Article numéro 3035 / (F)

A405

Balance

Attention, risque d'effondrement !... Suspens et tension garantis.

Concept :	Jeu d'adresse et de couleurs
Joueurs :	2 à 4 joueurs à partir de 4 ans
Contenu :	3 hémisphères en bois de couleur jaune, rouge et bleu
	28 briques en bois à empiler
	1 dé de couleur
	Règle du jeu
Auteur :	Heinz Meister
Illustrations :	Barbara Kinzebach (Titre)

Préparation du jeu
Avant toute chose, placer les trois hémisphères à environ 15-20 cm l'un de l'autre, face bombée sur la table.
Chaque joueur reçoit 7 briques de bois.

But du jeu
Au cours de la partie, chaque joueur essaie d'empiler ses briques de bois sur les hémisphères instables comme pour construire une tour, sans les faire tomber.
Celui qui a déposé le premier toutes ses briques remporte la partie.

Déroulement du jeu
Le plus jeune enfant commence. A tour de rôle, les joueurs lancent le dé de couleur une fois. Après chaque lancé de dé, le joueur doit mettre une brique sur l'hémisphère dont il a tiré la couleur au dé.
La première brique est posée au milieu de la surface du cercle, toutes les autres seront posées par-dessus pour former une petite tour.
Quand une tour s'effondre, le joueur qui a provoqué la chute doit ramasser les briques de bois tombées. S'il est impossible de désigner le responsable, c'est le joueur dont c'est le tour qui les récupère. Il est évidemment interdit de provoquer l'effondrement des tours en secouant la table.

Fin du jeu
Lorsqu'un joueur a posé toutes ses briques, le jeu est terminé. Ce joueur est le vainqueur.