

TOMBALO



7-12
7 ans years
7 años Jahre

Jeu d'équilibre
Balancing game
Gleichgewichtsspiel
Juego de equilibrio



TOMBALO





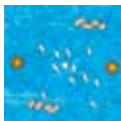
Dès 7 ans



De 2 à 4 joueurs



Contenu : 1 plateau, 50 cartes, 3 castors, 5 petits rondins, 4 gros rondins (2 longs, 2 courts), 65 baguettes.



But du jeu : Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses baguettes en formant un barrage au-dessus de l'eau.



Préparation du jeu :

Le plateau est placé au centre des joueurs et les 4 gros rondins sont placés sur le plateau :

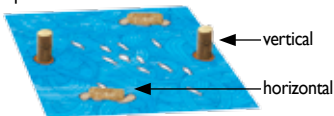
- les 2 plus courts sont posés à la verticale aux emplacements prévus
- Les 2 plus longs sont posés à l'horizontale sur les pierres

Chaque joueur reçoit des baguettes :

- À 4 joueurs : chaque joueur reçoit 12 baguettes
- À 3 joueurs : chaque joueur reçoit 15 baguettes
- À 2 joueurs : chaque joueur reçoit 20 baguettes

Le reste des baguettes, des rondins et les castors sont placés à côté et constitue le pot.

Le paquet de cartes est mélangé et posé faces cachées à côté du plateau.



Règle du jeu :

Le plus jeune joueur commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chacun leur tour, les joueurs vont tirer une carte de la pioche, tenter de réaliser l'action demandée puis rejeter cette carte au pot.

Il existe différentes cartes action :



Le joueur doit poser 1 (ou 2) baguette(s) de son jeu sur le barrage.



Le joueur doit retirer 1 (ou 2) baguette(s) du barrage et les rejeter au pot.



Le joueur doit poser 1 rondin et 3 baguettes de son jeu sur le barrage.



Le joueur doit poser 1 castor et 4 baguettes de son jeu sur le barrage.

Aucun rondin, baguette ou castor ne doit toucher le plateau sous peine de pénalités.

NB : Au premier tour, les cartes « RETIRER » (flèche rouge) ne peuvent être jouées, le joueur retourne alors une nouvelle carte. De la même façon, s'il n'y a plus de castor ou rondin disponible, le joueur retourne une autre carte. Quand il n'y a plus de carte à la pioche, les cartes du pot sont mélangées et le jeu continue.

Pénalités :

Lorsqu'un élément (rondin, castor ou baguette) touche le plateau, il doit être laissé en place en l'état. Les joueurs suivants pourront les utiliser pour poser d'autres éléments.

Lorsqu'un élément (rondin, castor ou baguette) tombe à l'extérieur du plateau, il doit être remis au pot.

- Si une (ou plusieurs) baguette(s) touche(nt) le plateau : le tour du joueur s'arrête. Il récupère 2 baguettes de pénalité du pot et c'est au joueur suivant de retourner une carte.
- Si un rondin touche le plateau ou fait tomber un (ou plusieurs) élément(s) du barrage, le tour du joueur s'arrête. Il récupère 3 baguettes de pénalité du pot et c'est au joueur suivant de retourner une carte.
- Si un castor touche le plateau ou fait tomber un (ou plusieurs) élément(s) du barrage, le tour du joueur s'arrête. Il récupère 3 baguettes de pénalité du pot et c'est au joueur suivant de retourner une carte.

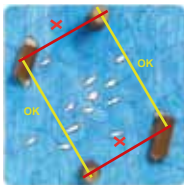
Éboulement :

S'il se produit un éboulement, c'est-à-dire qu'au moins un des 2 gros rondins placés à la verticale tombe, le joueur est éliminé. Tous les rondins, castors et baguettes retournent au pot. Le joueur suivant réinstalle les 4 rondins du départ et la partie reprend avec les autres joueurs qui conservent leur nombre de baguettes.

Qui gagne ? : Le premier joueur à poser toutes ses baguettes gagne la partie.

Astuce

Afin d'obtenir une meilleure stabilité il est conseillé de positionner les 2 premières baguettes entre les rondins consécutifs les plus loin. La structure étant plus stable on peut venir déposer 2 autres baguettes en perpendiculaire.



GB



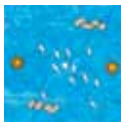
7 years and over



From 2 to 4 players



Content: 1 board, 50 cards, 3 beavers, 5 small logs, 4 big logs (2 long, 2 short), 65 sticks.



Aim of the game: to be the first player to get rid of all of their sticks by forming a dam across the water.



Getting the game ready:

The board is placed in between the players and the 4 large logs are placed on the board:

-The 2 shortest are placed vertically in the appropriate places

-The 2 longest are placed horizontally on the rocks

Each player is given sticks:

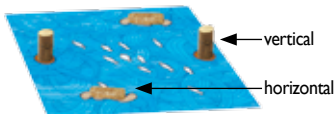
-With 4 players: each player receives 12 sticks

-With 3 players: each player receives 15 sticks

-With 2 players: each player receives 20 sticks

The rest of the sticks, the logs and the beavers are placed on the side and make up the pot.

The pack of cards is shuffled and placed face-down next to the board.



Rules of the game:

The youngest player starts. The game is played in a clockwise manner.

Each in turn, the players will draw a card from the pack, try to carry out the task that is requested and then return this card to the pot.

There are different action cards:



The player must place 1 (or 2) stick(s) from their set on the dam.



The player must remove 1 (or 2) sticks(s) from the dam and return them to the pot.



The player must place 1 log then 3 sticks from their set on the dam.



The player must place 1 beaver then 4 sticks from their set on the dam.

No log, stick or beaver must touch the board or the player will be penalised.

NB: In the first round, the REMOVE cards cannot be played and the player must therefore turn over another card. Likewise, if there isn't a beaver or log available, the player turns over another card.

When there are no more cards in the pack, the cards in the pot are shuffled and the game continues.

Penalties:

When an item (log, beaver or stick) touches the game board, it must be left where it is. The next players can then use them to place other items. When an item (log, beaver or stick) falls outside the board, it must be put back into the pot.

- If one (or several) stick(s) touch(es) the board, it is the end of that player's turn. The player takes 2 penalty sticks from the pot and the next player takes a card.

- If a log touches the board and knocks down one (or several) element(s) of the dam, it is the end of that player's turn. The player takes 3 penalty sticks from the pot and the next player takes a card.

- If a beaver touches the board or knocks over one (or several) element(s) of the dam, it is the end of that player's turn. The player takes 3 penalty sticks from the pot and the next player takes a card.

Collapse:

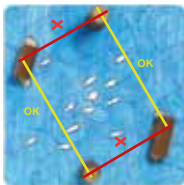
If the dam collapses, in other words if at least one of the two large vertical logs falls over, the player is out of the game. All the logs, beavers and sticks are put back in the pot. The next player repositions the four starter logs and the game continues with the remaining players, who keep the same number of sticks.

Who wins?: The first player to place all their sticks wins the game.

Tip:

To ensure greater stability, it is recommended you place the first two sticks between the two logs that are furthest apart.

As the structure is more stable, two sticks can then be placed perpendicularly.



D



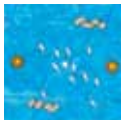
Ab 7 Jahren



Für 2 bis 4 Spieler



Inhalt: 1 Spielbrett, 50 Karten, 3 Biber, 5 kleine Baumstämme, 4 dicke Baumstämme (2 lange, 2 kurze), 65 Stöcke.



Ziel des Spiels: Als erster Spieler alle seine Stöcke in Form eines Damms auf der Wasseroberfläche gestapelt haben.



Spielvorbereitung:

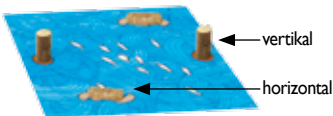
Das Spielbrett wird in die Mitte des Tisches gestellt und die 4 großen Baumstämme darauf gelegt: 2 werden vertikal in die dafür vorgesehenen Stellen eingesetzt, 2 werden horizontal auf die Steine gelegt.

Chaque joueur reçoit des baguettes :

Jeder Spieler erhält Stöcke:

- Bei 4 Spielern: Jeder Spieler erhält 12 Stöcke.
- Bei 3 Spielern: Jeder Spieler erhält 15 Stöcke.
- Bei 2 Spielern: Jeder Spieler erhält 20 Stöcke.

Die restlichen Stöcke, die Baumstämme und die Biber werden daneben gelegt und bilden einen Haufen. Der Kartenstapel wird gemischt und verdeckt neben das Spielbrett gelegt.



Spielregeln:

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht eine Karte vom Stapel, versucht, die geforderte Aktion auszuführen und legt diese Karte dann auf den Haufen.

Es gibt verschiedene Aktionskarten:



Der Spieler muss 1 (oder 2) seiner Stöcke auf den Damm legen.



Der Spieler muss 1 Stock (oder 2 Stöcke) vom Damm nehmen und auf den Haufen zurücklegen.



Der Spieler muss 1 Baumstamm und dann 3 seiner Stöcke auf den Damm legen.



Der Spieler muss 1 Biber und dann 4 seiner Stöcke auf den Damm legen.

Es darf kein Baumstamm, Stock oder Biber das Spielbrett berühren, sonst wird eine Strafe fällig.

NB: In der ersten Runde können die GEZOGENEN Karten nicht gespielt werden, der Spieler deckt folglich eine neue Karte auf. Auch wenn keine Biber oder Baumstämme mehr vorhanden sind, deckt der Spieler eine neue Karte auf. Wenn die letzte Karte des Stapels gezogen wurde, werden die Karten aus dem Haufen neu gemischt und das Spiel geht weiter.

Strafen:

Wenn Elemente (Baumstämme, Biber oder Stöcke) das Spielbrett berühren, müssen sie gelassen werden, wie sie sind. Die nächsten Spieler dürfen diese verwenden, um andere Elemente darauf zu legen.

Die neben das Spielbrett gefallen Elemente (Baumstämme, Biber und Stöcke) müssen wieder auf den Haufen gelegt werden.

- Wenn ein Stock (oder mehrere) das Spielbrett berührt (berühren), endet der Zug des Spielers. Er erhält 2 Strafstöcke aus dem Haufen und der nächste Spieler darf eine Karte aufdecken.

- Wenn ein Baumstamm das Spielbrett berührt oder ein (oder mehrere) Dammelement(e) zu Fall bringt, endet der Zug des Spielers. Er erhält 3 Strafstöcke aus dem Haufen und der nächste Spieler darf eine Karte aufdecken.

- Wenn ein Biber das Spielbrett berührt oder ein (oder mehrere) Dammelement(e) zu Fall bringt, endet der Zug des Spielers. Er erhält 3 Strafstöcke aus dem Haufen und der nächste Spieler darf eine Karte aufdecken.

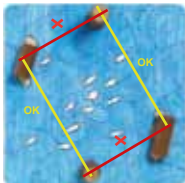
Einsturz:

Bei einem Einsturz, also wenn mindestens einer der 2 großen vertikalen Baumstämme umfällt, scheidet der Spieler aus. Alle Baumstämme, Biber und Stöcke werden zurück auf den Haufen gelegt. Der nächste Spieler baut die 4 Baumstämme vom Anfang wieder auf und das Spiel geht mit den verbleibenden Spielern weiter; die ihre Anzahl an Stöcken behalten.

Wer gewinnt?: Gewonnen hat der Spieler, der zuerst alle seine Stöcke abgelegt hat.

Tipp:

Für eine bessere Stabilität wird empfohlen, die ersten 2 Stöcke zwischen die am weitesten entfernten aufeinander folgenden Baumstämme zu positionieren. Dadurch ist die Struktur stabiler und man kann 2 andere Stöcke senkrecht darauf legen.



E



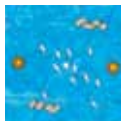
A partir de 7 años



De 2 a 4 jugadores



Contenido: 1 tablero, 50 cartas, 3 castores, 5 troncos pequeños, 4 troncos grandes (2 largos y 2 cortos), 65 varas.



Objetivo del juego: ser el primer jugador en deshacerse de todas sus varas formando una presa en el agua.



Preparación del juego:

El tablero se coloca en medio de los jugadores y los 4 troncos grandes se sitúan sobre éste.

Los 2 más cortos se colocan en vertical en los lugares previstos

Los 2 más largos se colocan en horizontal sobre las piedras

Cada jugador recibe varias varas:

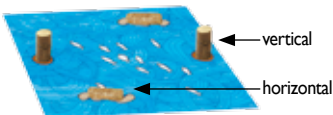
- Con 4 jugadores: cada jugador recibe 12 varas

- Con 3 jugadores: cada jugador recibe 15 varas

- Con 2 jugadores: cada jugador recibe 20 varas

El resto de las varas, de los troncos y los castores se dejan a un lado y forman el bote.

Se barajan las cartas y se coloca el montón con la cara oculta al lado del tablero.



Reglas del juego:

Empieza el jugador más joven. Se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Los jugadores roban, por turnos, una carta del montón, intentan realizar la acción indicada y luego dejan la carta en el bote.

Existen diferentes cartas de acción:



El jugador debe depositar 1 (o 2) vara(s) de su juego en la presa.



El jugador debe retirar 1 (o 2) vara(s) de la presa y dejarlas en el bote.



El jugador debe depositar 1 tronco y luego 3 varas de su juego en la presa.



El jugador debe depositar 1 castor y luego 4 varas de su juego en la presa.

Ningún tronco, vara o castor debe tocar el tablero; de lo contrario se recibirá una penalización.

NB: En el primer turno, las cartas RETIRAR no pueden jugarse, por lo que si el jugador saca una de éstas, debe darle la vuelta a otra carta. Además, si no queda ningún castor o tronco disponible, el jugador debe darle la vuelta a otra carta. Cuando no queden cartas en el montón, se barajan las cartas del bote y el juego continúa.

Penalizaciones:

Cuando un elemento (leño, castor o vara) toca el tablero, debe dejarse donde está.

Y los jugadores siguientes podrán utilizarlos para colocar otros elementos.

Cuando un elemento (leño, castor o vara) cae fuera del tablero deberá devolverse al mazo de descarte.

- Si una (o varias) vara(s) toca(n) el tablero: el jugador pierde su turno. Éste debe robar 2 varas de penalización del mazo de descarte y le tocará al jugador siguiente darle la vuelta a una carta.
- Si un leño toca el tablero o hace caer uno (o varios) elemento(s) de la presa, el jugador pierde su turno. Éste debe robar 3 varas de penalización del mazo de descarte y le tocará al jugador siguiente darle la vuelta a una carta.
- Si un castor toca el tablero o hace caer uno (o varios) elemento(s) de la presa, el jugador pierde su turno. Éste debe robar 3 varas de penalización del mazo de descarte y le tocará al jugador siguiente darle la vuelta a una carta.

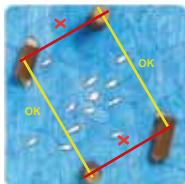
Desprendimiento:

Si se produce un desprendimiento, es decir, si cae al menos uno de los 2 leños grandes colocados en vertical, el jugador queda eliminado. Y todos los leños, castores y varas deben devolverse al mazo de descarte. El jugador siguiente deberá volver a colocar los 4 leños del principio, y la partida se reanuda con los demás jugadores que conservan su número de varas.

¿Quién gana?: Gana el primer jugador que coloque todas sus varas.

Truco:

Para lograr una mayor estabilidad, se recomienda situar las 2 primeras varas entre los leños consecutivos más alejados. Dado que la estructura es más estable, se pueden colocar otras 2 varas en perpendicular.



I



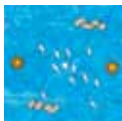
Da 7 anni in su



Da 2 a 4 giocatori



Contenuto: 1 vassoio, 50 carte, 3 castori, 5 tronchetti, 4 grossi (2 lunghi, 2 corti), 65 bacchette.



Scopo del gioco: Essere il primo giocatore a sbarazzarsi di tutte le proprie bacchette formando una diga sull'acqua.



Preparazione del gioco:

Il vassoio è posto al centro dei giocatori ed i 4 tronchi sono posti sul vassoio:

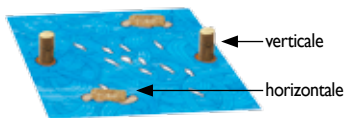
- i 2 più corti sono posti verticalmente nelle apposite aree
- i 2 più lunghi sono posti orizzontalmente sulle pietre

Ogni giocatore riceve delle bacchette.

- A 4 giocatori: ogni giocatore riceve 12 bacchette
- A 3 giocatori: ogni giocatore riceve 15 bacchette
- A 2 giocatori: ogni giocatore riceve 20 bacchette

Le bacchette, i tronchi ed i castori restanti vengono posti accanto e costituiscono il mazzetto.

Il mazzo di carte viene mescolato e posto a faccia in giù accanto al vassoio.



Regola del gioco:

Comincia il giocatore più giovane. Si gioca in senso orario.

I giocatori, ognuno al proprio turno, tireranno una carta dal monte, proveranno a realizzare l'azione richiesta e rimetteranno in seguito questa carta nel mazzetto.

Esistono diverse carte azione:



Il giocatore deve posare 1 (o 2) bacchetta/e del suo gioco sulla diga.



Il giocatore deve togliere 1 (o 2) bacchetta/e dalla diga e rimetterle nel mazzetto.



Il giocatore deve posare 1 tronco quindi 3 bacchette del suo gioco sulla diga.



Il giocatore deve posare 1 castoro quindi 4 bacchette del suo gioco sulla diga.

Nessun tronco, bacchetta o castoro deve toccare il vassoio, altrimenti si rischia una penalità.

B1: Al primo giro, le carte TOGLIERE non possono essere giocate, il giocatore rigira allora una nuova carta.

Nello stesso modo, se non vi sono più castori o tronchi disponibili, il giocatore rigira un'altra carta.

Quando non vi sono più carte nel monte, le carte del mazzetto vengono mescolate e il gioco continua.

Penalità:

Quando un elemento (tronco, castoro o bacchetta) tocca il vassoio, deve essere lasciato al proprio posto così com'è. I giocatori seguenti potranno usarli per posare altri elementi.

Quando un elemento (tronco, castoro o bacchetta) cade all'esterno del vassoio, deve essere rimesso nel mazzetto.

- Se una (o diverse) bacchetta/e tocca/no il vassoio: il giro del giocatore si interrompe. Quest'ultimo recupera 2 bacchette di penalità dal mazzetto e tocca al giocatore seguente girare una carta.

- Se un tronco tocca il vassoio o fa cadere uno (o diversi) elemento/i della diga, il turno del giocatore si interrompe. Quest'ultimo recupera 3 bacchette di penalità dal mazzetto e tocca al giocatore seguente girare una carta.

Crollo:

Se si produce un crollo, ossia almeno uno dei 2 grossi tronchi posti in verticale cade, il giocatore viene eliminato.

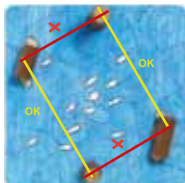
Tutti i tronchi, i castori e le bacchette ritornano nel mazzetto. Il giocatore seguente installa nuovamente i 4 tronchi di partenza e la partita riprende con gli altri giocatori che conservano le proprie bacchette.

Chi vince?: Il primo giocatore che riesce a posare tutte le bacchette vince la partita.

Astuzia:

Afin d'obtenir une meilleure stabilité il est conseillé de positionner les 2 premières baguettes Per ottenere una migliore stabilità, si consiglia di posizionare le prime 2 bacchette tra i tronchi successivi più lontani.

Dato che la struttura è più stabile, è possibile posare altre 2 bacchette in perpendicolare.



P



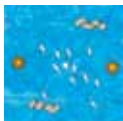
A partir dos 7 anos



De 2 a 4 jogadores



Conteúdo: 1 tabuleiro, 50 cartas, 3 castores, 5 pequenos torros, 4 grandes torros (2 cumpridos, 2 curtos), 65 pauzinhos.



Objectivo do jogo: Ser o primeiro jogador a libertar-se de todos os pauzinhos, formando uma barragem acima do nível da água.



Preparação do jogo:

O tabuleiro é colocado no centro dos jogadores e os 4 toros grandes são colocados no tabuleiro:

Os 2 mais curtos são colocados na vertical nos locais previstos

Os 2 mais cumpridos são colocados na horizontal em cima das pedras

Cada jogador recebe pauzinhos:

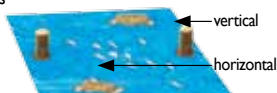
- Com 4 jogadores: Cada jogador recebe 12 pauzinhos

- Com 3 jogadores: Cada jogador recebe 15 pauzinhos

- Com 2 jogadores: Cada jogador recebe 20 pauzinhos

O resto dos pauzinhos, toros e castores são colocados de lado e constituem o monte extra.

O baralho de cartas é misturado e colocado com a face virada para baixo ao lado do tabuleiro.



Regras do jogo:

O jogador mais novo é o primeiro a começar. Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.

Um a um, os jogadores tiram uma carta do monte, tentando realizar a acção pedida, depois colocam essa carta no monte extra.

Existem diferentes cartas de acções:



O jogador tem de colocar 1 (ou 2) pauzinho(s) do seu jogo na barragem.



O jogador tem de retirar 1 (ou 2) pauzinho(s) da barragem e colocá-los no monte extra.



O jogador tem de colocar 1 toro e 3 pauzinhos do seu jogo na barragem.



O jogador tem de colocar 1 castor e 4 pauzinhos do seu jogo na barragem.

Nenhum toro, pauzinho ou castor deve tocar no tabuleiro, sob pena de ser penalizado.

Atenção: Na primeira volta, as cartas RETIRAR não podem ser jogadas. O jogador vira então uma nova carta. Do mesmo modo, se não houver castores ou toros disponíveis, o jogador vira outra carta.

Quando não houver mais cartas no monte, as cartas no monte extra são misturadas e o jogo continua.

Penalizações:

Quando um elemento (toro, castor ou pauzinho) toca o tabuleiro, deve ficar tal e qual, na mesma posição. Os jogadores seguintes poderão utilizá-los para pousarem outros elementos. Quando um elemento (toro, castor ou pauzinho) cai para fora do tabuleiro, deve voltar para o pote.

- Se um (ou vários) pauzinho(s) toca(m) o tabuleiro: a vez do jogador termina. Este leva 2 pauzinhos de penalidade do pote e é a vez do jogador seguinte virar uma carta.

- Se um toro toca o tabuleiro ou faz cair um (ou vários) elemento(s) da barragem, a vez passa para o jogador seguinte. Este leva 3 pauzinhos de penalidade do pote e é a vez do jogador seguinte virar uma carta.

- Se um castor toca o tabuleiro ou faz cair um (ou vários) elemento(s) da barragem, a vez do jogador termina. Este leva 3 pauzinhos de penalidade do pote e é a vez do jogador seguinte virar uma carta.

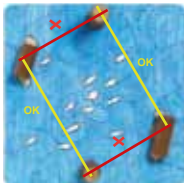
Desabamento:

Se um desabamento se produzir, isto é, se, pelo menos um dos 2 grandes toros colocados na vertical cair, o jogador é eliminado. Todos os toros, castores e pauzinhos voltam para o pote. O jogador seguinte instala novamente os 4 toros de partida e o jogo é retomado com os outros jogadores que ficam com o mesmo número de pauzinhos.

Quem ganha: O primeiro jogador que pousar todos os seus pauzinhos ganha o jogo.

Dica:

Para uma maior estabilidade, aconselha-se posicionar os 2 primeiros pauzinhos entre os toros consecutivos mais afastados. Sendo a estrutura mais estável, 2 pauzinhos adicionais podem ser colocados perpendicularmente.





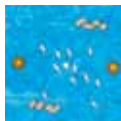
Vanaf 7 jaar



Van 2 tot 4 spelers



Inhoud: 1 spelbord, 50 kaarten, 3 bevers, 5 kleine boomstammen, 4 dikke boomstammen (2 korte en 2 lange), 65 stokjes.



Doel van het spel: De eerste speler zijn die al zijn stokjes kwijt is door een dam in het water te bouwen.



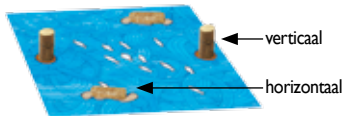
Vorbereiding van het spel:

Het bord wordt midden tussen de spelers geplaatst, de 4 grote boomstammen worden op het bord gezet: de 2 kortste verticaal op de hiervoor bestemde plaatsen de 2 langste horizontaal op de stenen

Elke speler krijgt stokjes:

- bij 4 spelers: elke speler krijgt 12 stokjes
- bij 3 spelers: elke speler krijgt 15 stokjes
- bij 2 spelers: elke speler krijgt 20 stokjes

De rest van de stokjes, de boomstammen en de bevers worden ernaast geplaatst en vormen de pot. Het spel kaarten wordt geschud en gesloten naast het bord geplaatst.



Spelregel:

De jongste speler begint. Er wordt met de klok mee gespeeld.

Elke speler trekt een kaart uit de pot, probeert de gevraagde actie uit te voeren en legt de kaart terug in de pot. Er bestaan verschillende actiekaarten:



De speler moet 1 (of 2) stokje(s) uit zijn spel op de dam plaatsen.



De speler moet 1 (of 2) stokje(s) uit de dam halen en terug doen in de pot.



De speler moet 1 boomstam en 3 stokjes uit zijn spel op de dam plaatsen.



De speler moet 1 bever en 4 stokjes uit zijn spel op de dam plaatsen.

Geen enkele boomstam, bever of stokje mag het bord raken, anders worden strafpunten uitgedeeld.

Let op: In de eerste ronde kunnen de kaarten VERWIJDEREN niet gespeeld worden, de speler draait dan een andere kaart om. Als er geen bever of boomstam meer beschikbaar is, draait de speler ook een andere kaart om. Als er geen kaarten meer in de pot zitten, worden de kaarten geschud en gaat het spel door.

Strafpunten:

Wanneer een element (boomstam, bever of stokje) het bord aanraakt, moet het worden achtergelaten zoals het is gevallen. De volgende spelers kunnen het gebruiken om er andere elementen op te leggen. Wanneer een element (boomstam, bever of stokje) buiten het bord valt, wordt het weer in de pot gedaan.

- Als een (of meerdere) stokje(s) het bord aanraken, eindigt de beurt van de

speler. Hij pakt 2 strafstokjes uit de pot en de volgende speler draait een kaart om.

- Als een boomstam het bord aanraakt of een (of meerdere) element(en) van de dam laat vallen, eindigt de beurt van de speler. Hij pakt 3 strafstokjes uit de pot en de volgende speler draait een kaart om.

- Als een bever het bord aanraakt of een (of meerdere) element(en) van de dam laat vallen, eindigt de beurt van de speler. Hij pakt 3 strafstokjes uit de pot en de volgende speler draait een kaart om.

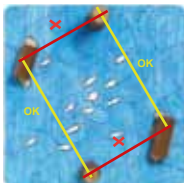
Inzakking:

Als een inzakking plaatsvindt, dat wil zeggen als een van de 2 vertikaal geplaatste grote boomstammen omvalt, mag de speler niet verder spelen. Alle boomstammen, bevers en stokjes gaan weer terug in de pot. De volgende speler zet de 4 boomstammen om het spel mee te beginnen, weer neer. De andere spelers, die hun stokjes behouden, spelen verder.

Wie wint !: De speler die als eerste al zijn stokjes heeft neergelegd, is de winnaar.

Tip:

Om een zo stevig mogelijke structuur te krijgen raden we aan de eerste 2 stokjes tussen de twee boomstammen te plaatsen die het verst uit elkaar liggen. Zo kunnen er 2 andere stokjes haaks op worden gelegd.



S



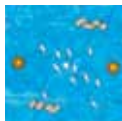
Från 7 år



Från 2 till 4 spelare



Innehåll: 1 spelplan, 50 kort, 3 bävvar; 5 små sockar; 4 stora stockar (2 långa, 2 korta), 65 pinnar.



Spelets mål: Vara den första spelaren som blir av med alla sina pinnar genom att bygga en fördämning i dammen.



Förberedelser:

Spelplanen läggs mitt emellan spelarna och de 4 stora stockarna placeras på planen:

De 2 kortare ställs lodrätt på de avsedda platserna

De 2 längre läggs vågrätt på stenarna

Varje spelare får ett antal pinnar:

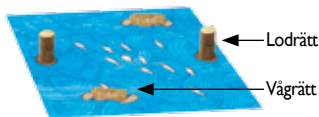
– 4 spelare: varje spelare får 12 pinnar

– 3 spelare: varje spelare får 15 pinnar

– 2 spelare: varje spelare får 20 pinnar

Resten av pinnarna, stockarna och bävrarna läggs bredvid spelplanen och utgör potten.

Kortleken blandas och läggs med bildsidan nedåt bredvid spelplanen.



Spelregler:

Den yngsta spelaren börjar. Spelturen går medsols.

I tur och ordning drar spelarna ett kort ur kortleken, försöker utföra den handling som visas på kortet och slänger sedan kortet i slänghögen.

På korten visas olika typer av handlingar:



Spelaren ska placera 1 eller 2 av sina pinnar på fördämningen.



Spelaren ska ta bort 1 eller 2 pinnar från fördämningen och lägga dem i potten.



Spelaren ska placera 1 stock och sedan 3 av sina pinnar på fördämningen.



Spelaren ska placera 1 bäver och sedan 4 av sina pinnar på fördämningen.

Inga stockar, pinnar eller bävrar får röra vid spelplanen. Då bestraffas spelaren.

Obs! första omgången går det inte att använda sig av «Ta bort-korten». I så fall får spelaren dra ett nytt kort. Spelaren får också vända upp ett nytt kort om det inte finns några bävrar eller stockar kvar.

När det inte finns några kort kvar i plockhögen blandas korten i slånghögen och spelet fortsätter.

Bestraffningar:

När en del (stock, bäver eller pinne) rör vid spelplanen ska den ligga kvar. Efterföljande spelare kan använda sig av dem för att bygga på med nya delar.

När en del (stock, bäver eller pinne) trillar utanför spelplanen ska den läggas tillbaka i potten.

– Om en eller flera pinnar rör vid spelplanen avslutas spelarens tur. Han/hon får ta 2 straffpinnar ur potten, och så går turen över till nästa spelare som får dra ett kort.

– Om en stock rör vid spelplanen eller orsakar att en eller flera delar av fördämningen ramlar avslutas spelarens tur. Han/hon får ta 3 straffpinnar ur potten, och så går turen över till nästa spelare som får dra ett kort.

– Om en bäver rör vid spelplanen eller leder till att en eller flera delar av fördämningen ramlar avslutas spelarens tur. Han/hon får ta 3 straffpinnar ur potten, och så går turen över till nästa spelare som får dra ett kort.

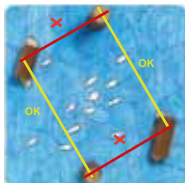
Ras:

Om fördämningen rasar, det vill säga om minst en av de 2 stora stockarna som placerats lodrätt välter, åker spelaren ur spelet. Alla stockar, bävrar och pinnar läggs tillbaka i potten. Nästa spelare ställer tillbaka de 4 ursprungliga stockarna och spelomgången fortsätter med resterande spelare, som får behålla sina pinnar.

Vem vinner?: Den första spelaren som lyckas lägga ut alla sina pinnar vinner.

Tips:

För bättre stabilitet rekommenderar vi att du placerar de två första pinnarna mellan de stockar som står längst ifrån varandra. På så sätt blir strukturen mer stabil och det går att lägga 2 nya pinnar vinkelrätt mot de första pinnarna.



DK



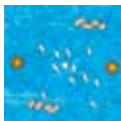
Fra 7 år



2 til 4 spillere



Indhold: 1 spilleplade, 50 kort, 3 bævere, 5 små kævler, 4 store kævler (2 lange, 2 korte), 65 pinde.



Målet med spillet: Være den første spiller, der kommer af med alle sine pinde ved at bygge en dæmning over vandet.



Forberedelse af spillet:

Spillepladen placeres midt mellem spillerne og de 4 store kævler placeres på pladen:

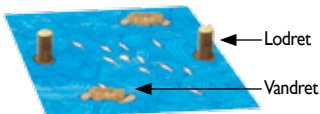
- de 2 korte placeres lodret de forudsete steder
- de 2 lange placeres vandret på stenene

Alle spillerne får nogle pinde:

- Med 4 spillere: hver spiller får 12 pinde
- Med 3 spillere: hver spiller får 15 pinde
- Med 2 spillere: hver spiller får 20 pinde

De resterende pinde, kævler og bævere lægges til side og udgør en kat.

Kortbunken blandes og lægges ved siden af spillepladen med billedsiden vendt nedad.



Spilleregler:

Den yngste spiller begynder. Spillet foregår i solens retning.

Spillerne tager et kort i bunken, når det er deres tur, forsøger at gennemføre den handling, der bedes om, og lægger derefter kortet ud i katten.

Der findes forskellige handlingskort:



Spilleren skal lægge 1 eller 2 pinde fra sit spil på dæmningen.



Spilleren skal tage 1 eller 2 pinde væk fra dæmningen og lægge dem ud i katten.



Spilleren skal lægge 1 kævle og derefter 3 pinde fra sit spil på dæmningen.



Spilleren skal lægge 1 bæver og derefter 4 pinde fra sit spil på dæmningen.

Ingen kævle, pind eller bæver må røre ved spillepladen, hvilket medfører en straf.

BI: I første omgang er det ikke muligt at gennemføre et TAGEVÆK kort. Spilleren vender kortet om og tager et nyt kort. Hvis der ikke er flere bævere eller kævler til rådighed, skal spilleren ligeledes tage et nyt kort.

Når der ikke er flere kort i bunken, skal kortene i katten blandes og spillet fortsætter.

Straf:

Når et element (kævle, bæver eller pind) rører ved pladen, skal spilleren lade den ligge. De næste spillere kan bruge det til at placere andre elementer. Når et element (kævle, bæver eller pind) falder udenfor pladen, skal det lægges tilbage i katten.

- Hvis én eller flere pinde rører ved pladen: Spilleren holder inde for denne omgang. Spilleren tager 2 pinde fra katten som straf og derefter er det den næste spillers tur til at tage et kort.

- Hvis en kævle rører ved pladen eller får én eller flere elementer i dæmningen til at falde ned, holder spilleren inde for denne omgang. Spilleren får 3 pinde fra katten som straf og derefter er det den næste spillers tur til at tage et kort.

- Hvis en bæver rører ved pladen eller får én eller flere elementer i dæmningen til at falde ned, holder spilleren inde for denne omgang. Spilleren får 3 pinde fra katten som straf og derefter er det den næste spillers tur til at tage et kort.

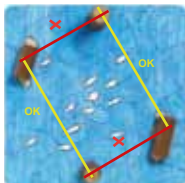
Sammenstyrning:

Hvis der sker en sammenstyrning, det vil sige at mindst 2 store, lodrette kævler vælter, ryger spilleren ud af spillet. Alle kævler, bævere og pinde lægges i katten. Den næste spiller opstiller de 4 kævler fra starten igen og spillet fortsætter med de andre spillere, som bevarer deres pinde.

Hvem vinder?: Vinderen er den første spiller, der har placeret alle sine pinde.

Tips:

Det anbefales at placere de to første pinde mellem de to kævler, der er længst fra hinanden for at opnå en bedre stabilitet. Derefter kan man lægge to pinde vinkelret på de første, eftersom strukturen er mere stabil.



RUS



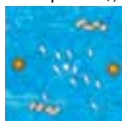
От 7 лет



2 – 4 игрока



Состав игры: 1 доска, 50 карт, 3 бобра, 5 маленьких бревен и 4 больших бревна (2 длинных и 2 коротких), 65 прутиков.



Цель игры: Стать первым игроком, который избавится от всех прутиков, построив плотину над водой.



Подготовка игры:

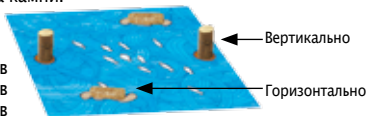
Доска ставится по центру между игроками, на нее кладется 4 больших бревна:
– 2 коротких бревна ставятся вертикально в предусмотренных для этого местах.
– 2 длинных бревна кладутся горизонтально на камни.

Каждый игрок получает прутики:

- 4 игрока: каждый игрок получает 12 прутиков
- 3 игрока: каждый игрок получает 15 прутиков
- 2 игрока: каждый игрок получает 20 прутиков

Остальные палочки, бревна и бобры оставляются в стороне и образуют ставку.

Колода карт перемешивается и кладется лицом вниз рядом с доской.



Правила игры:

Игроки по очереди вытягивают карту из колоды, пытаются осуществить необходимое задание, затем сбрасывают эту карту в ставку.

Существуют различные карты заданий:



Игрок должен положить 1 (или 2) прутик(а) из своего комплекта на плотину.



Игрок должен взять 1 (или 2) прутик(а) из плотины и сбросить их в ставку.



Игрок должен положить 1 бревно, затем 3 прутика из своего комплекта на плотину.



Игрок должен поставить 1 бобра, затем 4 прутика из своего комплекта на плотину.

Ни бревно, ни прутик, ни бобр не должны касаться доски, иначе он рискует получить штраф.
В1: В первом туре карты **ВЫНУТЬ** играть не могут, тогда игрок переворачивает новую карту. Точно также если свободного бобра или бревна больше нет, игрок переворачивает другую карту. Когда в колоде больше нет карт, карты ставки перемешиваются, и игра продолжается с ними.

Штрафы:

Если одна из деталей (бревно, бобр или прутик) касается доски, она должна оставаться на этом же месте. Следующие игроки смогут использовать ее, чтобы устанавливать другие детали. Если одна из деталей (бревно, бобр или прутик)

падает за пределы доски, она должна быть возвращена в ставку.

– Если один (или несколько) прутиков касаются доски: ход переходит к другому игроку. Он берет 2 штрафных прутика из ставки, а следующий игрок переворачивает новую карту.

– Если бревно касается доски или роняет одну или несколько деталей плотины, ход переходит к другому игроку. Бревно возвращается в ставку, игрок берет 3 штрафных прутика, а следующий игрок переворачивает новую карту.

– Если бобр касается доски или роняет одну или несколько деталей плотины, ход переходит к другому игроку. Бобр возвращается в ставку, игрок берет 3 штрафных прутика, а следующий игрок переворачивает новую карту.

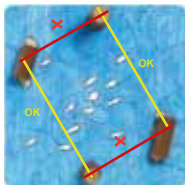
Обрушение:

Если происходит обрушение, то есть падают, по меньшей мере, 2 больших бревна, поставленных вертикально, игрок выходит из игры. Все бревна, бобры прутики возвращаются в ставку. Следующий игрок вновь устанавливает 4 стартовых бревна, и партия начинается снова с остальными игроками, которые сохраняют свое количество прутиков.

Кто выигрывает?: В партии побеждает игрок, который первый уложит все свои прутики.

Совет:

Для большей устойчивости первые два прутика рекомендуется устанавливать между наиболее удаленными бревнами. Так структура будет более устойчивой, и можно будет установить два других прутика перпендикулярно.



TOMBALO

DJ08432

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung.
Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza.
Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões.
Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar.
Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание.
Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



Djeco
3 rue des Grands Augustins
75006 Paris - France
www.djeco.com
Made in China.
Designed in France.