





BAUSACK

-  Spielregel
-  Instructions
-  Règles du jeu
-  Правила игры



BAUSACK

25 JAHRE SEIT DER NEUERFINDUNG DES BAUENS Ein Spiel von Klaus Zoch

DER BAUSACK BIETET 2 SPIELVARIANTEN:

- Knock Out
- Turmbau zu Babel

„Turmbau zu Babel“ ist besonders zum Spielen geeignet, wenn Kinder mitspielen.

INHALT:

- 62 Bauteile aus Holz
- 1 Säckchen „Diamanten“ (Spielgeld)

SPIELVORBEREITUNG:

Sämtliche Bauteile werden aus dem Sack geschüttet und gut sichtbar in der Mitte des Tisches verteilt. Am besten eignet sich eine ebene Unterlage, wie z.B. ein stabiler Tisch ohne Tischdecke.

SPIELMATERIAL:



Abb. 1

DIE GRUNDREGELN

(gelten für alle Regelvarianten):

Vorsicht ist oberstes Gebot:
Bitte nicht an den Tisch stoßen!
Verschiedene Türme weit genug voneinander
entfernt bauen!

Der erste Baustein, den ein Spieler baut, bildet das **Fundament**. Das heißt, alle weiteren Teile müssen irgendwie **darauf** aufgebaut werden. Sie dürfen auf keinen Fall mehr den Tisch berühren.



Abb. 2



Abb. 3

Abb. 2: So darf
gebaut werden.

Abb. 3: So nicht!
(nur das Fundament
darf die Spielfläche
berühren)

Wie auf dem Fundament weitergebaut wird, ist dem jeweiligen Bauherrn völlig freigestellt. Er darf die Bauteile aufeinander und nebeneinander stellen, ineinanderstecken oder -legen.

Bereits bestehende Türme dürfen mit den Händen nicht berührt werden. Nur durch Berühren mit dem einzubauenden Baustein dürfen bereits aufgebaute Teile verschoben werden.

KNOCK OUT

ab 12 Jahren, 2-6 Spieler,
Spieldauer ca. 30 bis 45 Minuten

Bei KNOCK OUT werden die Bauteile versteigert. Jeder Spieler baut aus den ersteigerten Teilen seinen eigenen Turm.

ZAHLUNGSMITTEL:

Jeder Spieler erhält 10 Diamanten.

DIE VERSTEIGERUNG:

Der jüngste Spieler wählt ein beliebiges Bauteil aus, um es zu versteigern. Wer das Teil ersteigert, **MUSS** es im eigenen Turm verbauen. (Das erste Teil, das man ersteigert, bildet das Fundament). Anschließend versteigert der linke Nachbar des jüngsten Spielers ein Bauteil aus der Tischmitte. So wird reihum weiter gespielt.

Wer ein Bauteil versteigert, kann zwischen zwei Versteigerungsarten wählen:

1. „HÖCHSTBIETEND“

Der Auktionator sagt: „**Höchstbietend!**“ und gibt selbst das erste Gebot ab. Dieses Gebot darf „**NULL**“ sein. Reihum können die Spieler das jeweils letzte Gebot beliebig erhöhen. Wer das höchste Gebot gemacht hat, zahlt Diamanten in der gebotenen Anzahl an die Kasse und erhält das Bauteil.

2. „ZUM ABLEHNEN“

Die zweite Versteigerungsform ist ungewöhnlich: Hier bietet der Auktionator einen „unbequemen“ (schwierig zu verbauenden) Baustein an. Die Spieler müssen steigern, um ein solches Teil **nicht** zu erhalten.

Die Aufforderung des Auktionators lautet in diesem Fall „**Zum Ablehnen!**“. Ohne ein Angebot zu machen, reicht er

das Bauteil an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser muss das Bauteil entweder annehmen oder einen Diamanten **BIETEN**, um es seinem linken Nachbarn weitergeben zu können. Dieser muss schon auf zwei Diamanten erhöhen, um das schwierige Bauteil nicht zu bekommen. Der nächste Spieler muss schon drei Diamanten bieten usw. Die Spieler legen die eingesetzten Diamanten vor sich ab, bis die Ablehnungsrunde beendet ist. Erst dann wird bezahlt!

Wer aussteigt (nicht höher bieten möchte, sobald das Bauteil ihn erreicht), erhält das Bauteil gratis zum Einbau. Seine Mitspieler jedoch müssen ihr jeweils letztes Gebot an die Kasse entrichten.

Kommt das abzulehnende Bauteil nochmals zum Auktionator zurück, muss auch dieser selbst Diamanten einsetzen, wenn er es nicht haben will.

ACHTUNG: Wer nicht mehr genügend Diamanten hat, muss das Bauteil nehmen und einbauen, wenn er an der Reihe ist.

Wer keine Diamanten mehr hat, spielt normal weiter. Alle Bauteile, die „Zum Ablehnen“ versteigert werden, bleiben jedoch bei ihm hängen. Er selbst kann weiter zwischen beiden Versteigerungsarten wählen.

SPIELENDEN UND SIEGER:

Stürzt ein Gebäude ein, so ist dessen Bauherr ausgeschieden. Sieger ist derjenige Spieler, dessen Turm zuletzt noch steht. Sind keine verbaubaren Bauteile mehr da, endet das Spiel ebenfalls. Sieger ist dann, wer zu diesem Zeitpunkt über den höchsten Turm verfügt.

BEISPIEL 1:

Roger bietet Jacques ein Ei „zum Ablehnen“ an. Jacques setzt einen Diamanten ein und gibt das Ei an Bea weiter. Sie setzt 2 Diamanten ein. Das Ei wandert weiter zu Manuela, die 3 Diamanten bietet, um das sperrige Teil nicht zu erhalten. Als das Ei wieder zu Roger kommt, freut er sich und baut es ganz locker in seinen Eierbecher ein. Jacques, Bea und Manuela müssen ihre eingesetzten Diamanten nun zahlen...

BEISPIEL 2:

Nehmen wir an, Roger hätte (in Beispiel 1) selbst keinen Eierbecher im Turm und er will das von ihm in Umlauf gebrachte Ei ebenfalls nicht haben. Nachdem Jacques, Bea und Manuela das Ei weitergegeben haben, lehnt nun also auch Roger ab, es zu nehmen. Er bietet dafür 4 Diamanten. Nun muss Jacques, der das Ei auf keinen Fall nehmen möchte, bereits 5 Diamanten bieten. Er legt also vier Diamanten zu seinem bereits gebotenen Edelstein dazu. Bea wird es jetzt zu teuer. Sie baut das Ei in ihren Turm ein. Roger, Jacques und Manuela müssen bezahlen...

TURMBAU ZU BABEL

ab 8 Jahren, 2-7 Spieler,
Spieldauer ca. 20 bis 30 Minuten

Alle Mitspieler bauen **gemeinsam** einen Turm. Es wird reihum gespielt bis ein Spieler den Turm zum Einsturz bringt.

Der jüngste Spieler wählt ein beliebiges Bauteil aus und legt es als Fundament in die Tischmitte.

Wer am Zug ist setzt ein beliebiges Bauteil auf das Fundament (Grundregeln beachten, siehe Abb. 2 und 3!). Stürzt der Turm ein, bekommt der Spieler, der das **letzte** Teil eingebaut hat, bei dem der Turm noch stehengeblieben ist, einen Diamanten.

TURMBAU ZU BABEL wird über mehrere Runden gespielt. Gewonnen hat der Spieler, der als erster fünf Diamanten vor sich liegen hat.

VARIANTE: Die Bauteile werden nicht ausgeschüttet, sondern verdeckt aus dem Sack gezogen.

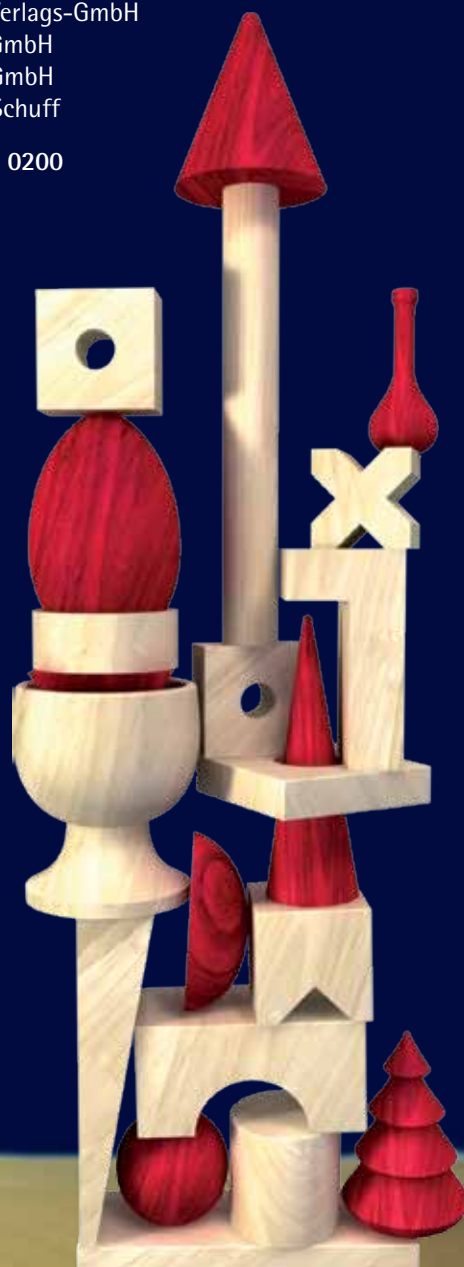
© 1995, Zoch Verlags-GmbH

© 2007, Zoch GmbH

© 2013, Zoch GmbH

Grafik: Olivia Schuff

Art.Nr.: 60 112 0200





BAUSACK

THE CLASSIC FROM ZOCH GAMES

A Game by Klaus Zoch

BAUSACK OFFERS TWO GAME VARIATIONS:

- Knock Out
- Tower of Babel

"Tower of Babel" is best used in a game with children.

CONTENTS:

- 62 Wooden Building Blocks
- 1 Sack of "Diamonds" (Play Money)

PREPARATION:

All the pieces are taken out of the bag and spread out in the middle of the table where everyone can see them. It's best to play on an even surface, for example a steady table without a tablecloth.

MATERIAL:



Fig. 1

FOR ALL GAMES:

Fairness is the first rule. No rocking the table! Players should also be careful not to build their towers too close to one another, so that when one falls, the others' constructions don't come crashing down with it!

The first block used by a player is the **foundation**. This means that **all other** pieces must somehow be placed on top of this one, so that they do not come in contact with the table.



Fig. 2



Fig. 3

Fig. 2: You are allowed to build like that...

Fig. 3: ...but not like that!

Only the foundation may be in contact with the table. Already played pieces may only be moved by using the piece you are building with. You must not touch the towers themselves. That means you can't hold the tower steady or touch any of the pieces of the tower to move it around. Each builder is free to decide how to build on his foundation, whether to place the pieces on top or beside one another, on end or laying flat.

KNOCK OUT

Ages 12 and up, 2-6 Players,
Game Duration 30-45 Minutes

AIM OF THE GAME:

Each player builds his own tower. The goal is to build the most stable tower possible out of the auctioned pieces. The winner is the one with the last tower standing.

DIAMOND CAPITAL:

At the beginning of the game each player is given ten diamonds as money.

PLAY:

The youngest player begins and chooses a piece offered for auction. The player who wins the auction **HAS TO** build that piece into his tower. The first piece a builder takes automatically becomes his foundation, on which all other pieces must be placed. Once a piece is auctioned, it is built with and the person to the left is the new auctioneer.

The auctioneer can choose between two auctioning styles:

1. "HIGHEST BIDDER"

The auctioneer says, "**Highest bidder!**". This piece is now auctioned to the highest bidder, with the auctioneer himself making the opening bid. The bidding then passes from one player to the other around the circle, and the players either raise the bid or exempt themselves from the auction. Only the player who made the highest bid pays the amount to the till (sack) and gets the piece. If no offer at all is made, the auctioneer gets the piece for free.

2. "BY REFUSAL"

The second style of auction is unusual: Here the auctioneer offers a "dangerous piece" of his choice, and then the players have to pay diamonds in order to avoid taking it. The auctioneer calls out, "**By refusal!**". He himself makes the offer of „nothing" and passes the piece on to his left neighbour. This player must either take it or stake



BAUSACK

UN JEU D'ADRESSE CLASSIQUE de Klaus Zoch, édité par le Zoch Verlag

BAUSACK EST UNE COLLECTION DE JEUX AVEC 2 VARIANTS :

- Knock-Out
- Tour de Babel

LE MATÉRIEL :

- 62 blocs
- 1 sac de diamants (la monnaie du jeu)

LES PRÉPARATIFS :

Versez les blocs, contenus dans le sac, au milieu de la table pour que chaque participant puisse les voir. Il est préférable d'utiliser une surface plane, telle qu'une table très stable, sans nappe.



RÈGLES GÉNÉRALES :

Valables également pour toutes les variantes présentées plus loin.

Le plus important, c'est d'être fair-play. Personne ne doit pas faire bouger la table !

Le premier bloc placé par un joueur constitue la base de sa construction. Cela veut dire que tous les nouveaux blocs qui seront ajoutés ultérieurement à sa construction devront, d'une façon ou d'une autre, reposer sur ce bloc (III.2). Aucun autre bloc ne doit être en contact avec la table (III.3).



Il est formellement interdit de toucher avec ses mains les blocs déjà posés sur la table, et donc de tenir un bloc (ou sa tour) pendant qu'on en pose un autre. Néanmoins, la personne qui est en train de jouer a le droit de faire bouger certains éléments de la construction, mais uniquement en utilisant le bloc qu'elle s'apprête à placer.

Les joueurs doivent éviter de placer leurs tours trop près les uns des autres, car si par malheur une tour s'écroule, elle ne doit pas faire tomber les autres.

KNOCK-OUT

A partir de 12 ans, pour 2 à 6 joueurs
Durée du jeu : environ 30 à 45 minutes

BUT DU JEU :

Dans **Knock-Out**, chaque joueur construit sa propre tour. Le but est de construire une tour stable avec des blocs qu'on a achetés aux enchères. Le gagnant est le joueur dont la tour reste debout jusqu'à la fin de la partie.

PRÉPARATION :

Chaque joueur reçoit 10 diamants qui lui serviront de mode de paiement. Les participants doivent bien distribuer les diamants, car ceux-ci leur permettront d'acheter aux enchères les blocs de leur choix.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur le plus jeune commence et choisit l'un des blocs pour le vendre aux enchères. Le premier bloc acquis par un joueur constitue sa base. Il devra donc construire sa tour en plaçant les blocs qu'il recevra sur cette base. Après la première vente aux enchères, les participants jouent à tour de rôle, en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur suivant devient donc le nouveau commissaire-priseur.

Il peut choisir entre deux types de vente aux enchères :

1. « AU PLUS OFFRANT »

C'est la méthode classique utilisée dans une vente aux enchères. Le commissaire-priseur informe que le bloc, en jeu, sera attribué au joueur le plus offrant. Il indique le montant, c'est à dire le nombre de diamants, de la première offre. Les joueurs peuvent faire monter les enchères en offrant plus ou passer. Le dernier enchérisseur paie le nombre de diamants correspondant à son offre à la caisse et introduit le bloc dans sa construction. Si personne n'enchérit, le bloc est attribué au commissaire-priseur qui doit l'incorporer dans sa propre construction.

2. « PAR ÉLIMINATION »

C'est la vente aux enchères à l'envers. Le commissaire-priseur choisit un bloc difficile à placer et lance une vente aux enchères à l'envers, dont le but est de ne pas recevoir le bloc. Le commissaire-priseur commence en offrant « Zéro » et donne le bloc à son voisin de gauche. Soit ce joueur accepte et introduit le bloc dans sa propre tour, soit il offre un diamant pour ne pas le recevoir. Le joueur suivant doit pousser l'offre à deux diamants pour ne pas recevoir le bloc ou le prendre et le placer sur sa tour. Et ainsi de suite, les joueurs placent les diamants qu'ils sont prêts à payer devant eux, sur la table. Le joueur qui ne peut pas ou ne veut pas surenchérir prend finalement le bloc, et ne dépense aucun diamant. Les autres joueurs versent à la caisse le nombre de diamants correspondant à leur dernière offre. Si l'enchère revient au commissaire-priseur, il doit lui aussi surenchérir et prendre le bloc.

ATTENTION :

Si un joueur n'a plus assez de diamant, il doit prendre le bloc et le placer sur sa construction.

Si un joueur n'a plus de diamant, il peut continuer à jouer comme avant. Mais naturellement, c'est lui qui reçoit tous les blocs vendus « par élimination ». Il peut toujours choisir entre les deux types de vente aux enchères et faire une première offre de 0 diamant, en espérant que personne n'enchérisse, pour recevoir ainsi le bloc sans payer.

Une fois la base installée, la suite de la construction est totalement libre. Les joueurs peuvent construire en hauteur ou à côté des pièces déjà posées, comme ils le souhaitent.

FIN DE LA PARTIE :

Si une tour s'écroule, le joueur qui a provoqué la chute doit abandonner la partie. Le joueur dont la tour résiste jusqu'à la fin remporte la partie. La partie prend également fin au moment où tous les blocs ont été utilisés. Dans ce cas le joueur qui a construit la plus grande tour remporte la victoire.

EXEMPLE 1 :

Roger donne à Jacques un œuf « par élimination ». Jacques offre un diamant et fait passer l'œuf à Beatrice. Elle offre 2 diamants et donne l'œuf à Manuel. Celui-ci offre 3 diamants pour ne pas recevoir ce bloc difficile à placer. Au moment où Roger reçoit de nouveau l'œuf, il en est ravi puisqu'il peut facilement l'introduire dans son coquetier. Jacques, Beatrice et Manuel doivent payer les diamants qu'ils ont offerts...

EXEMPLE 2 :

Supposons que Roger (dans l'exemple 1) n'a pas de coquetier dans sa tour et que pour cette raison il ne souhaite pas recevoir l'œuf qu'il a mis en circulation lui-même. Après que Jacques, Beatrice et Manuel ont fait passer l'œuf, Roger le refuse à son tour et offre pour cela 4 diamants. Maintenant, comme Jacques ne veut absolument pas prendre cet œuf, il lui faut déjà offrir 5 diamants. Il ajoute donc 4 diamants au diamant qu'il avait déjà offert au tour précédent. Pour Beatrice, c'est trop cher. Elle intègre l'œuf dans sa tour. Roger, Jacques et Manuel doivent payer.

TOUR DE BABEL

A partir de 5 ans, pour 8 joueurs maximum

Durée du jeu : environ 20 à 30 minutes

Idéal pour toute la famille.

BUT DU JEU :

Les joueurs construisent tous ensemble une même tour. Le joueur le plus jeune commence, en plaçant un bloc sur la table qui constituera la base de la construction. Le joueur suivant, d'après le sens des aiguilles d'une montre, pose un bloc sur cette base. Les participants continuent à jouer à tour de rôle jusqu'à ce que la tour s'écroule, partiellement ou en totalité. Le dernier joueur qui a placé avec succès un bloc avant que la tour ne s'écroule, c'est-à-dire le joueur qui se trouve à droite du joueur qui a provoqué la catastrophe, gagne un diamant.

Les parties de « La Tour de Babel » s'enchaînent jusqu'à ce qu'un joueur obtienne 5 diamants est soit désigné vainqueur.

VARIANTE :

Les joueurs piochent les blocs, au hasard, dans le sac, au lieu de les choisir sur la table.

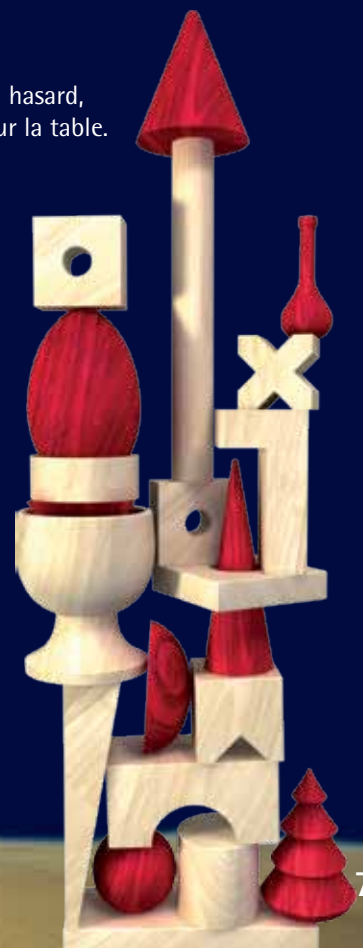
© 1995, Zoch Verlags-GmbH

© 2007, Zoch GmbH

© 2013, Zoch GmbH

Graphiques : Olivia Schuff

Traduction : Birgit Irgang





BAUSACK

ПРАВИЛА НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ БАУСАК
КЛАССИЧЕСКАЯ ИГРА ОТ КОМПАНИИ ZOCH
АВТОР: КЛАУС ЦОХ

Существуют два варианта правил игры Баусак:

- Опрокинь!
- Вавилонская Башня

«Вавилонская Башня» – наиболее подходящий вариант для игры с детьми.

Компоненты игры:

- 62 деревянные фигуры для строительства
- 1 мешочек с «бриллиантами» (используются как деньги)

Подготовка к игре:

Все фигуры вынимаются из мешка и кладутся на середину стола так, чтобы все могли их видеть. Рекомендуется играть на ровной поверхности, например, на устойчивом столе без скатерти.

Фигуры



Рис.1

Для всех вариантов игры:

Честность – первое правило. Никакого подталкивания стола!

Первая фигура используется игроком как основание. Это означает, что остальные фигуры должны каким-то образом помещаться на неё (рис.2). Они не должны касаться стола (рис.3).



Рис.2



Рис.3

Рис.2
Строить нужно вот так.
Рис.3
Так строить нельзя.

Вы не можете трогать сами башни. Это означает, что нельзя придерживать башню или перемещать любые ее компоненты. Уже использованные фигуры могут быть передвинуты только с помощью новой. Игроки также должны строить свои башни подальше друг от друга, чтобы при падении одной из них не упали все башни разом!

ОПРОКИНЬ!

от 12 лет и старше, от 2 до 6 игроков,
продолжительность 30-45 минут

Цель игры:

Каждый игрок строит свою башню. Задача – построить наиболее устойчивую башню из фигур, выставленных на аукционе. Победителем становится хозяин последней устоявшей башни.

Начальный капитал:

В начале игры каждый игрок получает по 10 бриллиантов. Игроки используют этот капитал для покупки фигур, которые им приглянулись.

Порядок хода:

Первым ходит самый юный игрок. Он выбирает фигуру со стола (все фигуры могут участвовать в аукционе) и начинает аукцион. Первый элемент, который получает игрок, становится фундаментом его башни, на котором должны быть расположены все следующие фигуры.

Как только фигура покупается, она сразу же добавляется в башню, и титул хозяина аукциона переходит к игроку слева.

Хозяин аукциона может выбирать между двумя вариантами проведения аукциона:

1)Высшая ставка!

Хозяин аукциона говорит «Кто больше?». Фигура будет принадлежать тому, кто больше предложит. Начальную ставку называет сам хозяин аукциона. После этого право сделать ставку переходит по кругу. Игроки могут либо поднимать стоимость фигуры, либо отказаться от участия в аукционе. Только игрок, предложивший самую большую сумму, платит, складывая бриллианты в мешочек, и забирает фигуру.

Если не было сделано ни одной ставки, хозяин аукциона получает фигуру бесплатно.

2) Отказ!

Второй вариант проведения аукциона необычен: хозяин аукциона предлагает «опасную» фигуру по своему выбору и игроки должны платить, чтобы НЕ взять эту фигуру.

Хозяин аукциона объявляет «Отказ!», делает нулевую ставку и передаёт фигуру игроку слева. Этот игрок должен либо забрать себе фигуру, либо поставить один бриллиант, чтобы передать фигуру следующему игроку, который должен поставить уже 2 бриллианта, если он отказывается от фигуры. Следующий должен поставить 3 бриллианта, а следующий 4... Тот, кто отказывается платить ставку, получает фигуру бесплатно. В таком случае все остальные игроки должны заплатить свою последнюю ставку.

В ходе аукциона игроки выкладывают поставленные бриллианты перед собой. Как только раунд заканчивается, все ставки возвращаются в мешочек.

Если фигура возвращается к хозяину аукциона, он должен сделать ставку, чтобы отказаться от фигуры, как и все остальные игроки.

Внимание!

Если ваша очередь принимать фигуру, но у вас нет достаточного количества бриллиантов, вы обязаны забрать фигуру и добавить её в свою башню. Тот, у кого кончаются игровые деньги, продолжает игру, но получает все фигуры, разыгранные Отказом.

Тем не менее, он может выбирать между двумя стилями проведения аукциона. Если он выбирает «Высшую Ставку», то может сделать нулевую ставку и надеяться, что никто больше не сделает ставку. Таким образом, он получит блок бесплатно.

Каждый игрок абсолютно свободен в том, как располагать фигуры на фундаменте – друг на друге, рядом, боком, на острие или плашмя.

Конец Игры и Победитель:

Если башня падает, её строитель выбывает из игры. Победителем является тот, чья башня устояла. Игра также заканчивается, если на столе не осталось блоков для строительства. В таком случае побеждает хозяин самой высокой башни.

Пример №1

Алексей предлагает Стасу блок в форме яйца, с правом отказа. Стас ставит один бриллиант и передает яйцо Кристине. Она ставит два бриллианта, и яйцо переходит к Юлии; она ставит 3 бриллианта, чтобы не получить неудобную фигуру. Яйцо возвращается к Алексею, и он с радостью ставит его в фигуру в форме подставки для яйца. Стас, Кристина и Юлия теперь должны заплатить все поставленные бриллианты...

Пример №2

Предположим, что у Алексея не было в башне блока в виде подставки для яйца, и он вообще не хотел, чтоб яйцо попало к нему. Тогда, после отказов Стаса, Кристины и Юлии, Алексей тоже отказывается от фигуры и ставит 4 бриллианта. После этого Стас, которому точно не нужен этот элемент, ставит 5 бриллиантов. Для этого он добавляет к одному бриллианту, который он уже поставил, ещё 4, и передаёт фигуру Кристине. Ей кажется, что 6 бриллиантов – это слишком дорого, и забирает яйцо, добавляя его к себе в башню. Алексей, Стас и Юлия платят...

ВАВИЛОНСКАЯ БАШНЯ:
от 5 лет и старше, до 6 игроков,
продолжительность 20-30 минут

Ход игры:

Все игроки строят одну башню. Самый младший участник начинает, выбирая фигуру, которая послужит основанием, и помещая ее в центр стола. Следующий игрок выбирает новую фигуру и кладет ее на основание. Все остальные игроки делают то же самое, до тех пор, пока башня не упадет. Последний игрок, которому удалось удачно разместить свою фигуру и не вызвать падения башни, получает один бриллиант. Затем начинается строительство новой башни.

«Вавилонская башня» длится несколько раундов. Для победы нужно получить пять бриллиантов.

Вариант игры:

Фигуры не расставляются на столе, а тянутся «вслепую» из мешка.

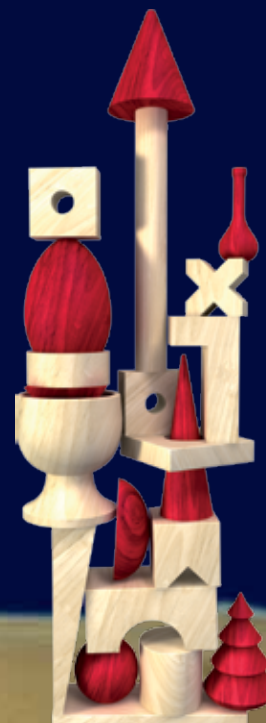
Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании Стиль Жизни www.LifeStyleLtd.ru – там вы найдёте множество других интересных игр для взрослых и детей!

© 1995, Zoch Verlags-GmbH

© 2007, Zoch GmbH

© 2013, Zoch GmbH

Графика: Olivia Schuff



**...UND HIER WEITERE
WACKELIGE WUNDER**

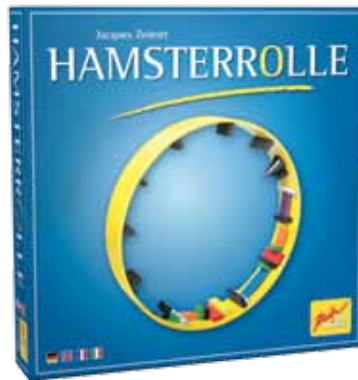


BAMBOLEO • Art.Nr: 601120100

Auf der Spitze eines Holzsockels liegt eine Korkkugel, auf der eine Platte mit 25 Holzteilen ausbalanciert wird. Diese Holzteile haben unterschiedliche Formen und Gewichte! Reihum nehmen die Spieler je ein Holzteil von der Platte, ohne diese aus dem Gleichgewicht zu bringen. Unglaublich, welche Schräglagen möglich sind! Ein schräger Genuss zum Spielen, Erleben und Zuschauen.

HAMSTERROLLE • Art.Nr: 601133500

Neu aufgerollt! Der waghalsige Nervenkitzel für Ringgeister bringt atemlose Drehmomente auf den Spieltisch. Hochwertig ausgestattet und spielerisch vom Feinsten, begeistert das abgedrehte „Rollenspiel“ seit mehr als einem Jahrzehnt jede Spielrunde... auch weil dabei „Reinlegen“ erlaubt ist!



**RIFF RAFF
• Art.Nr: 601105012**

Neptun tobt! Die Ratten verlassen das Schiff. Die Matrosen hängen in den Seilen und die Ladung rutscht mit Volldampf über Deck. Nur ruhige Hände können alle Wogen glätten!

Einzigartig in Ausstattung und technischer Raffinesse, verwandelt „Riff Raff“ jeden Spieltisch in das tosende Meeresbett einer schwankenden Galeone.