

Chairs



00138



Chairs

Voor 1 of meer speler(s)

Doel: Maak een zo hoog mogelijke stoelenstapel.

Vorbereiding: Speel op een vlakke ondergrond en leg alle stoelen op deze ondergrond.

Bepaal hoeveel rondjes u wilt spelen. Een normaal spelletje duurt 5 ronden.

Het spel: De speler die het eerste jarig is begint. Hij kiest een stoel en plaatst hem in het midden. De volgende speler kiest daarna een stoel en plaatst deze boven op de eerste. Er mag maar een stoel contact hebben met het speeloppervlak. Alle andere stoelen staan of liggen boven op elkaar. Hoe daar bent u vrij in.

De stoelenstapel mag in elke richting worden verder gebouwd, zolang de stapel maar niet valt en zolang alleen de eerste stoel contact heeft met het speeloppervlak.

Als het een speler is gelukt om een stoel op de stapel te plaatsen, dan is de volgende speler aan de beurt.

De stapel valt: Als de stapel valt is die ronde voorbij. De speler die de val heeft veroorzaakt krijgt een strafpunt voor iedere stoel die is gevallen.. Het spel gaat verder met een nieuwe ronde. De speler die de val heeft veroorzaakt begint de nieuwe ronde.

De winnaar: De winnaar is de speler met de minste strafpunten (de minste gevallen stoelen) aan het einde van het afgesproken aantal ronden.

EEN SPELVARIANT:

Doel: Probeer als eerste van je stoelen af te komen

Het spel: Verdeel de stoelen onder de spelers. Iedereen krijgt er evenveel. Om beurten plaatsen de spelers een stoel op de stapel. De regels hiervoor zijn hetzelfde als bij het andere spelletje. De speler die er de oorzaak van is dat een of meer stoelen vallen, moet deze stoel(en) erbij nemen.

De winnaar: De speler die het eerste zijn stoelen kwijt is heeft gewonnen.

Chairs

Pour jouer seul ou à plusieurs

But Réaliser une pile de chaises la plus haute possible.

Préparatifs Posez toutes les chaises sur une surface plane avant de commencer à jouer.

Déterminez le nombre de manches à jouer, sachant qu'en général une partie se compose de 5 manches.

Le jeu Le joueur dont la date d'anniversaire est la plus proche, commence. Il choisit une chaise et la place au centre de la surface de jeu. Le joueur suivant choisit à son tour une chaise et la place sur la première. Une seule chaise a le droit d'être en contact avec la surface de jeu. Les chaises restantes doivent être empilées les unes sur les autres, peu importe la manière. La pile de chaises peut être construite dans toutes les directions pos-

sibles, tant qu'elle ne s'effondre pas et que seule la première chaise touche la surface de jeu.

Dès qu'un joueur a réussi à ajouter une chaise à la pile, son tour est terminé et on passe au joueur suivant.

La pile s'effondre La manche est terminée lorsque la pile s'effondre. Le joueur ayant provoqué la chute est pénalisé d'un point pour chaque chaise tombée. C'est lui qui commence la manche suivante.

Le vainqueur A la fin de la partie, le vainqueur est celui qui possède le moins de points (qui a fait tomber le moins de chaises).

UNE VARIANTE DU JEU

But Être le premier à ne plus posséder de chaises.

Le jeu On distribue le même nombre de chaises à chaque joueur.

A tour de rôle, chaque joueur ajoute une chaise sur la pile. La règle du jeu reste la même mais le joueur faisant tomber une ou plusieurs chaises, doit la (les) prendre.

Le vainqueur Le joueur qui a réussi à placer toutes ses chaises le premier, a gagné.

Chairs

Für 1 oder mehr Spieler

Ziel: Ziel des Spiels ist es, einen möglichst hohen Stuhlstapel zu bauen.

Vorbereitung: Man spielt auf einem flachen Untergrund und legt alle Stühle auf diesen Untergrund. Dann legen Sie fest, wie viele Runden Sie spielen wollen. Normalerweise werden 5 Runden gespielt.

Das Spiel: Der Spieler, der als Erster Geburtstag hat, fängt an. Er wählt einen Stuhl aus und stellt oder legt ihn in die Mitte. Dann wählt der nächste Spieler einen Stuhl, den er auf den ersten Stuhl stapelt. Nur ein einziger Stuhl darf den Spieluntergrund berühren. Alle anderen Stühle stehen oder liegen übereinander. Die Spieler entscheiden selbst, auf welche Weise sie die Stühle stapeln.

Der Stuhlstapel darf in jede Richtung weitergebaut werden, solange der Stapel nicht umfällt und solange der erste Stuhl die Spieloberfläche berührt.

Wenn es einem Spieler gelungen ist, einen Stuhl auf den Stapel zu stellen oder zu legen, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Der Stapel fällt: Wenn der Stapel fällt, ist diese Runde vorbei. Der Spieler, der den Fall verursacht hat, bekommt für jeden heruntergefallenen Stuhl einen Strafpunkt. Das Spiel wird mit einer neuen Runde fortgesetzt. Der Spieler, der den Fall verursacht hat, beginnt die neue Runde.

Der Gewinner: Der Spieler, der nach Ablauf der vereinbarten Anzahl von Runden die wenigsten Strafpunkte hat, hat das Spiel gewonnen.

EINE SPIELVARIANTE:

Ziel: Die Spieler versuchen, als Erste ihre Stühle loszuwerden.

Das Spiel: Die Stühle werden unter den Spielern verteilt, wobei jeder Spieler dieselbe Anzahl von Stühlen erhält.

Die Spieler stellen oder legen reihum einen Stuhl auf den Stapel. Dabei gelten dieselben Regeln wie bei der anderen Spielform. Der Spieler, der den Fall eines Stuhls oder mehrerer Stühle verursacht hat, muss diesen Stuhl bzw. diese Stühle zu seinem eigenen Vorrat hinzufügen.

Der Gewinner: Der Spieler, der als Erster keine Stühle mehr hat, ist der Gewinner.

Chairs – Il gioco delle sedioline accatastate

Per 1 o più giocatori

Scopo del gioco: Fare la più alta catasta di sedioline possibile.

Preparazione: Giocare su una superficie piatta e disporre tutte le sedioline sul piano di gioco. Stabilire quante manche si vogliono giocare. Una partita normale si svolge in 5 manche.

Il gioco: Il giocatore che compirà per primo gli anni darà inizio al gioco. Egli sceglierà una sediolina e la disporrà nel mezzo del piano di gioco. Il secondo giocatore sceglierà a sua volta una sediolina e la incasterà sulla prima. Solamente una sediolina può essere a contatto con il piano di gioco. Tutte le altre sedioline dovranno essere incastrate l'una sull'altra, in orizzontale o in verticale, a libera scelta dei giocatori.

La catasta di sedioline può svilupparsi in qualsiasi direzione, basta che non cada e che solo la prima sediolina sia a contatto con il piano di gioco.

Non appena un giocatore sarà riuscito a piazzare una sediolina sulla catasta, il turno passerà al giocatore successivo.

La catasta cade: Se la catasta cadrà terminerà la manche. Il giocatore che avrà fatto cadere la catasta riceverà un punto di punizione per ciascuna sedia caduta. Il gioco proseguirà con una nuova manche. Il giocatore che ha causato la caduta darà inizio alla manche successiva.

Il vincitore: Il vincitore sarà il giocatore che avrà ottenuto il minor numero di punti di punizione (il minor numero di sedioline cadute) al termine delle manche stabilite.

VARIANTE DEL GIOCO:

Scopo del gioco: Provare ad essere il primo a disfarsi delle proprie sedioline.

Il gioco: Suddividete le sedioline tra i giocatori. Ognuno riceverà lo stesso numero di sedioline.

I giocatori piazzeranno a turno una sediolina sulla catasta. Le regole per l'accatastamento sono le stesse dell'altro giochino. Il giocatore che causerà la caduta di una o più sedioline, dovrà riprendersi la sediolina o le sedioline cadute.

Il vincitore: Il giocatore che riuscirà a disfarsi per primo delle proprie sedioline sarà il vincitore.

© 2001 Fundex Games Ltd under license from Yurkovic Design Inc.

NL Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.



D Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

F Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés.

I Giocattolo non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi per le sue stesse caratteristiche.

© 2000 Jumbo International, Amsterdam.

<http://www.jumbo.nl>

<http://www.jumbo-spiele.de>

00138

