

AGE  
**8+**

2-6



20+

FI



**Sisältö:** 9 kuutiota kolmessa eri värissä, 43 kuutiokorttia, 12 tapahtumakorttia.

### Pelin tavoite

Pinoa kuutioita ja yritä päästä eroon kaikista korteistasi, tai voita peli asettamalla yhdeksäs kuutio torniin onnistuneesti.

### Pelivalmistelut

- Aseta kuutiot pelialueen viereen ja varaa tornille sopiva paikka. Pelissä voi olla vain yksi torni kerrallaan.
- Sekoita kortit ja jaa 7 jokaiselle pelaajalle. Aseta loput kortit pinoon pöydälle.
- Pelaaja, jolla on seuraavana syntymäpäivä, aloittaa pelin.

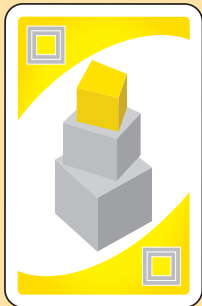
### Pelin kulku

Pelaa yksi kortti kädestäsi. Jos et voi pelata mitään korttia, nosta pinosta kortteja kunnes saat kortin, jonka voit pelata. Aseta käytetyt kortit poistopinoon. Jos nostopino loppuu, sekoita poistopinon kortit ja aseta ne uudeksi nostopinoksi. Pelissä on kahdenlaisia kortteja: kuutiokortteja ja toimintakortteja.

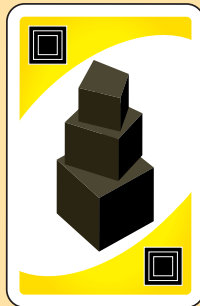
### Kuutiokortin pelaaminen

- Kuutiokorteilla voit lisätä kuutioita torniin kortissa annetun koon ja/tai värin perusteella.
- Valitse kuutio, **jota ei vielä ole tornissa** ja joka vastaa korttiasi. Yritä asettaa se torniin. Jos pelissä ei vielä ole tornia, aseta valitsemasi kuutio pöydälle kaikkien pelaajien ulottuville.
  - Kuution asettamiseen saa käyttää vain yhtä kättä, ja saat koskea vain tornissa olevan ylimmäisen kuution päällipuolta omalla kuutiollasi. Tornin ylimmäistä kuutiota ei saa liikuttaa muita sivuja työntämällä.
  - Kun olet asettanut kuutiosi torniin ja irroittanut otteesi, laske "yksi-yksi-tuhatta, kaksi-kaksi-tuhatta, kolme-kolme-tuhatta". Jos torni ei ole kaatunut lopetettuasi laskemisen, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.
  - Jos torni kaatuu vuorollasi, nosta 3 korttia ja pelaa yksi kortti aloittaaksesi uuden tornin.

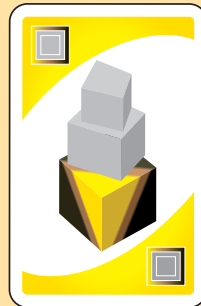
### Kuutiokortti



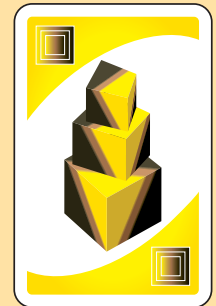
*Voit asettaa torniin pienen keltaisen kuution.*



*Voit asettaa torniin minkä tahansa mustan kuution.*



*Voit asettaa torniin minkä tahansa suuren kuution.*



*Voit asettaa torniin minkä tahansa kuution.*

## Toimintakortin pelaaminen

- Jos et halua asettaa kuutiota torniin, pelaajatoimintakortti. Ne ovat erityisen hyödyllisiä, kun torni on erittäin epävakaa.

Kun olet laskenut kolmeen ja onnistuneesti asettanut kuution tai pelannut toimintakortin, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

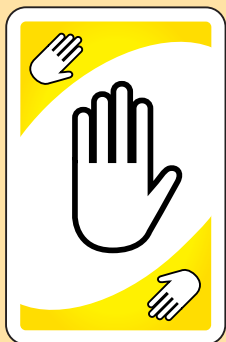
## Pelin voittaja

Jos pelaajalla ei vuoronsa päätteeksi ole yhtään kortteja kädessään, tai hän on asettanut yhdeksän kuution torniin, tämä pelaaja voittaa pelin!

## Vaikeammat säännöt

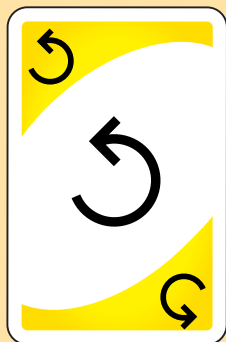
Voit halutessasi pelata vaikeammilla säännöillä! Pelaajan, joka on pelannut viimeisen korttinsa, täytyy valita mikä tahansa kuutio, jota tornissa ei vielä ole, ja asettaa se torniin onnistuneesti voittaakseen pelin.

### Toimintakortti



#### Ohi

*Sinun ei tarvitse asettaa kuutiota torniin tällä vuorolla. Vuoro siirtyy välittömästi seuraavalle pelaajalle*



#### Suunnanvaihto

*Sinun ei tarvitse asettaa kuutiota torniin tällä vuorolla, ja pelisuunta vaihtuu. Jos äsken pelattiin myötäpäivään, suunta vaihtuu nyt vastapäivään.*

AGE  
**8+**

2-6



20+

SE



## REGLER

**Innehåll:** 9 klossar i  
3 färger, 43 Kloss Kort,  
12 "Action Kort".

### Spelidé

Lägg klossar och bli den första spelaren att bli av med sina kort, eller vinn spelet genom att lägga den nionde och sista klossen på tornet.

### Förberedelser

- Lägg alla klossar så att alla spelare kan nå dem och bestäm en plats att bygga tornet. Det kan bara byggas ett torn per spelomgång.
- Blanda korten och dela ut 7 kort till varje spelare. Visa inte korten för de andra spelarna. Lägg resten av korten i en hög på bordet.
- Spelaren som först fyller år nästa gång börjar spelet.

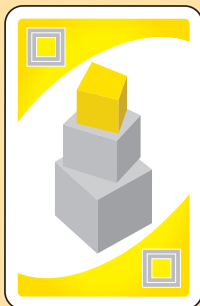
### Spelets gång

Lägg ut ett kort på bordet med klossidan uppåt. Om du inte kan spela ut ett kort, ta upp kort från korthögen tills du får ett kort som du kan lägga ut. Lägg använda kort i en "slänghög". Om korthögen tar slut så blanda alla kort i "slänghögen" till en ny korthög. Det finns två typer av kort i spelet: Kloss Kort och "Action Kort".

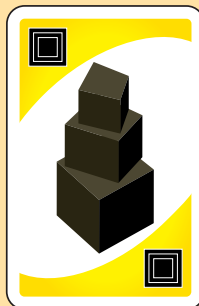
### Spela ett Kloss Kort

- Kloss Kort tillåter dig att lägga en kloss på tornet i baserad på storlek och/eller färg.
- Välj en kloss som **inte redan finns på tornet** och som matchar kortet. Försök att lägga klossen på tornet. Om det är du som börjar med att bygga tornet, lägg klossen på bordet så att alla spelare kan nå klossen och fortsätta bygga tornet.
  - Du får bara använda en hand för att lägga klossen och du får bara nudda översidan av tornets översta kloss med din valda kloss. Att rubba tornets översta kloss genom att beröra någon annan sida än klossens översida är inte tillåtet.
  - Efter att ha placerat klossen på tornet och tagit bort handen, räkna ettusenett, ettusentvå, ettusentre. Om inte tornet rasar innan du slutat räkna så går turen till nästa spelare.
  - Om tornet rasar på din tur så får du ta upp 3 nya kort från korthögen och spela ut ett kort från handen för att ta en kloss och börja bygga ett nytt torn.

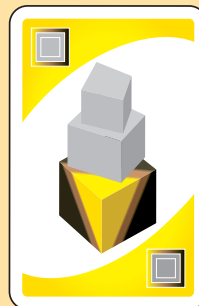
### Kloss Kort



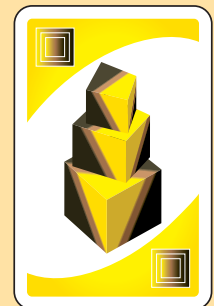
*Du kan lägga den lilla gula klossen på tornet.*



*Du kan lägga valfri storlek av någon av de svarta klossarna på tornet.*



*Du kan lägga en stor kloss av valfri färg på tornet.*



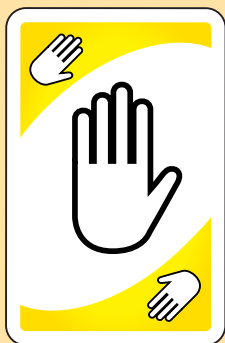
*Du kan lägga valfri kloss på tornet*

## Spela ett "Action" Kort

- Du kan spela ut ett "Action Kort" när du inte vill lägga en kloss på tornet. "Action Kortet" är mest användbara när tornet börjar bli instabilt.

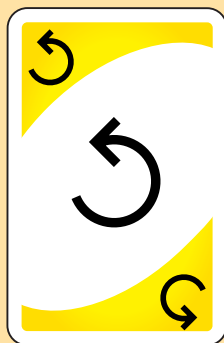
Efter att du räknat till tre och lyckosamt placerat en kloss eller lagt ett "Action Kort" så är det nästa spelares tur.

### "Action" Kort



#### Pass

*Du passar och turen går direkt vidare till nästa spelare.*



#### Turordningen vänder

*Turen går vidare till den föregående spelaren och du behöver inte lägga någon kloss.*

## Spelslut och vinnare

VINNARE är den spelare som efter sin tur inte har några kort kvar på handen eller lyckats placera den nionde och sista klossen på tornet.

## Stilpoäng

Ni kan lägga till följande avancerade regler om ni vill:

En spelare som lyckats bli av med sina kort måste ta en valfri kloss och lägga högst upp på tornet för att vinna spelet.

AGE  
**8+**

2-6



20+

NO



## REGLER

**Innhold:** 9 klosser i 3 farger, 43 klosskort, 12 handlingskort.

### Spillets målsetning

Stabl klosser og bli den første til å kvitte deg med alle kortene dine, eller vinn spillet ved å plassere den niende klossen på stabelen.

### Oppsett

- Legg haugen med klosser i nærheten av området satt av til tårnbyggingen. Det vil alltid bare være ett tårn av gangen.
- Stokk alle kortene og del ut syv kort til hver spiller. Resten av kortene plasseres med bildesiden ned og danner trekkbunken.
- Spilleren som først har bursdag begynner spillet.

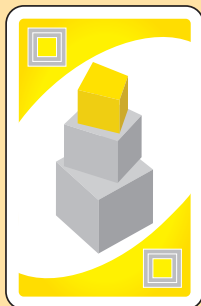
### Hvordan spille

Spill et kort fra hånden. Hvis du ikke kan spille noe kort, trekk kort fra trekkbunken inntil du får et du kan spille. Legg det spilte kortet på kastebunken. Hvis trekkbunken blir tom, stokk kastebunken og lag en ny trekkbunke. Det er to typer kort i spillet; Klosskort og Handlingskort.

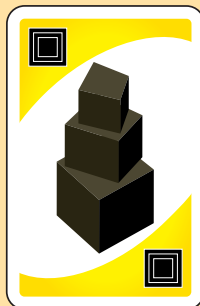
### Spille et klosskort

- Klosskort gir deg anledning til å legge til en kloss på stabelen avhengig av størrelse og/eller farge.
- Velg en kloss **som enda ikke er plassert på tårnet** og som matcher kortet. Hvis det allerede er noe tårn, plasser den valgte klossen så alle kan nå den for å bygge et tårn.
  - Du kan kun bruke én hånd til å plassere klossen, og du får kun berøre oversiden av klossen på toppen av tårnet med din valgte kloss. Dytte på den øverste klossen ved å berøre en annen side av den er ikke tillatt.
  - Etter å ha plassert klossen på tårnet og fjernet hånden din, tell «tusen og én, tusen og to, tusen og tre». Hvis tårnet ikke faller før du er ferdig med å telle, går turen til neste spiller.
  - Hvis tårnet faller i din tur, trekk 3 kort fra trekkbunken og spill ett kort fra hånden din for å starte et nytt tårn.

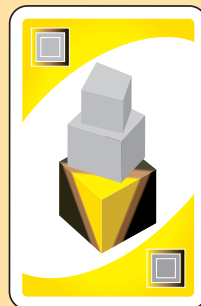
### Klosskort



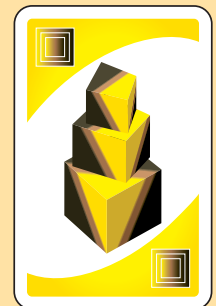
*Du kan plassere en liten gul kloss på tårnet.*



*Du kan plassere en valgfri svart kloss på tårnet.*



*Du kan plassere en stor kloss i valgfri farge på tårnet.*



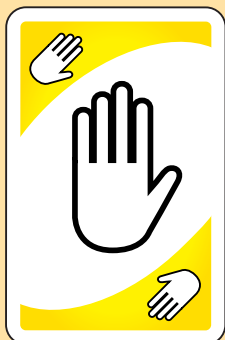
*Du kan plassere en valgfri kloss på tårnet.*

## Spille et handlingskort

- Du kan spille handlingskort hvis du ikke ønsker å legge til en kloss på tårnet. De er spesielt hendige når tårnet er blitt svært ustabil.

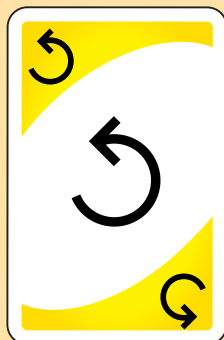
Etter at du har plassert en kloss eller spilt et Handlingskort og talt til tre, er det neste spillers tur.

### Handlingskort



#### Pass

*Du trenger ikke å plassere noen kloss på tårnet denne turen. Det er umiddelbart neste spillers tur.*



#### Retningsskift

*Du behøver ikke å plassere en kloss på tårnet denne turen, og spillretningen går motsatt vei. Spillrekkefølgen blir motsatt. Hvis spillretningen gikk med klokken, blir den nå gående mot klokken, og vice versa.*

## Vinne spillet

Hvis spilleren på slutten av sin tur ikke har flere kort igjen på hånden eller han/hun klarte å plassere den niende og siste klossen på tårnet, vinner denne spilleren spillet!

## Avanserte regler

Dere kan velge å gjøre spillet vanskeligere ved å legge til den følgende regelene! En spiller som klarer å spille sitt siste kort MÅ deretter velge en kloss som ikke allerede er i tårnet og plassere denne på toppen av tårnet for å vinne spillet.

AGE  
**8+**2-6  
20+

DK



## REGLER

**Indhold:** 9 blokke i  
3 farver, 43 blokkort og  
12 actionkort.

### Spillets formål

At stable blokke og blive den første spiller der ikke har flere kort, eller vinde spillet ved at placere den niende blok på stabelen uden at vælte den.

### Forberedelser

- Læg blokkene i nærheden og vælg et sted til stabelen. Der vil altid kun være en stabel af gangen.
- Bland alle kortene og giv hver spiller syv kort. Læg resten af kortene i en bunke på bordet, så spillerne kan nå den.
- Spilleren med næste fødselsdag begynder.

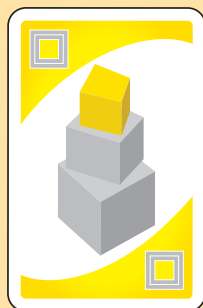
### Spillets gang

Vend et kort fra bunken og læg det med forsiden opad på bordet. Spil et kort fra hånden. Hvis du ikke kan lægge et kort, skal du trække fra bunken, indtil du får et kort, du kan spille. Læg de brugte kort i en separat bunke. Hvis bunken, du trækker kort fra, er tom, skal du blande den anden bunke og bruge den i stedet. Der er to slags kort i spillet: blokkort og actionkort.

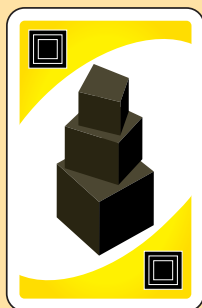
### Spil et blokkort

- Blokkort betyder, at du må lægge blokke på stabelen, baseret på størrelse og/eller farve.
- Vælg en blok **der ikke ligger på stabelen allerede**, og som matcher kortet. Prøv at lægge den på stabelen. Hvis der endnu ikke er en stabel, lægges den første blok, så alle spillere kan bygge videre på den.
  - Du må kun bruge en hånd til at lægge blokken med, og du må kun berøre oversiden af den øverste blok i stabelen med din blok. Det er ikke tilladt at skubbe til andre sider på den øverste blok.
  - Efter du har lagt din blok på stabelen og fjernet hånden igen, skal du tælle langsomt ”et, to, tre”. Hvis stabelen ikke vælter, inden du har talt færdigt, går turen videre til næste spiller.
  - Hvis stabelen vælter under din tur, skal du tage 3 kort fra bunken og spille et kort fra hånden for at starte en ny stabel.

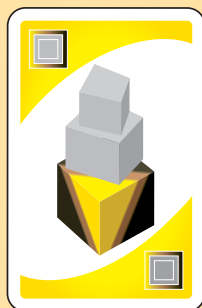
### Blokkort



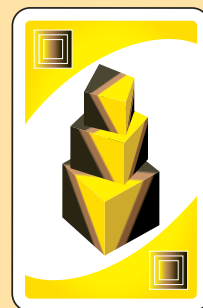
*Du kan lægge den lille gule blok på stabelen.*



*Du kan lægge en valgfri sort blok på stabelen.*



*Du kan lægge en stor blok i valgfri farve på stabelen.*



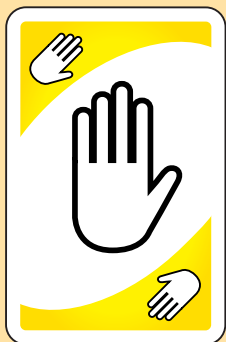
*Du kan lægge en valgfri blok på stabelen.*

## Spil et actionkort

- Du kan spille actionkort, hvis du ikke vil lægge en blok på stabelen. Actionkort er specielt velegnede, når stabelen er blevet mere ustabil.

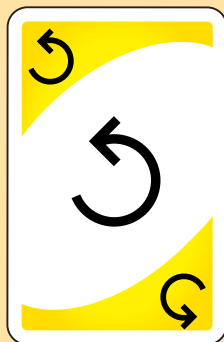
Når du har lagt en blok på stabelen og talt langsomt til tre, og stabelen bliver stående - eller har spillet et actionkort, går turen videre til næste spiller.

### Actionkort



#### Pas

*Du behøver ikke at lægge en blok under denne tur, og turen går umiddelbart videre til næste spiller.*



#### Modsat

*Du behøver ikke lægge en blok på stabelen under denne tur, og spillet fortsætter i modsat retning. Turen går videre fra venstre til højre eller tværtimod.*

## Spillet vinder

Vinderen er den spiller, som ved afslutningen af sin tur ikke har flere kort på hånden - eller har lagt den niende og sidste blok på stabelen.

## Avancerede regler

Du kan også vælge at spille med mere avancerede regler. En spiller, som spiller sit sidste kort med succes kan vælge en blok, der ikke allerede ligger på stabelen og lægge den øverst med succes for at vinde spillet.





AGE  
**8+**

FR



**Contenu :** 9 blocs  
(3 de chaque couleur),  
43 cartes Bloc, 12 cartes Action.

## But du jeu

Empile les blocs et sois le premier joueur à te débarrasser de toutes tes cartes, ou gagne la partie en plaçant avec succès le neuvième bloc sur la pile.

## Mise en place

- Place les blocs à portée de tous et choisis l'endroit où sera construite la pile. Il n'y aura qu'une seule pile de construite à la fois.
- Mélange les cartes et distribues-en sept à chaque joueur. Place le reste des cartes sur la table pour constituer une pioche.
- Le joueur dont l'anniversaire est le plus proche dans l'avenir commence.

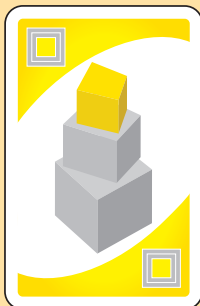
## Comment jouer ?

Quand c'est à toi de jouer, joue une carte de ta main. Si tu ne peux pas, pioche jusqu'à obtenir une carte que tu peux jouer, et joue-la immédiatement. Place la carte que tu as jouée dans une défausse, face visible. Si la pioche est vide, mélange les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche. Il existe deux types de cartes : les cartes Bloc et les cartes Action.

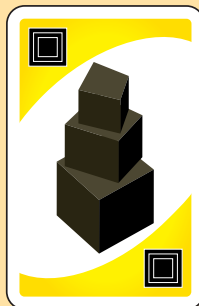
## Jouer une carte Bloc

- Les cartes Bloc te permettent d'ajouter des blocs à la pile, de la couleur et de la taille indiquées.
- Choisis un bloc **qui n'est pas encore dans la pile** et qui correspond à ta carte et place-le sur la pile. S'il n'y a pas encore de pile, place simplement le bloc que tu as choisi au milieu de la zone de jeu, là où tous les joueurs peuvent l'atteindre.
  - Tu ne peux utiliser qu'une seule main pour placer le bloc, et tu ne peux poser ton bloc que sur la face du dessus du bloc supérieur de la pile. Pousser le bloc supérieur en touchant n'importe quelle autre face de celui-ci est interdit.
  - Quand tu as placé ton bloc, lâche le et dis distinctement : « un, deux, trois, petit bloc, tiens-toi droit ! » Si la pile ne s'écroule pas avant que tu aies fini de prononcer la formule, c'est au tour du joueur suivant de jouer.
  - Si la pile s'écroule pendant que tu prononces la formule, retire tous les blocs puis pioche 3 cartes et joue immédiatement une carte de ta main pour commencer une nouvelle pile.
  - Si la pile s'écroule après, retire tous les blocs mais ne pioche pas. C'est maintenant le tour du joueur suivant.

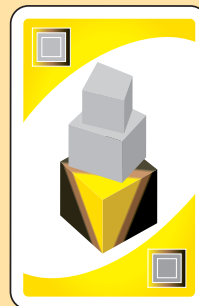
## Carte Bloc



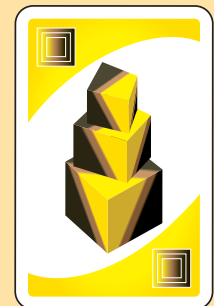
*Tu peux placer le petit bloc jaune sur la pile.*



*Tu peux placer n'importe quel bloc noir sur la pile.*



*Tu peux placer un grand bloc de n'importe quelle couleur sur la pile.*



*Tu peux placer n'importe quel bloc sur la pile.*

## Jouer une carte Action

- Si tu ne veux pas ajouter de bloc à la pile, tu peux jouer des **cartes Action**. Elles sont particulièrement utiles quand la pile est devenue très instable.

Si tu as placé un bloc avec succès ou joué une carte Action, c'est maintenant le tour du joueur suivant.

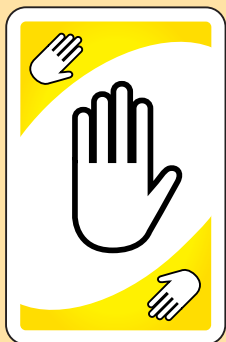
## Gagner la partie

À la fin du tour de n'importe quel joueur, si celui-ci n'a plus de cartes en main ou a réussi à placer le neuvième bloc avec succès, il remporte la partie !

## Règle avancée

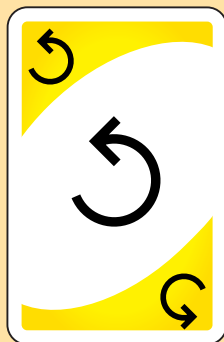
Si tu le souhaites, tu peux choisir de jouer avec la règle avancée, qui rend la victoire plus difficile : quand un joueur a joué sa dernière carte, il doit encore placer avec succès le bloc libre de son choix au sommet de la pile. S'il y parvient, il est déclaré vainqueur.

### Carte Action



#### Passer

*Tu n'as pas besoin de placer de bloc sur la pile pendant ce tour. C'est directement le tour du joueur suivant.*



#### Inversion

*Tu n'as pas besoin de placer de bloc sur la pile pendant ce tour, et l'ordre dans lequel jouent les joueurs s'inverse. Si l'on tournait dans le sens des aiguilles d'une montre, on tourne maintenant dans le sens contraire, et inversement.*



AGE  
8+

2-6



20+

NL



## REGELS

**Inhoud:** 9 blokken in 3 kleuren, 43 blokkaarten, 12 actiekaarten.

### Doel van het spel

Stapel de blokken op elkaar en zorg dat je als eerste al je kaarten kwijt bent. Je kunt het spel ook winnen als je het negende blok op de toren kunt krijgen..

### Het spel opzetten

- Zet de stapel blokken in de buurt en wijs een plaats aan voor de toren. Er is maar één toren tegelijk.
- Schud alle kaarten door elkaar en geef elke speler zeven kaarten. Leg de overgebleven kaarten op tafel en maak er een trekstapel van.
- De speler die als eerste jarig is mag beginnen.

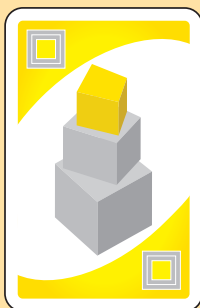
### Het spel spelen

Speel een van de kaarten die je in je hand hebt. Als je geen kaart kunt spelen, haal je net zolang kaarten van de trekstapel tot je een kaart hebt die je wel kunt spelen. Leg de gebruikte kaart op de aflegstapel. Als de trekstapel op is, schud je de gebruikte kaarten door elkaar en maak je een nieuwe trekstapel. Er zijn twee soorten kaarten in het spel: blokkaarten en actiekaarten.

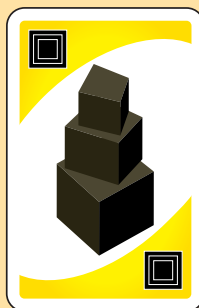
### Een blokkaart spelen

- Met blokkaarten mag je blokken toevoegen aan de toren, op basis van grootte en/of kleur.
- Kies een blok **dat nog niet op de toren staat** en dat overeenkomt met de kaart. Probeer het blok op de toren te zetten. Als er nog geen toren is, leg je het gekozen blok neer op een plek waarop iedereen erbij kan om een toren te maken.
  - Je mag maar één hand gebruiken om het blok neer te zetten, en je mag met jouw blok alleen de bovenkant van het bovenste blok op de toren aanraken. Je mag het bovenste blok niet wegduwen door een andere kant van het blok aan te raken.
  - Als je blok op de toren staat en je je hand hebt weggehaald, tel je “een-en-dertig, twee-en-dertig, drie-en-dertig”. Als de toren tijdens het tellen niet omvalt, gaat de beurt naar de volgende speler.
  - Als de toren tijdens jouw beurt omvalt, moet je drie kaarten van de trekstapel pakken en één van de kaarten in je hand spelen om te beginnen met een nieuwe toren.

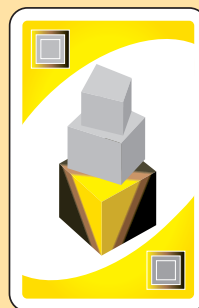
### Blokkaart



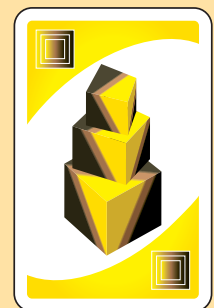
*Je mag het kleine gele blok op de toren zetten.*



*Je mag een van de zwarte blokken op de toren zetten.*



*Je mag een groot blok in een willekeurige kleur op de toren zetten.*



*Je mag een willekeurig blok op de toren zetten.*

## Een actiekaart spelen

- Je kunt **actiekaarten** spelen als je geen blok op de toren wilt zetten. Deze zijn vooral nuttig als de toren heel instabiel is geworden.

Nadat je tot drie hebt geteld en met succes een blok hebt neergezet of een actiekaart hebt gespeeld, is de volgende speler aan de beurt.

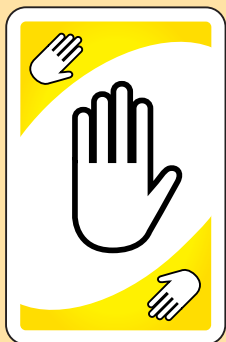
## Winnaar

Als een speler aan het einde van zijn beurt geen kaarten meer in handen heeft of met succes het negende en laatste blok op de toren heeft gezet, heeft die speler gewonnen!

## Regels voor gevorderden

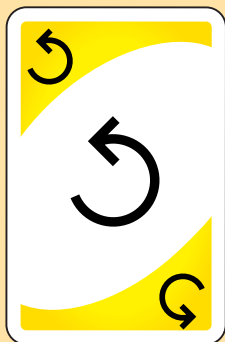
Als je het wat moeilijker wilt maken, kun je ook de regels voor gevorderden gebruiken! In dat geval moet de speler die zijn laatste kaart heeft gespeeld een blok pakken dat niet al op de toren staat en het met succes bovenop de toren zetten om te winnen!

### Actiekaart



#### Pas

*Je hoeft deze beurt geen blok op de toren te zetten. De beurt gaat meteen naar de volgende speler.*



#### Omdraaien

*Je hoeft deze beurt geen blok op de toren te zetten, en de beurten gaan nu de andere kant op. De beurtvolgorde is nu omgekeerd. Als deze eerst met de klok mee ging, gaat die nu tegen de klok in, en vice versa.*



AGE  
8+



2-6



20+

UK



## RULES

**Contents:** 9 blocks in 3 colours, 43 Block Cards, 12 Action Cards.

### Object of the game

Stack blocks and be the first player to get rid of all your cards, or win the game anytime by successfully placing the ninth block on the stack.

### Game setup

- Set the pile of blocks nearby and designate a place for the stack. There will only ever be one stack at a time.
- Shuffle all the cards and deal each player seven cards. Place the remaining pile of cards on the table to create a draw pile.
- The player with the next birthday starts the game.

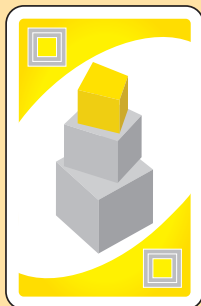
### How to play

Play a card from your hand. If you cannot play a card, draw cards from the draw pile until you get one that you can play. Place the used card in a discard pile. If the draw pile is empty, shuffle the discarded cards and make a new draw pile. There are two types of cards in the game: Block Cards and Action Cards.

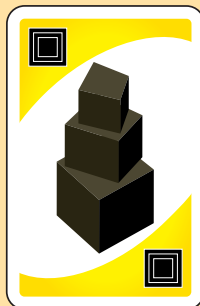
### Playing a Block Card

- Block Cards allow you to add blocks to the stack based on size and/or colour.
- Choose a block **that isn't on the stack already** and which matches the card. Attempt to place it on the stack. If a stack doesn't already exist, place the chosen block where all players can reach it to create a stack.
  - You may only use one hand to place the block, and you may only touch the top side of the top block on the stack with your chosen block. Nudging the top block by touching any other side than the top is not allowed.
  - After placing your block on the stack and removing your hand, count "one-one-thousand, two-one-thousand, three-one-thousand". If the stack doesn't fall before you finish counting, the turn goes to the next player.
  - If the stack falls on your turn, draw 3 cards from the draw pile and play a card from your hand to start a new stack.

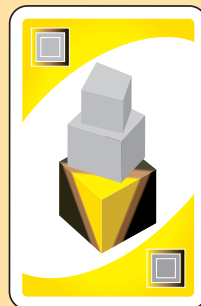
### Block Cards



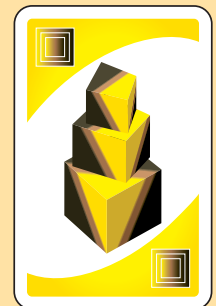
*You can place the small yellow block on the stack.*



*You can place any black block on the stack.*



*You can place a large block of any colour on the stack.*



*You can place any block on the stack.*

## Playing an Action Card

- You can play **Action Cards** if you don't want to add a block to the stack. They are particularly useful when the stack has become very unstable.

After you have counted to three and successfully stacked a block or played an Action Card it is the next player's turn.

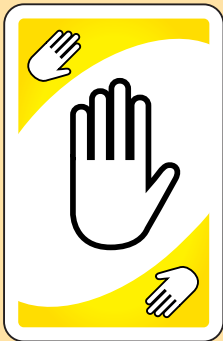
## Winning the game

At the end of any player's turn, if that player has no cards left in their hand or they have successfully placed the ninth and final block on the stack, they win the game!

## Advanced rules

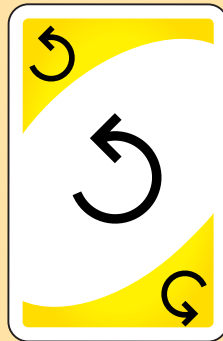
You can choose to apply the more difficult advanced rules if you like! A player who successfully plays their last card must then choose any block not already on the stack and successfully place it on top of the stack to win the game.

### Action Cards



#### Pass

*You don't have to place a block on the stack this turn.*



#### Reverse

*You don't have to place a block on the stack this turn and the order of play reverses.*

AGE  
**8+**

2-6



20+

PL



## ZASADY GRY

**Zawartość:** 9 klocków  
w 3 kolorach, 12 kart akcji,  
43 karty budowlı, zasady gry.

### Cel gry

Pozbycie się wszystkich swoich kart, poprzez dokładanie klocków do budowli. Zwyciężyć można również poprzez umieszczenie na szczycie budowli dziewiętego klocka.

### Przygotowanie gry

- Klocki położyć w miejscu, do którego każdemu będzie łatwo sięgnąć.
- Określić miejsce, gdzie powstawać będzie wieża z klocków. Powinna znajdować się ona w zasięgu ręki każdego z zawodników. W każdym etapie rozgrywki powstaje tylko jedna budowla.
- Potasować wszystkie karty i rozdać każdemu z graczy po 7 z nich. Pozostałe karty ułożyć na stole w stos do ciągnięcia.
- Zaczyna gracz, którego urodziny przypadają najprędzej.

### Zasady gry

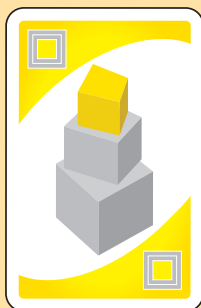
W swojej kolejce zawodnik zagrywa kartą z ręki, a jeśli to niemożliwe dobiera karty ze stosu, aż wyciągnie taką, którą można zagrać. Wykorzystane karty odkłada na osobny stos. Jeśli wszystkie karty ze stosu do ciągnięcia zostały użyte, to tasuje stos odrzuconych kart i robi z niego nowy stos do ciągnięcia.

W grze występują dwa typy kart: karty budowlı oraz karty akcji.

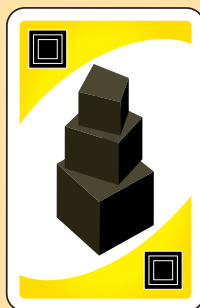
### Gra kartami budowlı

- Karty budowlı pozwalają dodawać do budowli klocki stosownie do ich rozmiaru i/lub koloru.
- Gracz wybiera pasujący do karty klocek, **który jeszcze nie jest częścią budowli**. Próbuje umieścić go na szczycie budowli, a jeśli ta jeszcze nie istnieje, kładzie klocek, aby rozpocząć nową budowę (w miejscu, do którego każdy z łatwością może sięgnąć).
  - Dodając klocek do budowli, można używać tylko jednej ręki. Klockiem można dotknąć tylko i wyłącznie górnej części najwyższej położonego klocka. Dotykanie którejkolwiek innej strony lub części budowli jest niedozwolone.
  - Po umieszczeniu klocka na szczycie budowli i odsunięciu ręki gracz powoli liczy na głos do trzech. Jeżeli budowla w tym czasie nie runie, kolejka przechodzi na następną osobę.
  - Jeżeli jednak wieża się zawali, gracz ciągnie ze stosu 3 karty. Ponieważ zburzył konstrukcję, kartą z ręki rozpoczyna budować nową.

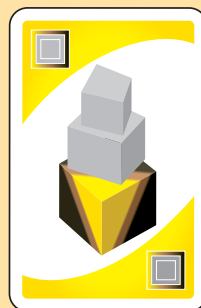
### Kuutiokortti



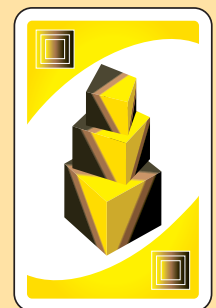
*Dodaj do budowli mały żółty klocek, kładąc go na jej szczycie.*



*Wybierz dowolny czarny klocek i połóż go na szczycie budowli.*



*Położ na szczycie budowli duży klocek dowolnego koloru.*



*Położ na szczycie budowli dowolny klocek.*

## Gra kartami akcji

- Karty akcji wykorzystuje się wtedy, gdy nie chcemy dołożyć klocka do budowli. Gdy budowla staje się niestabilna, wykorzystanie kart akcji może być bardzo opłacalnym posunięciem.

Kolejka przechodzi na następnego gracza zawsze po tym, gdy poprzedni zawodnik policzył powoli do trzech po ustawianiu na szczycie budowli nowego klocka lub po tym, gdy ktoś wykorzystał kartę akcji.

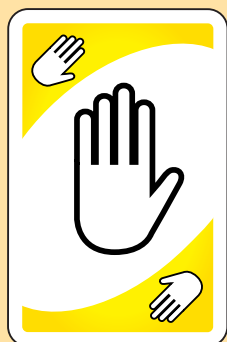
## Zakończenie gry

Jeśli gracz, którego kolejka właśnie się zakończyła, pozbył się wszystkich swoich kart lub z sukcesem położył na szczycie budowli dziewięć klockek – zostaje zwycięzcą!

## Zasady dla zaawansowanych

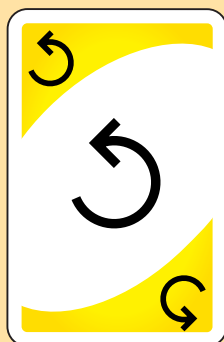
Jeśli gracze wyrażą taką chęć, można wprowadzić trudniejszy wariant rozgrywki. Zawodnik, który pozbędzie się wszystkich kart, będzie ponadto musiał położyć na szczycie budowli dowolny klockek, odliczyć do trzech i dopiero to zapewni mu zwycięstwo.

### Karty akcji



#### Ominięcie

*Nie musisz kłaść klocka na budowli. Kolejka przechodzi na następnego gracza.*



#### Odwrócenie

*Nie musisz kłaść klocka na budowli. Kierunek, w którym przechodzi kolejka, odwraca się i ruch ma ponownie zawodnik, który miał go przed tobą, a następnie ten, który miał ruch przed nim itd.*