



THE ORIGINAL

# riominos®

TRIBALANCE



## E DU JEU

6 ans.

laire.

es (chaque série comprend trois pions 1, 3, trois pions 4, un pion 5). Soit, un total

déséquilibrer le plateau afin d'obtenir le

entre de la table. Poser le plateau, en  
la base (voir fig. 1 au dos de la boîte).  
x joueurs selon leur couleur.

chacun dispose de 9 pions : deux pions 1,  
pions 3, deux pions 4 et d'un pion 5 de sa

chacun prend l'ensemble des 13 pions de sa

## DE LA PARTIE

à rester le plus longtemps en équilibre sur  
partie. Elle se déroule ensuite dans le sens  
ontre.

us devez tenter de placer un de vos pions  
case libre. C'est ainsi que vous marquez

nts, il suffit de multiplier la valeur de la  
n posé (exemple : 5 (valeur de la case) x  
10). Les points seront comptés en fin de  
ez pas avec la tenue du score.

posez votre pion, un déséquilibre se fait,  
ar se stabiliser.

- ▲ A l'issue du mouvement, il existe 2 situations possibles :
  - Le plateau reste en équilibre... **même après avoir touché la table pendant un instant.** Le coup est alors valide. Le joueur suivant entame son tour.
  - Le plateau reste collé à la table. Le joueur récupère son pion et passe son tour. Il pourra tenter de le rejouer plus tard.

**Il est interdit de changer d'avis une fois que vous avez commencé à poser votre pion.**

## FIN DE LA PARTIE

- ▲ Quand un joueur pose **son dernier pion**, la partie n'est pas finie pour autant. Chacun des autres joueurs peut tenter de poser une dernière pièce pour rattraper son retard.

## COMPTAGE DES POINTS ET GAGNANT

- ▲ Pour simplifier le comptage en fin de partie, il suffit de retirer les pions un à un, tout en additionnant les points. Les joueurs doivent également soustraire de leur score la valeur de leurs pions non posés.
- ▲ Placez le plateau en équilibre sur les 3 plots rouges. Vous pourrez ainsi compter vos points sans que les pions ne se renversent.
- ▲ Le vainqueur est le joueur ayant obtenu le plus de points.

## PRÉCISIONS

- ▲ - La partie s'achève également si plus aucun coup "valide" n'est possible.
  - Pour plus de fluidité, nous vous conseillons de ne compter les points qu'en fin de partie.
  - En cas de litige, faites glisser une feuille de papier entre le plateau et la table. Si elle passe, le coup est valide.

© 2013 Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

Contient de petits éléments pouvant être avalés. Danger d'étouffement.

Informations à conserver. Photos non contractuelles : les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration. Fabriqué en Chine.

[www.jeux-goliath.com](http://www.jeux-goliath.com)



## REGELN

Jahren.

Brett

Steine (jedes Set enthält je drei Steine mit dem Wert "4" und einen Stein mit dem Wert "5").

S

auf das Spielbrett legen, dabei das Brett im Gleichgewicht halten und die höchste Punktzahl erreichen.

## SETZUNG

Das Spielbrett in der Tischmitte. Lege das dreieckige Spielbrett auf den Tisch, so dass sich das Brett im Gleichgewicht befindet (auf der Rückseite der Verpackung). Jeder Spieler erhält eine bestimmte Anzahl Steine. Bei drei Spielern erhält jeder Spieler drei Steine in seiner Farbe: je zwei Steine mit dem Wert "4" und einen Stein mit dem Wert "5".

Die Spieler stehen am längsten auf einem Bein stehen kann, bevor der Spielzug beendet ist.

Die Spieler legen reihum einen seiner Spielsteine auf die Position zu setzen, um so viele Punkte wie möglich zu erzielen.

Die Punkte eines Spielzugs, multipliziert mit dem Wert der Positionen, ergeben die Punkte für den Spielzug. (Beispiel: 3 Steine x 5 (Wert Position) = 10). Am Ende des Spiels werden die Punkte zusammengezählt. Macht euch nicht über den Spielstand während des Spiels festzuhalten.

▲ Das Spielbrett neigt sich, wenn man einen Spielstein ablegt, und stabilisiert sich dann wieder.

- ▲ Zwei Dinge können passieren:
- Das Spielbrett bleibt im Gleichgewicht ... **auch wenn es den Tisch kurz berührt hat. Der Spielzug ist gültig. Der nächste Spieler ist an der Reihe.**
  - Das Spielbrett bleibt mit einer Spitze auf dem Tisch liegen. Der Spieler muss seinen Spielstein zurücknehmen und aussetzen. Er kann versuchen, den Spielstein später noch einmal zusetzen. **Wenn man einmal angefangen hat, einen Spielstein auf eine bestimmte Position zu setzen, darf man sich nicht mehr umentscheiden.**

## ENDE DES SPIELS

- ▲ Wenn ein Spieler seinen letzten Stein erfolgreich abgelegt hat, ist das Spiel noch nicht beendet. Die anderen Spieler dürfen jeweils auch noch einen Stein ablegen. Die Punkte der dann übrig gebliebenen Steine werden von der Gesamtpunktzahl des jeweiligen Spielers abgezogen.

## PUNKTEN UND GEWINNEN

- ▲ Um herauszufinden, wie viele Punkte erzielt wurden, nehmen die Spieler ihre Spielsteine nacheinander vom Spielbrett und zählen die erzielten Punkte zusammen. Dazu das Spielbrett mit den Ecken auf die Stützen der Basis stellen. So können die Punkte gezählt werden, ohne dass das Spielbrett kippt, und die Steine herunterfallen. Anschließend muss noch der Wert der übrig gebliebenen Spielsteine von der Punktzahl abgezogen werden.
- ▲ Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

## WEITERE REGELN

- ▲ - Das Spiel ist auch zu Ende, wenn keine "gültigen" Spielzüge mehr möglich sind.
- Um den Ablauf zu vereinfachen, empfehlen wir, die Punkte erst am Ende des Spiels zusammenzuzählen.
  - Bei Uneinigkeit kann man ein Blatt Papier benutzen. Wenn es zwischen Spielbrett und Tisch durchpasst, ist der Spielzug gültig.

© 2013 Goliath Toys GmbH, Otto-Hahn-Straße 46, 63303 Dreieich, Deutschland. Für Fragen und Service: +49(0) 6103/ 45918-0. Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können. Erstickungsgefahr. Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren. Farben und Inhaltsänderungen vorbehalten. Made in China.

[www.goliathgames.de](http://www.goliathgames.de)

nni in su.

ascun set comprende tre pezzi che valgono 2, tre pezzi che valgono 3, un pezzo che vale 5). Totale pezzi: 39.

## COLO

pezzi sul tabellone mantenendolo in equilibrio a punteggio più alto.

## AL GIOCO

Centro del tavolo. Sistemare il tabellone assicurandosi che il tabellone sia in No. 1 sul retro della scatola) e la giusta quantità di pezzi colorati. Se non riceve 9 pezzi (due pezzi da 1, due da 3, due pezzi da 4 e un pezzo da 5)

non riceve tutti e 13 i pezzi del proprio

ca sarà il giocatore "più leggero". Stai allora inizieranno sempre i bambini? procede in senso orario.

re cerca di posizionare uno dei propri pezzi libero possibile per ottenere il mas-

re del pezzo per quello dello spazio punti ottenuti con una mossa. (Esempio:  $3 \times 5$  (valore dello spazio) = 10). I punti alla fine del gioco. Non preoccuparti di te- glio mentre giochi.

▲ Quando posizioni il pezzo in uno spazio, il tabellone si inclina, per poi stabilizzarsi nuovamente.

▲ Possono succedere due cose:

- Il tabellone resta in equilibrio **anche dopo aver toccato il tavolo per un momento**. La mossa è valida. È il turno del giocatore successivo.

- Il tabellone rimane appoggiato al tavolo. Il giocatore deve riprendere il proprio pezzo e passare il turno. Può provare a riutilizzare il pezzo più tardi.

**Una volta che hai iniziato a posizionare il tuo pezzo in uno spazio, non puoi cambiare idea.**

## FINE DELLA PARTITA

▲ Se un giocatore riesce a utilizzare tutti i propri pezzi, i suoi avversari continueranno a giocare per tentare di eguagliarne il risultato.

Ma dovranno fare molta attenzione: Se un giocatore commette il minimo errore (e il tabellone tocca il tavolo) viene eliminato dalla partita. Inoltre, i pezzi non utilizzati verranno sottratti dal punteggio totale.

## PUNTEGGIO E VINCITA

▲ Per scoprire quanti punti hanno totalizzato, i giocatori dovranno estrarre i propri pezzi dal tabellone e sommarne i valori, quindi sottrarre il valore dei pezzi non utilizzati dal punteggio ottenuto. Posizionare il tabellone di gioco sulle gambe della base rossa evitando che il tabellone cada. In questo modo si possono contare i punti, senza che i pezzi cadano dal tabellone.

▲ Vincerà il giocatore che avrà raggiunto il punteggio più alto.

## REGOLE AGGIUNTIVE

▲ La partita terminerà anche nel caso in cui non sia più possibile effettuare mosse "valide".

- Per semplificare le cose, consigliamo di calcolare i punteggi al termine della partita.

- In caso di disaccordo, utilizzare un foglio di carta: se riesce a passare tra il tabellone e il tavolo, la mossa risulterà valida.

*Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi per la presenza di piccole parti. Conservare la confezione per riferimenti futuri. Colori il contenuto e modelli possono variare rispetto a quanto illustrate.*

*Made in China.*

[www.goliathgames.com](http://www.goliathgames.com)