

MB

Jenga für kids

ab 7 Jahre
1 oder mehr Spieler



1
Würfel und schau, welches Klötzchen Du entfernen muß!



2
Stapel das Klötzchen obenauf - aber unten wird es dünner!



3
Aber wann wird es zu dünn? Finde es heraus!

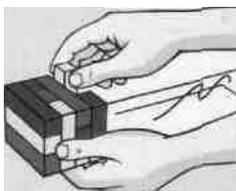
SPIELANLEITUNG

DAS ZIEL DES SPIELS

Du nimmst vorsichtig Klötzchen aus dem Turm und stapelst sie dann wieder obenauf. Der letzte Spieler, der ein Klötzchen obenauf legen konnte, ohne daß der Turm einstürzt, gewinnt das Spiel.

DIE VORBEREITUNG

1 • Ein Spieler baut den Turm mit Hilfe der Stapelecke auf einer testeten, glatten Fläche auf. Siehe Abbildung unten. In jeder Ebene legst Du drei Klötzchen unterschiedlicher Farben nebeneinander, die nächste Ebene legst Du quer zur unteren. Wenn Du fertig bist, hast Du einen Turm aus 18 Ebenen, der während eines Spieles schon mal doppelt so hoch werden kann!



2. Stelle den Turm mit der Stapelecke senkrecht. Ziehe die Stapelecke vorsichtig weg und lege sie zur Seite.

DER SPIELABLAUF

1 • Der Spieler, der den Turm gebaut hat, fängt an. Danach setzt sein linker Nachbar das Spiel fort.

2. Wenn Du an der Reihe bist, würfelst Du einmal: Der Würfel bestimmt, welches Klötzchen (oder mehrere) Du herausnehmen und **obenauf stapeln** mußt.

3. Der Würfel

Der Würfel bestimmt die Farbe und die Position des zu entfernenden Klötzchens:

Das sind die Farben der Klötzchen:



Das sind die Positionen der Klötzchen:



Und das bedeuten die Abbildungen auf den Würfeln:

Ein beliebiges gelbes Klötzchen, ODER ein äußeres Klötzchen beliebiger Farbe.

Eine beliebiges rotes Klötzchen, ODER ein mittleres Klötzchen beliebiger Farbe.

Ein beliebiges blaues Klötzchen, ODER ein äußeres Klötzchen beliebiger Farbe.

Zwei Klötzchen beliebiger Farbe in beliebigen Positionen.

Ein Klötzchen beliebiger Farbe in beliebiger Position.

Du darfst keine Klötzchen wegnehmen. Statt dessen gibst Du den Würfel an Deinen rechten Nachbar • also entgegen der Spielrichtung.

Damit ist Dein Zug beendet. Die Spielreihenfolge ist jetzt rechts herum, bis wieder ein WECHSEL- Symbol gewürfelt wird.

4. Wegnehmen und Stapeln von Klötzchen

• Je nach gewürfeltem Symbol nimmst Du Klötzchen weg und stapelst sie obenauf. Beim Wegnehmen eines Klötzchens darfst Du immer nur eine Hand benutzen. Du darfst Deine Hand ober jederzeit wechseln.

• Klötzchen wegnehmen darfst Du nur aus Ebenen UNTERHALB der obersten kompletten Ebene im Turm. Dieses Klötzchen legst Du dann ganz oben auf den Turm - immer quer zu den Klötzchen darunter. Eine neue Ebene darfst Du erst beginnen, wenn die oberste Ebene komplett ist (drei Klötzchen nebeneinander).

• Im weiteren Spielverlauf verändert sich der Schwerpunkt des Turmes, dadurch werden immer wieder Klötzchen frei (locker). Du darfst verschiedene Klötzchen berühren, um herauszufinden, welche locker sind; wenn Du ein lockeres Klötzchen verschiebst, mußt Du es erst wieder an seinen Platz zurückschieben (mit einer Hand), bevor Du ein neues Klötzchen anfaßt.

5. Dein Zug endet 10 Sekunden, nachdem Du Dein Klötzchen obenauf gestapelt hast - oder sobald der nächste Spieler den Turm berührt.

6. Das Spiel wird fortgesetzt - würfeln, wegnehmen, stapeln - bis der Turm schließlich umfällt.

DER SIEGER DES SPIELS

Der letzte Spieler, der ein Klötzchen obenauf legen kann, ohne daß der Turm einstürzt, gewinnt das Spiel, Der Spieler, der den Turm zum Einsturz bringt +, muß ihn für das nächste Spiel aufbauen.

EIN SPIELER

Wenn Du alleine spielst, ist das eine prima Übung. Du kannst einen Hochbau-Rekord aufstellen und immer wieder versuchen/ ihn zu brechen. Ein Könnner schafft 36 Ebenen übereinander - oder mehr!

PROBIER MAL DIESE VARIANTE!

Wenn Du dos Spiel aufbaust, setze die farbigen Klötzchen per Zufall oder denke Dir etwas Neues aus - zum Beispiel drei Klötzchen gleicher Farbe pro Ebene. Ganz wie es Dir gefällt. Danach spielst Du noch den normalen Regeln.

