



Spielanleitung
Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels
Manuale * 说明书

D EN F ES NL I CHN

Nr. 22303



belsduc





Art.-Nr. 22303

TORRETA

Unterschiedliche Zahl oder Farbe, unterschiedliche Länge oder Dicke; die Wahl sollte gut getroffen werden, denn nur der Baumeister des höchsten Turms gewinnt. Das Spiel fördert die Farberkennung, schult das Größen- und Mengenverhältnis und trainiert die motorischen Fähigkeiten.

Inhalt: 25 Holzbausteine
1 Farbwürfel
1 Punktwürfel
Alter: 4+
Mitspieler: 2-4
Spielautor: Edith Grein-Böttcher

Mit Bausteinen lässt sich prima spielen aber einfach nur stapeln finden Tobias und Isabel ein bisschen langweilig. Unterschiedliche Farben und Höhen haben die Bausteine sowieso und da hatte ihre Mama noch eine prima Idee. Jetzt haben die Bausteine auch Punkte drauf und die beiden können sich nun eine Spielversion aussuchen.

Kurzanleitung: Die Kinder spielen mit dem Farben- oder dem Punktwürfel. Mit den erwürfelten Bausteinen werden Türme gebaut aber nur wer geschickt stapelt und dabei den höchsten Turm baut, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung: Die 25 Bausteine werden bunt auf dem Tisch verteilt und die Spieler entscheiden mit welchem Würfel sie spielen möchten. Wird der Punktwürfel verwendet, ist es ein Glücksspiel. Wird der Farbwürfel verwendet, sind erste taktische Überlegungen von Vorteil.

Vor Spielbeginn sollte festgelegt werden, was passiert, wenn ein Spieler seinen Turm umwirft. Entweder hat er die Spielrunde verloren und alle beginnen mit einer neuen Runde oder alle Steine des Spielers werden in die Mitte zurück gelegt und er darf von vorn beginnen.





**Spielverlauf bei
Verwendung des
Punktwürfels:**

Der jüngste Spieler würfelt und nimmt sich einen Baustein mit der entsprechenden Punktzahl.

Zeigt der Würfel eine 6, darf er sich einen beliebigen Baustein aussuchen. Der Nächste ist an der Reihe.

Jeder Spieler stapelt die Bausteine, so wie er sie erwürfelt, aufeinander.

Nur wenn der Spieler eine 6 würfelt, hat er Einfluss auf die Größe des Bausteines und kann damit vielleicht den Sieg für sich entscheiden.

**Spielverlauf bei
Verwendung des
Farbwürfels:**

Der jüngste Spieler würfelt, sucht sich einen Baustein in der gewürfelten Farbe aus und legt ihn vor sich ab.

Zeigt der Würfel die Farbe weiß, darf er sich einen beliebigen Baustein aussuchen. Der Nächste ist an der Reihe.

Jeder Spieler stapelt die Bausteine, so wie er sie erwürfelt, aufeinander.

Bei dieser Spielversion sollten die Spieler gut überlegen, welche Größe sie wählen. Flache, breite Bauklötze lassen sich leichter stapeln, ergeben aber keinen sehr hohen Turm. Da nur der Spieler mit dem höchsten Turm gewinnt, sind schmale, hohe Steine zwar schwieriger zu stapeln aber vielleicht die schlaudere Wahl.

Spielende:

Sobald der letzte Baustein einer Farbe oder einer Punktzahl verwendet wurde, ist das Spiel beendet und der Spieler mit dem höchsten Turm hat gewonnen.

Anmerkungen:

Zur Schulung der Motorik sollten die Spieler, die Rechtshänder sind beim Stapeln der Bauklötze ausschließlich die linke Hand verwenden und Linkshänder sollten die rechte Hand nehmen.

Da die Höhe der Steine so angelegt ist, dass z. B. 5 Steine mit einem Punkt genauso hoch sind wie ein Stein mit 5 Punkten, lassen sich auch Mengen- und Größenverhältnisse gut erklären.



Art.-Nr. 22303

TORRETA

Choose between numbers or colours or between different lengths or degrees of thickness but choose well because only the master builder who builds the highest tower will win the game. This game promotes colour recognition, trains the perception of proportions in size and quantities and improves motor skills.

Contents:	25 wooden bricks 1 dice with colours 1 dice with dots
Age:	4+
Number of players:	2-4
Game author:	Edith Grein-Böttcher

Bricks are fun to play with but Tobias and Isabel find just putting one brick on top of another a bit boring. The bricks have different colours and heights anyway and that gave their mum a great idea. Now the bricks have dots too and the two children can choose between two game versions.

Instructions in brief: The children use either the dice with colours or the dice with dots. Depending on the colour or number of dots that come up when the dice is thrown, the children build towers and the winner is the one who stacks the bricks skilfully and produces the highest tower.

Game preparation: The 25 bricks are spread out at random and the players decide which dice to use in the game.
If the dice with dots is used, the game is purely one of chance.
If the dice with colours is used, some basic tactical planning is an advantage.

It should be decided before the game starts what is to happen if one player knocks over his/her tower.
Either (s)he loses that round in the game and all players start a new round or that player must put his/her bricks back in the centre and start all over again.



**Rules of the game
when using the
dice with dots:**

The youngest player throws the dice and takes a brick with that number of dots.

If a 6 comes up on the dice, (s)he may choose any brick (s)he wishes. It is then the next player's turn.

Each player stacks the bricks on top of each other in the order in which they have been decided by the dice.

Only when the player throws a 6, does (s)he have any choice in the size of the bricks and might accordingly be able to influence the outcome of the game in his/her favour.

**Rules of the game
when using the
dice with colours:**

The youngest player throws the dice, chooses a brick in the colour that comes up on the dice and places it in front of him/her.

If white comes up on the dice, (s)he may choose any brick. It is then the next player's turn.

Each player stacks the bricks on top of each other in the order in which they have been decided by the dice.

In this version of the game the players should consider well which size to choose. Flat and wide building bricks are easier to stack but do not produce a very high tower. As only the player with the highest tower will win, narrow, high bricks might be the cleverer choice even if they are more difficult to stack.

End of the Game: Once the last brick of a particular colour or number of dots has been used, the game is over and the player with the highest tower is the winner.

Note: To train motor skills, players who are right-handed should use only their left hand when stacking the bricks and players who are left-handed should use only their right hand.

As the height of the bricks is designed so that e.g. 5 bricks with one dot are just as high as one brick with 5 dots, the proportions of quantity and size are easy to explain.





Art.-Nr. 22303

TORRETA

Différents nombres ou couleurs, différentes longueurs ou épaisseurs; il s'agit de faire le bon choix car le gagnant est celui qui a construit la tour la plus haute. Ce jeu développe l'identification des couleurs, la compréhension des proportions et des rapports volumétriques et exerce la motricité.

Contenu : 25 éléments de construction en bois
1 dé multicolore
1 dé à points
Age : 4+
Joueurs : 2-4

Auteur du jeu : Edith Grein-Böttcher

Les éléments de construction sont un jeu idéal mais Tobias et Isabelle se lassent un peu de les empiler. Les éléments de construction ont des couleurs et hauteurs différentes et leur Maman a eu une très bonne idée. Maintenant, les éléments de construction portent également des points et les deux enfants peuvent choisir une nouvelle version de jeu.

Brèves instructions : Les enfants utilisent le dé multicolore ou le dé à points. Ils construisent des tours avec les éléments obtenus en jetant le dé. Mais pour gagner, il faut empiler adroitement les éléments et construire la tour la plus haute.

Préparation du jeu : Mélanger les 25 éléments de construction sur la table. Les joueurs choisissent le dé avec lequel ils veulent jouer.
Avec le dé à points, le jeu devient un jeu de hasard.
Avec le dé multicolore, le jeu demande un peu de tactique.

Avant de commencer, on décide ce qui arrive si un joueur fait écrouler sa tour.
Soit il perd la partie et tous les joueurs commencent une nouvelle partie, soit le joueur remet tous ses éléments au centre de la table et recommence à zéro.



**Déroulement du jeu
en cas d'utilisation
du dé à points :**

Le benjamin lance le dé et prend un élément de construction portant le nombre de points correspondant.
Si le dé s'arrête sur 6, le joueur prend un élément de construction de son choix. Le tour passe au joueur suivant.
Chaque joueur empile les éléments de construction dans l'ordre où il les obtient avec le dé.
Si le joueur lance un 6, il peut choisir la taille de l'élément de construction et a des chances de gagner.

**Déroulement du jeu
en cas d'utilisation
du dé multicolore :**

Le benjamin lance le dé, choisit un élément de construction de la couleur indiquée par le dé et le pose devant lui.
Si le dé s'arrête sur la couleur blanche, le joueur prend un élément de construction de son choix. Le tour passe au joueur suivant.
Chaque joueur empile les éléments de construction dans l'ordre où il les obtient avec le dé.
Dans cette version, les joueurs devront bien réfléchir à la taille des éléments. Les éléments de construction plats et larges sont plus faciles à empiler mais la tour reste peu élevée. Etant donné qu'il faut avoir la tour la plus haute pour gagner, il est peut-être plus astucieux de choisir des éléments hauts et minces, même s'ils sont plus difficiles à empiler.

Fin du jeu :

Dès que le dernier élément de construction correspondant à une couleur ou à un nombre de points a été pris, la partie est terminée et le joueur ayant la tour la plus haute a gagné.

Remarques :

Pour développer la motricité, tous les droitiers devront se servir uniquement de la main gauche pour empiler les éléments de construction, et les gauchers uniquement de la main droite.

Les éléments de construction permettent d'expliquer les rapports volumétriques et les proportions, étant donné que 5 éléments portant un seul point ont la même hauteur qu'un élément portant 5 points, par exemple.





Art.-Nr. 22303

TORRETA

Verscheidend aantal of de kleur, verscheidende lengtes of diktes; die keus moet weloverwogen zijn, want alleen de bouwmeester van de hoogste toren wint. Het spel bevordert de kleurherkenning, stimuleert het gevoel voor grootte en kwantiteitsverhoudingen en traint de motorische vaardigheden.

Inhoud:	25 houten bouwstenen 1 kleurendobbelsteen 1 puntendobbelsteen
Leeftijd:	4+
Aantal spelers:	2-4
Idee:	Edith Grein-Böttcher

Met bouwstenen kun je heel leuk spelen, maar ze gewoon op te stapelen vinden Tobias en Isabel een beetje saai. Verscheidende kleuren en hoogtes hebben de bouwstenen toch al en opeens had hun moeder een leuk idee. Nu hebben de bouwstenen ook punten en de twee kunnen nu een spelvariant kiezen.

Korte beschrijving: De kinderen spelen met de kleuren- of de puntendobbelsteen. Met de gedobbelde bouwstenen worden torens gebouwd, maar alleen wie handig stapelt en daarbij de hoogste toren bouwt, wint het spel.

Vorbereitung van het spel: De 25 bouwstenen worden door elkaar heen op de tafel gelegd en de spelers beslissen met welke dobbelsteen ze willen spelen.
Wanneer de puntendobbelsteen wordt gebruikt, is het een kansspel.
Wanneer de kleurendobbelsteen wordt gebruikt zijn eerste tactische overwegingen beter.

Vóór het begin van het spel moet worden bepaald wat er gebeurt, wanneer een speler zijn toren omgooit. Er kan worden beslist dat die dan deze ronde heeft verloren en iedereen aan een nieuwe ronde begint, of alle stenen van de speler worden in het midden teruggelegd en hij mag van voren af aan beginnen.



Verloop van het spel bij gebruik van

de puntendobbelsteen: De jongste speler gooit de dobbelsteen en pakt een bouwsteen met het juiste aantal punten.
Wanneer er een 6 werd gegooid, mag hij een willekeurige bouwsteen kiezen. Daarna is de volgende speler aan de beurt.
Iedere speler stapelt de bouwstenen op elkaar zoals er werd gedobbeld.
Alleen wanneer de speler een 6 gooit heeft hij invloed op de grootte van de bouwsteen en kan daarmee misschien winnen.

Verloop van het spel bij gebruik van

de kleurendobbelsteen: De jongste speler gooit de dobbelsteen, kiest een bouwsteen van dezelfde kleur en legt hem voor zich neer.
Wanneer er wit wordt gegooid, mag hij een willekeurige bouwsteen kiezen. Daarna is de volgende speler aan de beurt.
Iedere speler stapelt de bouwstenen op elkaar zoals de dobbelsteen valt.
Bij deze spelvariant moeten de spelers goed nadenken, welke grootte ze gaan kiezen. Vlakke, brede bouwstenen kunnen eenvoudiger opgestapeld worden, leveren echter geen erg hoge toren op. Omdat enkel de speler met de hoogste toren wint, zijn smalle hoge stenen weliswaar moeilijker te stapelen, maar misschien wel de slimme keus.

Einde van het spel: Zodra de laatste bouwsteen van een kleur of met een aantal punten werd gebruikt, is het spel afgelopen en de speler met de hoogste toren heeft gewonnen.

Opmerkingen: Voor de stimulatie van de motoriek moeten de spelers die rechtshandig zijn bij het stapelen van de bouwstenen uitsluitend de linker hand gebruiken en linkshandige moeten de rechter hand nemen.

Omdat de hoogte van de stenen zodanig gekozen is dat bijv. 5 stenen met een punt net zo hoog zijn als een steen met 5 punten kunnen ook kwantiteitsverhoudingen goed uitgelegd worden.



Art.-Nr. 22303

TORRETA

Diferentes números y colores, diferentes largos y grosores: hay que elegir bien, porque sólo gana el jugador que construye la torre más alta. El juego estimula el reconocimiento de los colores, ayuda a entender las proporciones y dimensiones y ejercita las habilidades motrices.

Contenido: 25 bloques de construcción de madera
1 dado de colores
1 dado de puntos
Edad: 4+
Jugadores: 2-4

Autora del juego: Edith Grein-Böttcher

Los bloques de madera son fabulosos para jugar, piensan Tobías e Isabel, pero sólo apilarlos unos encima de otros les parece un poco aburrido. Como los bloques ya tienen diferentes colores y tamaños de por sí, mamá tiene una idea genial: con los puntos en los bloques, los dos pueden escoger la variante de juego que más les guste.

Instrucciones breves: Los niños pueden jugar utilizando el dado de colores o el dado de puntos. Con los bloques que van recogiendo al tirar el dado, se construyen las torres, pero hay que apilar los bloques con destreza, porque gana el que consigue la torre más alta.

Preparación del juego: Los 25 bloques de madera se reparten encima de la mesa, y los jugadores deciden con qué dado quieren jugar.
Si utilizan el dado de puntos, es un juego de azar.
Si utilizan el dado de colores, les será de ayuda hacer algunas reflexiones tácticas.

Antes de comenzar a jugar debe acordarse qué hacer en el caso de que un jugador derribe su torre. O pierde la partida y entre todos se empieza a jugar una nueva partida, o el jugador coloca todas sus piezas en el centro y vuelve a comenzar de nuevo.





Cómo se juega con el

dado de puntos: El jugador más joven tira el dado y coge un bloque que tenga el número de puntos correspondiente.
Si el dado marca un 6, puede escoger un bloque a su discreción.
Después, el turno pasa al siguiente jugador.
Cada jugador debe apilar los bloques unos encima de otros en el orden de los tiros del dado.
Sólo cuando el jugador tira un 6, puede elegir el tamaño del bloque y, tal vez, decidir la victoria a su favor.

Cómo se juega con el

dado de colores: El jugador más joven tira el dado, escoge un bloque del color que marque el dado y coloca el bloque delante de sí en la mesa.
Si el dado marca el color blanco, el jugador puede elegir un bloque a su discreción. Después, el turno pasa al siguiente jugador.
Cada jugador debe apilar los bloques unos encima de otros en el orden de los tiros del dado.
En esta versión de juego, los jugadores deberán pensar bien qué tamaño coger. Los bloques planos y anchos se apilan mejor, pero no dan una torre muy alta. Puesto que sólo gana el jugador con la torre más alta, las piezas delgadas y altas son más difíciles de apilar, pero pueden ser la elección más acertada.

Fin del juego: La partida termina en el momento en que se ha utilizado el último bloque de un determinado color o número de puntos, y gana el jugador con la torre más alta.

Observaciones: Para ejercitar la motricidad fina, recomendamos que los jugadores diestros utilicen sólo la mano izquierda para apilar los bloques, y los jugadores zurdos, la mano derecha.

La altura de las piezas está concebida de manera que, por ejemplo, 5 bloques con 1 punto son igual de altos que un bloque con 5 puntos. Así resulta más fácil explicar a los niños las proporciones entre cantidades y dimensiones.





Cod. art.: 22303

TORRETA

Numero o colore diversi, lunghezza o spessore diversi; la scelta andrebbe fatta bene, perché vince solo colui che costruisce la torre più alta. Il gioco stimola il riconoscimento dei colori, insegna il rapporto tra la grandezza e la quantità e allena le capacità motorie.

Contenuto: 25 mattoncini di legno
1 dado colorato
1 dado dei punti
Età: 4+
Giocatori: 2-4
Autore del gioco: Edith Grein-Böttcher

È bello giocare con i mattoncini per le costruzioni, ma Marco e Anna si annoiano ad accatastarli soltanto. I mattoncini hanno colori e altezze differenti e la mamma ha avuto un'ottima idea. Ora sui mattoncini ci sono anche i punti e i due possono scegliere una versione del gioco.

Istruzioni in breve: i bambini giocano con il dado colorato o dei punti. Con i mattoncini tirati ai dadi vengono costruite delle torri, ma solo chi è abile ad accatastarli e costruisce la torre più alta vince il gioco.

Preparazione del gioco: i 25 mattoncini per le costruzioni vengono distribuiti a caso sul tavolo e i giocatori decidono con quale dado giocare.
Se si utilizza il dado dei punti, bisogna avere fortuna.
Se si utilizza il dado colorato, diventano importanti prime tattiche.

Prima di iniziare il gioco, andrebbe stabilito cosa succede se un giocatore fa crollare la propria torre. O perde il giro e tutti iniziano un nuovo giro oppure tutti i mattoncini del giocatore vengono rimessi al centro e deve iniziare da capo.





Svolgimento del
gioco con l'utilizzo
del **dado dei punti**:

il giocatore più giovane tira il dado e prende un mattoncino con il relativo punteggio.

Se il dado indica un 6, può scegliere il mattoncino da prendere.

Poi tocca al giocatore successivo.

Ciascun giocatore accatasta i mattoncini nell'ordine tirato ai dadi.

Solo se il giocatore tira un 6, può scegliere il mattoncino della grandezza desiderata e quindi avere la possibilità di aggiudicarsi la vittoria.

Svolgimento del
gioco con l'utilizzo
del **dado colorato**:

il giocatore più giovane tira il dado e prende un mattoncino con il relativo colore e lo poggia davanti a sé.

Se il giocatore tira il colore bianco, può scegliere il mattoncino da prendere. Poi tocca al giocatore successivo. Ciascun giocatore accatasta i mattoncini nell'ordine tirato ai dadi.

In questa versione del gioco, i giocatori dovrebbero riflettere bene sulle dimensioni del mattoncino da prendere. I mattoncini piatti larghi possono essere accatastati più facilmente, ma non formano una torre molto alta. Poiché vince solo il giocatore con la torre più alta, i mattoncini stretti e alti, benché difficili da accatastare, sono la scelta migliore.

Fine del gioco: una volta utilizzati tutti i mattoncini di un colore o di un punteggio, il gioco finisce e vince il giocatore con la torre più alta.

Nota: per allenare le capacità motorie, i giocatori destrimani dovrebbero utilizzare solo la mano sinistra per accatastare i mattoncini, mentre quelli mancini dovrebbero usare la mano destra.

Poiché l'altezza dei mattoncini è fatta in modo tale che ad es. 5 cubetti da un punto hanno la stessa altezza di un mattoncino da 5 punti, è possibile spiegare bene anche i rapporti tra le quantità e le grandezze.





货号**22303**

淘瑞塔

选择不同数字或者颜色，选择不同高度或者厚度，将塔垒的最高的玩者就是赢家。

提高孩子颜色辨别能力和动手技能，培养对尺寸和数量大小的理解。

适合年龄：**4岁以上**

游戏人数：**2-4人**

组 件：**25个圆柱**

1个颜色骰子

1个点数骰子

游戏简介：

选择点数骰子，或者选择颜色骰子，根据所掷的点数或颜色，孩子们挑出相对应的圆柱，一步一步地搭建，搭的最高的的人就是赢家。

游戏准备：

将**25块**圆柱随意摊在桌面上，然后决定使用哪种骰子。如果选择点数骰子，游戏要靠一定的运气。如果选择颜色骰子，要使用一定的策略，才能获胜。

另外在游戏前需决定，当其中一个的积木塔倒下时，是大家重新开始新一轮游戏呢？还是这个人将倒下的积木块放回桌面上，然后大家继续游戏。

游戏规则：

选择点数骰子

从年龄最小的开始掷骰子，骰子上显示多少点，就拿印有相对应点数的积木块。如果掷出的是六点，可以随意选择哪块积木块，然后轮到下一个。依次轮流，每个人都将自己的积木块越搭越高，直到有人的塔倒掉了。





选择颜色骰子

从年龄最小的开始掷骰子，骰子上显示什么颜色，就拿相对应颜色的积木块。如果掷到白色，可以随意选择哪块积木块，然后轮到下一个。依次轮流，每个人都将自己的积木块越搭越高，直到有人的塔倒掉了。使用这种游戏方法，需要考虑积木的形状，选择扁平且宽的积木块，但是搭建的不是很高，如果选择细而高的积木块，容易搭高但也容易倒掉。

当最后一块积木块拿完后，谁搭的塔最高就赢了。

注意：

为了锻炼孩子们的动手技巧，要求习惯使用右手的人只用左手来搭，习惯使用左手的人只用右手搭。

此游戏积木块的高度设计是有讲究的，比如印了**5**点的积木块高度是同**5**块印**1**点的积木块高度是相同的。便于孩子更能理解数量和尺寸。

贝乐多祝小朋友玩得开心，并有所收获！



beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D- 09526 Olbernhau
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
beleduc@t-online.de

© 2008



Warnung! Für Kinder unter drei Jahren nicht geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Diese Angaben bitte aufbewahren, Farb- und technische Änderungen vorbehalten.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Contains little pieces, which can be swallowed by a small child. Please retain address. Subject to technical modifications and variations in colour.

Avertissement ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Contient des petites pièces pouvant présenter un risque d'étouffement. Conservez les informations, s'il vous plaît. Sous réserve de modifications de couleurs et techniques.

Advertencia ! No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían ser tragados o inhalados por niños pequeños. Roga mos guarden esta advertencia. Salvo modificaciones técnicas y/o de color.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar i.v.m kleine onderdelen. Deze informatie goed bewaren. Kleur- en technische wijzigingen voorbehouden.

Precauzione! Questo articolo non è adatto a minori di 3 anni. Le parti piccole potrebbero essere ingerite o aspirate. Conservare il presente documento. Con riserva di modifiche di colore e tecniche.

注意！不适合3岁以下儿童。产品包含小配件小孩可能吞咽。请您保留地址。

