



Expériences acquises: Développement de la coordination entre l'œil et la main et d'une motricité fine ; planification des charges appliquées ; capacité de concentration croissante ; suspense et plaisir.

Le jeu comprend: 24 piliers aimantés de 6 couleurs, 4 de chaque couleur, deux barres magnétiques, 4 disques transparents, un dé à 6 faces, de couleurs différentes.

Le but du jeu : Monter et démonter les piliers de la tour, étage après étage, jusqu'au sommet - aller et retour - sans la faire s'écrouler.

Préparation du jeu: Poser en cercle, debout sur la table, 6 piliers sur lesquels on dépose un disque transparent ; par-dessus ce dernier, on place 6 autres piliers et, sur ceux-ci, on placera un second disque transparent. Ainsi de suite, jusqu'à ce que l'on obtienne une tour de 4 étages.

Déroulement du jeu: Chacun des joueurs jette, à son tour, le dé et retire, à l'aide de la « barre magnétique » un pilier de l'un des étages - selon la couleur que montre le dé - et le dépose sur le sommet de la tour. La barre doit être accolée au corps du pilier. Le joueur suivant sort, lui aussi, un pilier et le dépose sur le sommet. On continue, ainsi, à grimper vers le haut et on réussit à faire passer au sommet pilier après pilier, jusqu'à ce qu'il ne reste que 3 piliers par étage et que sur le sommet il y en ait 12.

A ce stade, la tour est parfaitement construite. On va, à présent, faire redescendre les 12 piliers qui se trouvent au sommet de la tour. Celui dont c'est le tour jette le dé et, à l'aide de la barre magnétique, enlève du sommet un pilier quelconque et l'introduit à l'étage où il y a un pilier de la même couleur que celle exhibée par le dé.

Celui qui fait tomber la tour a perdu.



Invented by Akoka Nissim

Made in Israel by REGEV GAMES. ©All rights reserved 1999 - REGEV GAMES. www.regevgames.co.il e-mail: regavim@regevgames.co.il