

 1 - 3 6 - 99 5 min. - ∞**Spielanleitung****Seite 2****Playing instruction****page 2****Règle du jeu****page 2****Instrucciones del juego****página 3****Istruzioni di gioco****pagina 3****Spelhandleiding****pagina 3****Spilleregler****side 4****Spelanvisning****sida 4****Peliohje****sivu 4****Spilleregler****side 5****Instrukcja gry****strona 5****Инструкция к игре****страница 5**

Stuhl auf Stuhl

DE

Das Ziel des Spiels ist es, die Stühle übereinander zu stapeln, ohne dass der Turm umfällt.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler wählt eine Farbe der Stühle und legt die entsprechenden Stühle vor sich hin. Die Spieler vereinbaren vor dem Spiel wie viele Runden sie spielen möchten, z.B. 5 Runden.

Spielbeginn:

Der jüngste Spieler beginnt. Er wählt einen seiner Stühle und platziert ihn auf den Tisch. Der Spieler zu seiner Linken ist als nächster an der Reihe. Auch er wählt einen seiner Stühle und setzt diesen auf den ersten Stuhl.

Spielverlauf:

Achtung! Nur der erste Stuhl darf den Tisch berühren. Alle weiteren Stühle müssen so aufeinander gesetzt werden, dass sie den Tisch nicht berühren. Ob die Stühle dabei verkehrt herum oder schräg auf- und ineinander stehen ist ganz egal, solange sie nicht umfallen. So geht es reihum. Fällt der Turm in sich zusammen ist die Runde vorüber. Der Spieler, der den Turm zum Einsturz gebracht hat, erhält für jeden umgestürzten Stuhl 1 Strafpunkt. Die nächste Runde beginnt mit dem Spieler zur Linken.

Gewinner ist, wer nach den vereinbarten Runden die wenigsten Strafpunkte hat.

Spielvariante:

Wer als erster keine Stühle mehr vor sich liegen hat, gewinnt.

Spielvorbereitung:

Alle Stühle werden gleichmäßig auf die Spieler verteilt und wie zuvor beschrieben aufeinander gestapelt.

Spielverlauf:

Bringt ein Spieler den Turm zum Einsturz, muss er alle heruntergefallenen Stühle zu sich nehmen und die nächste Runde beginnt.

Gewinner ist, wer am Ende keine Stühle mehr übrig hat.

Stack the Chairs

GB

The object of the game is to stack the chairs the way that the tower keeps staying.

Before starting the game:

Each player chooses one colour of the chairs and sets those chairs to himself. The players agree before how many rounds they want to play, e.g. 5 rounds.

To start the game:

The youngest player starts by choosing any chair, and placing it on the playing surface. Play continues with the player to the left, who selects a chair and places it on top of the first chair.

Course of the game:

Attention! Only one chair may rest on the game surface. All other chairs must sit or balance on each other, not the game surface. Chairs may be added and stacked in any direction, so on as the chairs do not fall. Upon successfully adding a chair, play moves to the next player, who tries to stack a chair. If the stack falls on your turn, the round is over. You must count one point for each chair that falls to the game surface. Play continues with new round. The player to your left starts the next round.

The winner is the player with the lowest score when the predetermined number of rounds has been completed.

A different way to play:

The object is to be the first player to get rid of all your chairs.

Before starting the game:

Divide the chairs evenly between the players. Play, as above, with players stacking one chair on a turn, on top of the pile of chairs.

Course of the game:

If the chairs fall on your turn, you must take all the chairs that fell.

Winner is the one who gets first rid of all his chairs.

Chaise sur Chaise

FR

Le but du jeu est d'empiler les chaises les unes sur les autres, sans que la tour ne s'écroule.

Préparation du jeu:

Chaque joueur choisit une couleur de chaises et pose les chaises correspondantes devant lui. Les joueurs conviennent avant le jeu du nombre de parties qu'ils souhaitent jouer, p. ex. 5 parties.

Début du jeu:

Le plus jeune joueur commence. Il choisit l'une de ses chaises et la place sur la table. C'est ensuite au joueur qui se trouve à sa gauche de jouer. Il choisit à son tour l'une de ses chaises et la pose sur la première chaise.

Déroulement du jeu:

Attention ! Seule la première chaise a le droit de toucher la table. Toutes les autres chaises doivent être placées les unes sur les autres de manière à ce qu'elles ne touchent pas la table. Peu importe que les chaises soient posées à l'envers, ou imbriquées en travers les unes dans les autres, l'essentiel est qu'elles ne tombent pas. Le jeu continue ainsi à tour de rôle. Si la tour s'effondre, la partie est finie. Le joueur qui a provoqué l'effondrement de la tour reçoit un point de pénalité pour chaque chaise tombée. La partie suivante commence avec le joueur qui se trouve à sa gauche.

Le gagnant est celui qui, à la fin du nombre de parties convenu, aura reçu le moins de points de pénalités.

Variante du jeu :

Celui qui gagne est celui qui le premier n'a plus de chaises devant lui.

Préparation du jeu:

Toutes les chaises doivent être réparties de manière égale entre les joueurs et elles doivent être empilées comme décrit précédemment.

Déroulement du jeu:

Si un joueur provoque la chute de la tour, il doit prendre toutes les chaises tombées pour lui et la partie suivante commence.

Le gagnant est celui à qui il ne reste plus de chaises à la fin

Sillas sobre Sillas

ES

El objetivo del juego es apilar sillas unas sobre otras sin que se caigan.

Preparación del juego:

Cada jugador escoge un color de silla y coloca las correspondientes sillas delante de él. Antes de jugar, los jugadores deciden de cuántas rondas constará el juego, p. ej., 5 rondas.

Comienzo del juego:

Empieza el jugador más joven. Escoge una de sus sillas y la coloca sobre la mesa. Después sigue el jugador que esté a su izquierda, que también escoge una de sus sillas y la coloca sobre la primera silla.

Desarrollo del juego:

¡Atención! Solo la primera silla puede tocar la mesa. El resto de sillas tienen que colocarse una sobre otra de forma que no entren en contacto con la mesa. Las sillas pueden colocarse en cualquier posición, con tal de que no se caigan. En cada turno, el jugador coloca una silla. Si las sillas se caen, la ronda se acaba. El jugador que haya hecho caer las sillas obtiene 1 punto de penalización por cada silla caída. La siguiente ronda empieza con el jugador situado a la izquierda.

Gana el que tenga menos puntos de penalización después de todas las rondas.

Variante del juego:

Gana el que primero coloque todas sus sillas.

Preparación del juego:

Todas las sillas se reparten en igual número entre los jugadores y se colocan como se ha descrito anteriormente.

Desarrollo del juego:

Si un jugador hace caer las sillas, debe coger todas las sillas que han caído y empieza la segunda ronda.

Gana el primero que consiga colocar todas sus sillas.

Sedia su sedia

IT

Lo scopo del gioco è di accatastare le sedie una sopra l'altra senza fare cadere la torre.

Preparazione della partita:

Ogni giocatore sceglie un colore e mette davanti a sé la sedia corrispondente. Prima della partita, i giocatori decidono quanti turni giocare, p.es. 5 turni.

Inizio della partita:

Inizia il giocatore più giovane. Sceglie una sedia e la mette sul tavolo. Il giocatore alla sua sinistra è il prossimo a giocare. Anche lui sceglie una sedia e la mette sul tavolo.

Svolgimento del gioco:

Attenzione! Solo la prima sedia deve toccare il tavolo. Tutte le altre sedie devono essere impilate in modo tale da non toccare il tavolo. Va bene anche se le sedie si dispongono in modo obliquo o si infilano le une nelle altre, l'importante è che non cadano. Si procede a giri. Se la torre crolla il giro finisce. Il giocatore che ha fatto cadere la torre riceve 1 punto di penalità per ogni sedia che ha fatto cadere. Il giro successivo inizia con il giocatore a sinistra.

Il vincitore è quello con meno punti di penalità dopo il numero di giri prestabilito.

Variante del gioco:

Vince chi per primo non ha più sedie di fronte a sé.

Preparazione della partita:

Tutte le sedie vengono suddivise in modo uguale tra i giocatori e impilate le une sopra le altre come indicato.

Svolgimento del gioco:

Se un giocatore fa crollare la torre, prende con sé tutte le sedie cadute e inizia il nuovo giro.

Il vincitore è quello che rimane con il maggior numero di sedie.

Stoelen stapelen

NL

Het doel van het spel is de stoelen op elkaar te stapelen zonder dat de toren omvalt.

Vorbereiding:

De spelers kiezen een kleur en leggen de stoel van die kleur voor zich neer. De spelers spreken voor het spel af hoeveel rondes ze gaan spelen, bijvoorbeeld 5.

Begin van het spel:

De jongste speler begint. Hij kiest een van zijn stoelen en plaatst deze op de tafel. De speler aan zijn linker zijde is als volgende aan de beurt. Ook hij kiest een van zijn stoelen en zet deze op de eerste stoel.

Spelverloop:

Let op! Alleen de eerste stoel mag de tafel aanraken. Alle verdere stoelen moeten zo op elkaar worden gezet, dat ze de tafel niet aanraken. Het maakt niet uit of de stoelen daarbij verkeerd om of scheef op- en in elkaar staan, zolang ze maar niet omvallen. Zo gaat het de kring rond. Als de toren instort is de ronde voorbij. De speler die de toren heeft laten instorten, krijgt voor elke omgevallen stoel 1 strafpunt. De volgende ronde begint met de speler aan de linker zijde.

Wie na afloop van de afgesproken rondes de minste strafpunten heeft, is de winnaar.

Spelvariant:

Wie als eerste geen stoelen meer voor zich heeft liggen, wint.

Vorbereiding:

Alle stoelen worden gelijkmatig tussen de spelers verdeeld en zoals hierboven beschreven op elkaar gestapeld.

Spelverloop:

Als een speler de toren laat instorten, moet hij alle neergevallen stoelen nemen. Dan begint de volgende ronde.

Wie aan het einde geen stoelen meer over heeft, is de winnaar.

Stol-på-stol

DK

Formålet med spillet er at stable stolene ovenpå hinanden, uden at tårnet vælter.

Spilforberedelse:

Hver spiller vælger en stolefarve og lægger stolene foran sig. Spillerne aftaler inden spillet, hvor mange runder de vil spille, f.eks. 5 runder.

Start på spillet:

Den yngste spiller begynder. Han vælger en af sine stole og placerer den på bordet. Spilleren til venstre for ham er det næste i rækken. Han vælger også en af sine stole og sætter denne på den første stol.

Spilleforløb:

Bemærk! Kun den første stol må røre bordet. Alle efterfølgende stole skal sættes således på hinanden, at de ikke rører bordet. Om stolene vender forkert eller står skræt på og i hinanden er ligegyldigt, bare de ikke vælter. Således foregår det skiftevis. Hvis tårnet vælter, er runden slut. Spilleren, som får tårnet til at vælte, får for hver væltet stol 1 strafpoint. Næste runde starter med spilleren til venstre.

Vinderen er den, der efter de aftalte runder har de færreste strafpoints.

Spillevariant:

Den, der som den første ikke har flere stole foran sig, vinder.

Spilforberedelse:

Alle stole fordeles jævnt mellem spillerne og stables som tidligere beskrevet ovenpå hinanden.

Spilleforløb:

Hvis en spiller får tårnet til at vælte, skal han tage alle væltede stole til sig, og næste runde begynder.

Vinderen er den, der til slut ikke har flere stole.

Stol på stol

SE

Målet med spelet är att stapla stolarna ovanpå varandra, utan att tornet rasar.

Spelförberedelser:

Varje spelare väljer en färg på stolarna och lägger stolarna med den valda färgen framför sig. Innan spelet kommer spelarna överens om hur många rundor de vill spela, t.ex. 5 rundor.

Börja spela:

Den yngste spelaren börjar. Denne väljer en av sina stolar och placerar den på bordet. Spelaren till vänster om den yngste spelaren står näst i tur. Även denne väljer en av sina stolar och placerar den på bordet.

Spelets gång:

Observera! Bara den första stolen får röra vid bordet. Alla stolar därefter skall staplas på ett sådant sätt att de inte rör vid bordet. Om stolarna står felvända eller placeras vinklat på och i varandra spelar ingen roll så länge de inte ramlar omkull. Fortsätt på detta sätt genom rundan av spelare.

Om tornet rasar är rundan avslutad. Den spelare som förorsakade att tornet rasade får 1 straffpoäng för varje rasad stol. Nästa runda börjar med spelaren till vänster.

Vinnaren är den som har minst antal straffpoäng efter det överenskomna antalet rundor.

Spelvariant:

Den spelare som först har slut på stolar vinner.

Spelförberedelser:

Alla stolar fördelas jämnt på spelarna och staplas ovanpå varandra såsom beskrivet innan.

Spelets gång:

Om en spelare förorsakar att tornet rasar måste denna ta till sig alla stolar som ramlat ner och nästa omgång börjar.

Vinnaren är den som inte har några stolar kvar i slutet.

Tuolipeli

FI

Pelin tavoitteena on asettaa tuolit päällekkäin torniksi niin, ettei torni kaadu.

Peli:

Jokainen pelaaja valitsee tuolin värin ja asettaa senväriset tuolit eteensä. Pelaajat sopivat ennen pelin alkua kuinka monta kierrosta he aikovat pelata esim. 5 kierrosta.

Alkuaste:

Nuorin pelaajista aloittaa. Hän valitsee yhden tuoleistaan ja asettaa sen pöydälle. Seuraavana vuorossa on hänen vasemmalla puolellaan oleva pelaaja. Myös hän valitsee yhden tuoleistaan ja asettaa sen ensimmäisen tuolin päälle.

Kurssi:

Huomio! Vain ensimmäinen tuoli saa koskettaa pöytää. Kaikki muut tuolit täytyy asettaa päällekkäin niin, että ne eivät kosketa pöytää. Tuolit voidaan asettaa ylösalaisin, vinosti päällekkäin tai sisäkkäin. Tärkeää on vain, ettei tuoleista kasattu torni kaadu. Näin pelataan vuoron perään. Kierros päättyy, jos torni kaatuu. Se pelaaja, joka kaataa tornin, saa 1 rangaistuspuoluepisteen jokaisesta kaatuneesta tuolistä. Seuraavan kierroksen aloittaa pelaajan vasemmalla puolella oleva pelaaja.

Voittaja on se, jolla on vähiten rangaistuspuoluepisteitä sovittujen pelikierrosten päätyttyä.

Pelimuunnelma:

Voittaja on se, jolla ei ole enää yhtään tuolia.

Peli:

Kaikki tuolit jaetaan tasan pelaajien kesken ja asetetaan päällekkäin kuten edellä on kuvattu.

Kurssi:

Tornin kaatavan pelaajan täytyy ottaa kaikki pudonneet tuolit itselleen, ja vuorossa on seuraava kierros.

Voittaja on se, jolla ei ole yhtään tuolia jäljellä.

Stol på stol

NO

Målet med spillet er å stable stolene oppå hverandre uten at tårnet velter.

Forberedelse til spillet

Hver enkelt spiller velger seg en stolfarge og legger disse stolene foran seg. Før spillet begynner, blir spillerne enige om hvor mange runder de skal spille, f.eks. 5 runder.

Begynnelsen

Den yngste spilleren begynner. Vedkommende tar en av stolene sine og plasserer den på bordet. Spilleren til venstre er nestemann ut. Også denne spilleren velger en av stolene sine og plasserer den på den første stolen.

Gjenge

OBS! Kun den første stolen kan berøre bordet. Alle andre stoler må plasseres oppå hverandre, slik at de ikke berører bordet. Om stolene står opp-ned eller på skrån oppå og inni hverandre, spiller ingen rolle, så lenge de ikke velter. Slik fortsetter spillet rundt bordet. Hvis tårnet velter, er runden ferdig. Den spilleren som gjorde at tårnet veltet, får 1 straffepoeng for hver veltet stolt. Neste runde begynner med neste spiller til venstre.

Vinneren er den som har færrest straffepoeng etter avtalt antall runder.

Alternative spillemåter:

Førstemann som ikke har flere stoler foran seg, vinner.

Forberedelse til spillet

Alle stolene fordeles jevnt på spillerne og stables oppå hverandre, som beskrevet over.

Gjenge

Hvis en spiller gjør at tårnet velter, må vedkommende ta til seg alle de veltede stolene, og neste runde begynner.

Vinneren er den som til slutt ikke har flere stoler.

Spadające krzesła

PL

Celem gry jest, układanie stosu z krzesła w taki sposób, aby wieża nie runęła.

Przygotowanie do gry:

Każdy gracz wybiera kolor krzesła i odkłada odpowiednie krzesła przed sobą. Przed rozpoczęciem gry gracze ustalają, ile rund chcą zagrać, np. 5 rund.

Początek gry:

Rozpoczyna najmłodszy gracz. Wybiera on jedno ze swoich krzesła i umieszcza je na stole. Gracz z lewej jego strony jest następny w kolejce. Również on wybiera jedno ze swoich krzesła i stawia je na pierwszym krzesła.

Przebieg gry:

Uwaga! Tylko pierwsze krzesła może dotykać stołu. Wszystkie kolejne krzesła należy umieszczać na sobie w taki sposób, by nie dotykały stołu. To, czy krzesła stoją do góry nogami, czy też ukośnie jedno na drugim i jedno w drugim jest całkowicie obojętne, dopóki nie spadają. I tak po kolei. Jeśli wieża runie, runda się kończy. Gracz, który przewrócił wieżę otrzymuje po jednym punkcie karnym za każde stracone krzesła. Kolejną rundę rozpoczyna gracz po lewej.

Wygrywa ten, kto po rozegraniu ustalonej liczby rund ma najmniej punktów karnych.

Wariant gry:

Wygrywa ten, kto jako pierwszy pozbędzie się swoich krzesła.

Przygotowanie do gry:

Wszystkie krzesła rozdziela się między graczy po równo i, zgodnie z powyższym opisem, ustawia jedno na drugim.

Przebieg gry:

Gracz, który przewrócił wieżę, musi zabrać wszystkie przewrócone krzesła i rozpoczyna się kolejna runda.

Zwycięża ten, kto na końcu nie ma żadnego krzesła.

Стул на стул

RU

Цель игры – ставить стулья друг на друга таким образом, чтобы выстраиваемая из стульев башня не упала.

Подготовка к игре:

Каждый игрок выбирает стулья какого-либо определенного цвета и кладет их перед собой. Перед началом игры участники договариваются о том, сколько партий будет сыграно, например, 5 партий.

Начало игры:

Самый младший участник начинает игру. Он выбирает один из своих стульев и ставит его на стол. Далее очередь за участником, находящимся по левую сторону от первого. Он тоже выбирает один из своих стульев и помещает его на стол.

Ход игры:

Внимание! Касаться стола может только первый стул. Все следующие стулья нужно ставить друг на друга таким образом, чтобы они не касались стола. Как при этом стулья помещаются друг на друга или друг в друга – верхом вниз, задом наперед или под наклоном – не важно: главное, чтобы они не падали. Так стулья ставят все участники игры по очереди. Если башня обрушивается, партия считается завершенной. Игрок, после хода которого башня опрокинулась, получает за каждый упавший стул одно штрафное очко. Следующую партию начинает участник, находящийся по левую сторону.

Победил тот, у кого после завершения всех партий наименьшее количество штрафных очков.

Вариант игры:

У кого первым не останется лежащих перед ним стульев, тот выиграл.

Подготовка к игре:

Все стулья поровну разделяются между игроками, и те укладывают их друг на друга, как описано выше.

Ход игры:

Когда один из игроков опрокидывает башню, он должен забрать себе все упавшие стулья, и после этого начинается новая партия.

Выигрывает тот, у кого в конце не останется стульев.