



Acrobat!







Règles du Jeu • Rules of the Game

Spielregeln • Spelregels • Reglas del Juego • Regole del Gioco

ACROBAT'

Jeu d'adresse

 De 5 à 10 ans
 De 2 à 8 joueurs
 20 disques
 15 minutes

Contenu : - 57 pions acrobates en bois
 - 20 disques
 - 3 dés
 - 1 sac de rangement

*Le but du jeu est de faire la tour la plus haute possible ;
le premier à faire tomber a perdu !*

• Jeu idéal pour stimuler :

- La motricité fine
- La stratégie
- Les associations de couleurs

• Préparation du jeu :

Poser un carton au centre de la table. Distribuer les autres cartons aux joueurs jusqu'à épuisement des cartons. Distribuer les acrobates aux joueurs jusqu'à épuisement des pions.

• Déroulement du jeu :

- Le plus jeune joueur choisi une couleur sur le dé.
- Les joueurs lancent les 3 dés à tour de rôle. Celui qui obtient le plus de faces de la couleur désignée par le plus jeune commence.
- Le premier joueur lance les 3 dés et pose ses pions sur les ronds de

couleur correspondants du disque. Exemple : les dés indiquent rouge, orange et violet. Le joueur pose donc ses pions sur un rond rouge, un rond orange et un rond violet. Les couleurs des acrobates n'ont pas besoin d'être identiques aux couleurs des ronds.







D. Il pose ensuite un disque de carton dessus. Son tour est terminé. Le deuxième joueur lance les dés et recommence la même opération.

E. Si un joueur obtient 3 couleurs identiques, il choisit sur quelle couleur il souhaite poser son troisième pion.



ACROBAT'

Game of Skill

-  5 - 10 years
-  2 to 8 players
-  20 discs
-  15 minutes

Contents: - 57 wooden acrobat counters
 - 20 discs
 - 3 dice
 - 1 storage bag

The aim of the game is to make the tallest possible tower; the first person to knock down a tower loses!

• The ideal game for developing:

- Fine motor skills
- Strategy
- Colour association

• Game set-up:

Set a disc in the centre of the table. Distribute the other discs among the players until there are none left. Distribute the acrobats among the players until there are no counters left.

• Game rules:

- A.** The youngest player chooses a colour on the die.
- B.** Players throw the 3 dice when it's their turn to roll. The person to roll the most die with the colour selected by the youngest player begins the game.

C. The first player throws the 3 dice and sets their counters on the corresponding coloured circles. Example: the dice show red, orange and purple. So the player puts their counters on a red circle, an orange circle and a purple circle. The colours of the acrobats do not need to be the same colours as the circles.



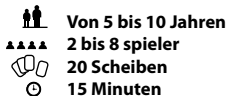
D. The player then sets a cardboard disc on top. That player's turn is over. The second player throws the dice and follows the same steps.

E. If a player gets 3 identical colours, they can choose which colour they want to use for their third counter.



ACROBAT'

Geschicklichkeitsspiel



Inhalt: - 57 Akrobatensteine aus Holz
 - 20 Scheiben
 - 3 Würfel
 - 1 Aufbewahrungsbeutel

Ziel des Spiels ist es, einen möglichst hohen Turm zu bauen. Wer den Turm umwirft, hat verloren!

• Dieses Spiel ist ideal zum:

- stimulieren Feinmotorik
- Strategie
- Farbenzuordnungen

• Spielvorbereitung:

Eine Pappscheibe in die Tischmitte legen. Die restlichen Scheiben vollständig auf die Spieler verteilen. Die Akrobatensteine vollständig auf die Spieler verteilen.

• Spielablauf:

- A.** Der jüngste Spieler nennt eine beliebige Farbe auf dem Würfel.
B. Die Spieler würfeln einmal reihum mit den 3 Würfeln. Wer die vom jüngsten Spieler genannte Farbe am häufigsten gewürfelt hat, beginnt.

C. Der erste Spieler würfelt mit den 3 Würfeln und stellt drei seiner Spielsteine auf die entsprechenden Farbkreise der Scheibe. Beispiel: die Würfel zeigen Rot, Orange und Violett. Der Spieler stellt somit seine Steine auf einen roten Kreis, einen orangen Kreis und einen violetten Kreis. Die Farben der Akrobaten müssen nicht mit den Farben der Kreise übereinstimmen.







D. Anschließend legt er eine Pappscheibe auf die Steine. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Der zweite Spieler würfelt, stellt ebenfalls drei Steine auf und legt eine Scheibe darüber.

E. Falls die drei Würfel dieselbe Farbe zeigen, sucht sich der Spieler für seinen dritten Stein eine andere Farbe aus.



ACROBAT'

Behendigheidsspel

 Van 5 tot 10 jaar
 2 tot 8 Spelers
 20 schijven
 15 minuten

Inhoud: - 57 acrobaatpionnen van hout
 - 20 schijven
 - 3 dobbelstenen
 - 1 opbergtas

Het doel van het spel is om een zo hoog mogelijke toren te maken. De speler die als eerste de toren doet omvallen, verliest het spel!

• Ideaal spel voor:

- Stimuleert fijne motoriek
- Strategie
- Verbanden tussen kleuren leggen

• Spelvoorbereiding:

Leg een schijf in het midden van de tafel. Verdeel de andere schijven onder de spelers totdat alle schijven uitgedeeld zijn. Verdeel de acrobaten onder de spelers totdat alle pionnen uitgedeeld zijn.

• Spelverloop:

- A.** De jongste speler kiest een kleur op de dobbelsteen.
- B.** De spelers gooien om de beurt met de 3 dobbelstenen. De speler die de meeste kanten heeft van de kleur die door de jongste speler is

aangewezen, start met spelen.

C. De eerste speler gooit met de 3 dobbelstenen en plaatst zijn pionnen op de cirkels van de schijf met de overeenkomstige kleur. Voorbeeld: De dobbelstenen geven rood, oranje en paars aan. De speler plaatst aldus zijn pionnen op een rode cirkel, een oranje cirkel en een paarse cirkel. De kleur van de acrobaten moet niet hetzelfde zijn als de kleur van de cirkels.







D. Hij legt vervolgens een kartonnen schijf op de geplaatste pionnen. Het is vervolgens de beurt aan de volgende speler. De tweede speler gooit vervolgens met de dobbelsteen en doet hetzelfde als de eerste speler.

E. Als een speler 3 dezelfde kleuren heeft, mag hij kiezen op welke cirkel hij zijn derde pion zal plaatsen.



ACROBAT'

Juego de Habilidad

 De 5 a 10 años
 2 a 8 jugadores
 20 discos
 15 minutos

Contenido: - 57 peones acróbatas
 de madera
 - 20 discos
 - 3 dados
 - 1 bolsa de almacenamiento

*El objetivo del juego es hacer la torre más alta posible;
¡el primero que la haga caer ha perdido!*

• Juego ideal para estimular:

- La motricidad fina
- La estrategia
- Las asociaciones de colores

• Preparación del juego:

Poner un cartón en el centro de la mesa. Distribuir los demás cartones a los jugadores hasta que no quede ninguno. Distribuir los acróbatas a los jugadores hasta que no quede ninguno.

• Desarrollo del juego:

- El jugador más joven escoge un color del dado.
- Los jugadores lanzan los 3 dados por turnos. El que obtenga más caras del color designado empieza, o empieza el más joven.
- El primer jugador lanza los 3 dados y pone sus peones en los círculos de color correspondientes del disco. Ejemplo: los dados indican rojo, naranja y violeta. El jugador, pues, coloca sus peones en un círculo rojo, uno naranja y uno redondo. Los colores de los acróbatas no tienen que ser idénticos a los colores de los círculos.

culos de color correspondientes del disco. Ejemplo: los dados indican rojo, naranja y violeta. El jugador, pues, coloca sus peones en un círculo rojo, uno naranja y uno redondo. Los colores de los acróbatas no tienen que ser idénticos a los colores de los círculos.







D. A continuación pone un disco de cartón debajo. El turno finaliza. El segundo jugador lanza los dados y empieza la misma operación.

E. Si un jugador obtiene 3 colores idénticos, elige en qué color desea poner el tercer peón.



ACROBAT'

Gioco di Abilità

 Da 5 a 10 anni
 Da 2 a 8 giocatori
 20 dischi
 15 minuti

Contenuto: - 57 pedoni acrobatici in legno
- 20 dischi
- 3 dadi
- 1 borsa

*Lo scopo del gioco è costruire una torre più alta possibile:
il primo che la fa cadere perde!*

• Gioco ideale per stimolare:

- La motricità fine
- La strategia
- Le associazioni di colori.

• Preparazione del gioco:

Collocare un cartoncino al centro del tavolo. Distribuire gli altri cartoncini ai giocatori fino all'esaurimento dei cartoncini. Distribuire gli acrobati ai giocatori fino all'esaurimento dei pedoni.

• Svolgimento del gioco:

- A.** Il giocatore più giovane di età sceglie un colore per il lancio del dado.
- B.** I giocatori lanciano a turno i 3 dadi. Vince e inizia il gioco chi ottiene più facce del colore indicato dal giocatore più giovane.

C. Il primo giocatore lancia i 3 dadi e pone i suoi pedoni sul disco, sui cerchi dei colori corrispondenti. Ad esempio: i dadi indicano rosso, arancione e viola. Il giocatore colloca quindi i suoi pedoni su un cerchio rosso, uno arancione e uno viola. I colori degli acrobati non devono essere necessariamente identici a quelli dei cerchi.



D. Poi, il giocatore colloca un disco in cartoncino sopra di essi. Il suo turno è terminato. Il secondo giocatore lancia i dadi ed esegue le stesse operazioni sopraindicate.

E. Se un giocatore ottiene 3 colori identici, sceglie su quale colore posizionare il suo terzo pedone.





Créé par / Created by :
Carlo Lanzavecchia et Walter Obert



JURATOYS
13 rue de l'Industrie
39270 Orgelet
FRANCE
© 2016
www.janod.com

