



poser un bonhomme



retirer un bonhomme



poser une mallette



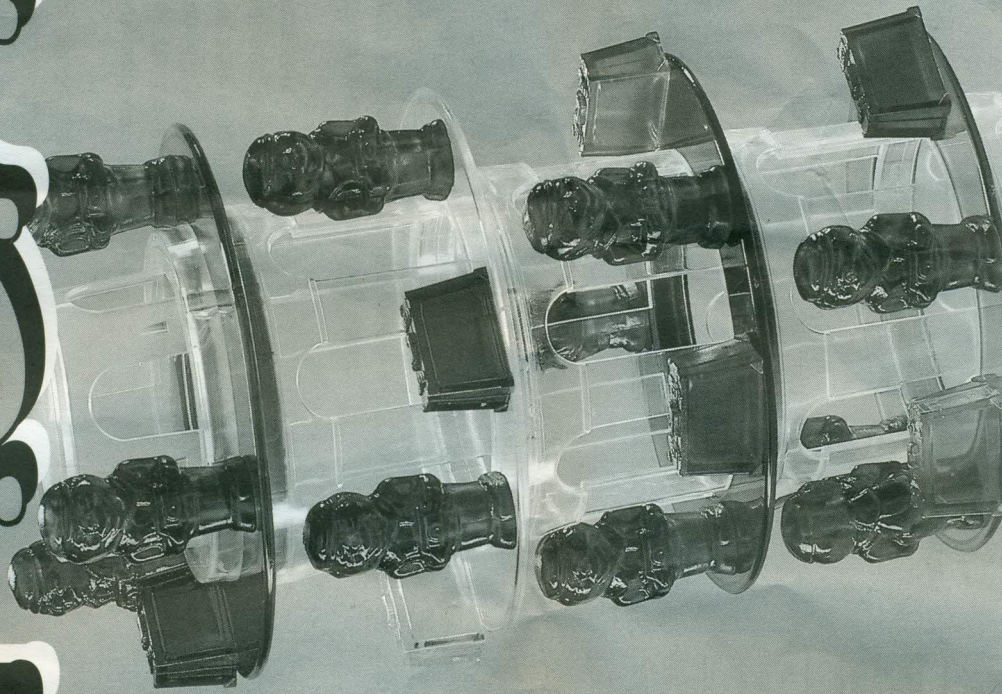
retirer une mallette

Le jeu:

Tu as déjà une petite idée de la façon dont le jeu PISA se déroule. Tu lances les deux dés et, en fonction du jet, tu places ou tu retires une pièce. Par exemple: "rouge" et "pose un bonhomme" signifie que tu dois poser un bonhomme sur le plateau rouge; "blanc" et "retire une mallette" signifie que tu dois retirer une mallette du plateau blanc. S'il n'y a pas la pièce correspondante au jet, tu ne fais rien et tu passes les dés au joueur suivant. Il faut bien sûr prendre beaucoup de précautions en plaçant et en retirant une pièce car la tour n'est pas du tout stable. Si tu fais tomber des mallettes et des bonshommes, tu les ramasses et tu les ajoutes à ceux que tu as reçus au début de la partie et dont tu ne t'es pas encore débarassé.

Le joueur qui place avant tous les autres ses bonshommes et ses mallettes sur la tour remporte la partie.

PISA



Spelregels * Règles du jeu

108



© 1995 Jumbo International, registered in Amsterdam NL, no. 4934.

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

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

PISA

INHOUD:

- 16 mannetjes
- 16 koffertjes
- 1 kleurendobbelsteen
- 1 speciale dobbelsteen

Het opbouwen van de toren:

Afhankelijk van de leeftijd en handigheid van de spelers kunt u zelf bepalen hoe moeilijk PISA is: Met 'rood' en 'wit' als hoogste niveaus van de toren is het spel moeilijker, met 'blauw' en 'groen' als hoogste niveaus is het makkelijker. Met kinderen van zes jaar en ouder kunt u het moeilijkste niveau proberen.

Voorbereiding en doel van het spel:

Zet de toren midden op tafel en verdeel eerst de mannetjes en daarna de koffertjes onder de spelers (de kleur van de koffertjes is niet belangrijk). Mannetjes en koffertjes die eventueel overblijven doen niet mee. De spelers moeten proberen hun mannetjes en koffertjes zo snel mogelijk op de toren te krijgen zonder dat er iets van de toren afvalt. Wie daar het eerste in slaagt wint.

De dobbelstenen:

De beide dobbelstenen bepalen wat je moet doen: de kleurendobbelsteen bepaalt waar je iets moet doen. De speciale dobbelsteen geeft aan wat je moet doen:



mannetje plaatsen



mannetje weghalen



koffertje plaatsen



koffertje weghalen

Het spel:

Waarschijnlijk vermoedt u nu al een beetje hoe PISA wordt gespeeld. Om beurten gooien de spelers met beide dobbelstenen en voeren uit wat de dobbelstenen aangeven. Dus 'rood' en een 'mannetje plaatsen' betekent plaats een mannetje op de rode ring. 'Wit' en 'koffertje weghalen' betekent dan natuurlijk dat u een koffertje van de witte ring moet pakken en bij uw voorraad moet nemen.

Als u een mannetje of koffertje moet weghalen of plaatsen en er is er geen dan doet u niets en is de volgende speler aan de beurt. Het plaatsen en wegnemen moet natuurlijk uiterst voorzichtig gebeuren, want de Toren van Pisa is erg wankel. Als er toch koffertjes of mannetjes afvallen dan moet de speler die dat heeft veroorzaakt ze bij zijn voorraad nemen.

Wie het eerste alle mannetjes en koffertjes van zijn voorraad op de toren heeft geplaatst is de winnaar.

PISA

CONTENU:

- 16 bonshommes
- 16 mallettes
- 1 dé de couleurs
- 1 dé spécial

La construction de la tour:

C'est à toi de déterminer le degré de difficulté de PISA en fonction de l'âge des joueurs et de leur adresse au jeu: La difficulté est plus grande si les plateaux rouges et blancs sont placés aux niveaux supérieurs de la tour; le jeu est plus facile si on y place les plateaux bleus et verts. Si les joueurs ont au moins six ans, on peut essayer la version plus difficile.

Avant de commencer:

Pose la tour au milieu de la table et distribue les bonshommes puis les mallettes (la couleur des mallettes n'a pas d'importance). S'il en reste, on les laisse de côté.

But du jeu:

Les joueurs doivent essayer de poser tous leurs bonshommes et toutes leurs mallettes sur la tour sans en faire tomber. Le premier qui y parvient remporte la partie.

Les dés:

Les deux dés indiquent au joueur ce qu'il doit faire: le dé de couleurs indique la couleur sur laquelle il doit poser un bonhomme ou une mallette ou bien en retirer; le dé spécial indique ce qu'il doit poser sur la couleur en question ou ce qu'il doit en retirer, c'est-à-dire soit un bonhomme soit une mallette.