърхност. Внимание: За да не повредите преждевременно играчката, се препоръчва сглобяването да се извършва върху постелка. Можете да използвате гимнастическа постелка или одеяло. Играта може да бъде затруднена, Ако постелката е твърде мека. Играчите ще могат лесно да съборят кулата, стъпвайки по постелката.
2. Поставете 3 блокчета едно до друго.
3. Поставете върху тях още 3 блокчета. Вторият ред блокчета трябва да е поставен перпендикулярно на първия.
4. Продължете да редите блокчетата по същия начин, като всеки следващ ред е перпендикулярен на предходния.
5. Крайният резултат трябва да представлява компактна кула с квадратна основа, състояща се от 16 реда блокчета.

**Как се играе?**
1.Определете кой играч ще започне пръв. Може да започне пръв този, който е съборил кулата при последната игра. Играчите се изреждат в последователен ред от ляво на дясно.
2.Всеки играч трябва да премахва по едно блокче от която и да било част на кулата и да го поставят на върха и под прав ъгъл.
3. Ходът на всеки играч завършива 10 секунди след като постави блокчето на върха на кулата или когато следващият по ред играч докосне кулата.
4.Играта продължава, докато кулата не се срути. Един средно добър играч може да построи кула поне на 36 нива.

**Правила:**
- Всеки играч премахва и поставя на върха на кулата само по едно блокче. Блокчето трябва да бъде премахнато само с една ръка. Можете да смените ръката, когато поискате.
- В течение на играта центърът на тежестта на кулата се измества, така, че някои блокчета са по-леко притиснати и е по-лесно да бъдат премахнати. Играчът има право да докосне и други блокчета, за да открие кое е най-лесно за изваждане, но ако измести някое от блокчетата, трябва отново да го намести (само с едната си ръка), преди да докосне друго блокче. Всяко ниво на кулата трябва да се състои от 3 блокчета.

**Бърза игра:**
За по - бърза и забавна игра, можете да определите време, за което всеки играч трябва да завърши хода си. 30 секунди са добро време, като за начало. Веднага, след като играчът отдели ръката си от блокчето, започва следващият играч. Той може да изчака 10 секунди. Ако кулата падне през тези 10 секунди, губи играчът, който последен е поставил блокче върху кулата. Ако кулата не падне, десетте секунди се отнемат от времето на следващият играч. Тогава той има само 20 секунди на разположение за своя ход. Използвайте хронометър, за да засичате време.

**Детска игра:**
За, да стене играта по-лесна за децата, те могат да използват и двете си ръце , за да извадят блокчето. Трябва обаче да хващат едно и също блокче с двете си ръце, а не да използват едната си ръка, за да прикрепят кулата. Друг вариант за понижаване трудността на играта е да играят заедно двама играчи – единият да избутва блокчето, а другият да го изважда.

**Отборна игра:**
1. Разделете играчите на отбори. Всеки отбор трябва да има един и същи брой играчи (доколкото това е възможно).
2. Играчите трябва да определят продължителността на играта.
3. Използвайте хронометър, за да засичате времето.
4. Преди да започне играта, всеки отбор построява своя кула (на 16 нива).
5. Всеки отбор играе според горепосочените правила.
6. Целта на всеки отбор е да построи по-висока кула. Височината на кулата се обявява при поставянето на първото блокче за всяко ниво. Например, първото блокче, поставено върху кулата е 17-то ниво. Резултатът зависи от броя на нивата на кулата, а не от броя на поставените блокчета. Например, второто поставено блокче може да е на 17-то или 18-то ниво, в зависимост от стратегията на отбора.
7. Отборите продължават да играят, докато кулите не паднат или докато времето не изтече.
8. Броят точки за всеки отбор е равен на броя на нивата на кулата, преди тя да падне или времето да изтече.
9. Всеки отбор може да построи повече от една кула по време на една игра. Когато времето изтече, броят на точките за отбора е равен на броя на нивата на най-високата кула, построена от отбора за този интервал.
10. Отбор - победител е отборът с най-много точки.

**Кой печели?**
- Печели последният играч, който успешно е поставил блокче , преди кулата да се срути. Играчът, който събори кулата, трябва да я построи за следващата игра.

**Внимание!**

Моля, запазете инструкциите и информацията от опаковката за справка.
ВНИМАНИЕ! Опасност от задавяне! Продуктът е неподходящ за деца под 3 години, тъй като съдържа малки части, които детето може да погълне или вдиша.
Моделът и цветовете могат да се различават от илюстрациите на опаковката.

反面

6+

1-4

ST011
RO

TURNUL INSTABIL

# 48 LEMN

## Instrucţiuni

**Include:** 48 blocuri de lemn

**Asamblarea:**
1.Se recomandă o suprafaţă plată, dură şi nivelată. Avertisment: Pentru a proteja suprafaţa de joc şi pentru a prelungi durata de viaţă a blocurilor, este recomandat ca jocul să fie jucat pe un covoraş dur. Poate fi folosit un covoraş de gimnastică sau o cuvertură. O suprafaţă prea moale poate face ca jocul să fie executat cu dificultate, dacă jucătorii apasă în apropierea turnului, acesta se poate răsturna.
2.Aşezaţi trei blocuri unul lângă altul.
3.Aşezaţi un alt doilea nivel , acesta va fi poziţionat perpendicular pe primul.
4.Repetaţi aşezarea blocurilor până se termină, alternând direcţiile acestora.
5.Turnul va avea în final ă înălţime de 16 nivele. Acesta va avea o formă uniformă dreptunghiulară .

**Mod de joacă**
1.Jucătorul care începe se stabileşte la rând, sau jucătorul care a cauzat ultima dată prăbuşirea va fi primul.
2.Când vine rândul unui jucător, acesta trebuie să extragă un bloc de pe orice etaj cu excepţia ultimului construit şi să-l poziţioneze pe acesta pe ultimul etaj pentru a-l completa.
3.Rândul unui jucător se termină după 10 secunde după ce a poziţionat blocul ales sau imediat ce următorul jucător a atins un bloc.
4.Continuaţi să extrageţi şi să aşezaţi blocuri până când turnul se răstoarnă.

**Reguli**
- Extrageţi şi aşezaţi un bloc per rând. Numai o mână poate fi folosită pentru a îndepărta un bloc. Jucătorul poate schimba oricând mâna pe care doreşte să o folosească.
- Pe măsură ce jocul înaintează, şi turnul se înalţă, anumite blocuri se pot slăbi, iar altele sunt mult mai uşor de extras. Jucătorul poate atinge blocurile pentru a-l descoperi pe cel slab – însă, dacă a mutat un bloc din locul lui, trebuie să îl fixeze (utilizând o singură mână) înainte de a atinge alt bloc.
- Înainte de a aşeza, completaţi întotdeauna un nivel de 3 blocuri înainte de a-l crea pe următorul în sus.

**Joc rapid**
Pentru un joc mai rapid, se pot impune mai multe limite ale timpului jucătorului per rând. 30 de secunde este un timp bun pentru început. De îndată ce jucătorul a luat mâna de pe bloc, următorul jucător poate începe. Jucătorii au posibilitatea de a aştepta 10 secunde pentru a vedea dacă turnul se prăbuşeşte şi jucătorul care a executat ultima mişcare pierde. Dacă turnul nu se prăbuşeşte, cele 10 secunde se scad din cele 30 de secundele ale următorului jucător, deci acesta poate acţiona numai timp de 20 de secunde. Utilizaţi un cronometru pentru a măsura timpul.

**Jucători cu vârste mici**
Pentru a face jocul mai uşor pentru cei mici sau pentru un grup de copii cu vârste diverse, jucătorilor mai mici li se poate permite să utilizeze două mâini în acelaşi timp. Cele două mâine trebuie folosite pentru a atinge acelaşi bloc, nu se permite mutarea cu o mână şi menţinerea stabilităţii turnului cu cealaltă. O altă opţiune pentru jucătorii mai mici poate fi să joace doi în echipă - fiecare jucător poate folosi o singură mână – unul poate împinge dintr-o parte, iar celălalt să tragă din cealaltă parte.

**Jocul în echipă:**
1. Împărţiţi jucătorii în echipe cu acelaşi număr de jucători.
2. Echipele sau persoana responsabilă se pun de acord cât va dura jocul.
3. Utilizaţi un cronometru pentru a măsura timpul.
4. Fiecare echipă primeşte un set de blocuri şi le va aşeza în poziţia standard ( 16 nivele), înainte ca jocul să înceapă.
5. Fiecare echipă va juca conform regulilor stabilite mai sus, în echipă jucătorii vor muta la rând.
6. Ţelul echipei este să formeze turnul cu cele mai multe nivele. Fiecare echipă va striga numărul de nivele ale turnului ei o dată ce blocurile sunt aşezate. De exemplu, primul bloc aşezat la începutul jocului este 17. Notaţi, că înălţimea este măsurată în nivele nu în numărul de blocuri aşezate. Cel de-al doilea bloc aşezat poate fi pus pe nivelul 17 sau 18 depinzând de aşezările făcute de jucători sau de strategia echipei.
7. Echipa continuă să înalţe blocuri pe turn cât de înalt se poate până ce timpul se termină sau până ce turnul se prăbuşeşte.
8. Scorul fiecărei echipe este bazat pe înălţimea turnului creat/nivelele turnului înainte ca timpul să se scurgă sau turnul să se prăbuşească.
9. Echipa poate construi mai multe turnuri în timpul acordat. Nivelul maxim atins este scorul echipei.
10. Echipa care la sfârşitul timpului acordat are cel mai mare scor, este câştigătoare.

**Cum să câştigi**
Pierzătorul este cel care a cauzat prăbuşirea iar cel care a mutat înainte pierzătorului este câştigătorul.
Pierzătorul este responsabil pentru crearea noului turn în următoarea rundă!

**Avertisment!**

Păstraţi informaţiile.
AVERTISMENT! Nerecomandat copiilor mai mici de 3 ani.
Pericol de asfixiere. Părţi mici.
Culoriile, modelele şi decoraţiunile pot varia de la ilustraţii.

6+

1-4

ST011
GB

CLASSIC GAMES

# TUMBLIN' TOWER

## INSTRUCTIONS

**Includes:** 48 Wood Blocks and Instructions.

**Set up:**
1. Find a flat, firm and level surface. **Caution:** To protect the surface of play and extend the life of the blocks, it is recommended that the game be played on some type of firm mat. Anything from a gym mat to a blanket can be used. Too soft a mat may make play difficult in that as players step onto the mat near the tower, they may cause the tower to fall.
2. Stack the blocks three across.
3. Stack a second level of blocks on top of the 1st level, but at a right angle (perpendicular) to the 1st level.
4. Repeat until all blocks stacked, alternating the directions of the blocks.
5. The finished stack of blocks will be 16 levels high. The blocks should form a neat, uniform rectangular tower.

**How to play:**
1. A starting player is selected at random or the player who caused the last tower to fall goes first. Play then continues to the left.
2. On a player's turn, they must remove a block from anywhere BELOW the highest completed story. Then stack it on top of the tower, at right angles to the blocks just below it.
3. A player's turn ends 10 seconds after they stack their block-or as soon as the player to their left touches a block.
4. Keep removing and stacking blocks until the tower falls. A real pro can build a tower 36 stories high - or more!

**Rules:**
- Remove and stack one block per turn. To remove a block, use one hand at a time. A player can switch hands whenever they wish.
- As play proceeds and the weight of the tower shifts, some blocks become looser than others and are easier to remove. A player can touch other blocks to find a loose one - but if they move a block out of place, they must fix it (using one hand only) before touching another block.
- While stacking, always complete one 3 - block story before starting a higher one.

**Fast play:**
For a faster, more exciting game limit the amount of time a player has for their turn. 30 seconds is a good place to start. As soon as one player removes their hand from a block, the next players turn starts. The player can choose to wait 10 seconds to see if the tower will fall and the previous player loses. If the tower does not fall, the 10 seconds that has passed still counts as part of their 30-second turn and they only have 20 seconds left. Use a stopwatch or egg timer to keep track of the time.

**Youth play:**
To make the game easier for a group of younger players or for a group of players of varying ages, younger players can be allowed to use both hands at one time. Note that both hands must be touching the same block and the second hand can not be used to steady the tower. Another option for youth teams would be to allow two players to work together- each player could use one hand at a time - most likely with one player on one side pushing the block and the other pulling the block.

**Team play:**
1. Divide the available players into teams with about the same number of players.
2. The teams agree to or a monitor determines how long "game time" will last.
3. Time should be kept on a stopwatch or a watch with a second hand by a monitor.
4. Each team gets one set of blocks and stacks them in the standard start position (16 levels high), before the start of the game.
5. Teams play according to the standard rules above, rotating turns amongst team members.
6. The goal of the team is to create the tower with the most number of levels. Each team should call out the height of their tower as each block is stacked. For instance, the first block stacked at the start of the game would be 17. Note, the score or height is counted in levels and not just by the number of blocks stacked. The second block stacked could be on level 17 or level 18 depending on how the team stacks its block and its strategy.
7. Teams continue to stack their towers as high as possible until it either falls or time runs out.
8. A teams score is based on the maximum height / level of their tower before time runs out of it falls.
9. A team can build multiple towers during the game time. The maximum level achieved is the teams score.
10. The team with the highest score at the end of the game time is the winner.

**How to win:**
The last player to take a turn without making the tower fall wins the game.
The player responsible for making the tower fall gets to set up the tower for the next game!

**Warning!**

Keep this information.
WARNING! Not suitable for children under 3 years. Choking hazard. Small parts. Colour, designs and decorations may vary from those shown in photographs.

17171