

Quercetti®



STAY UPAPPLE

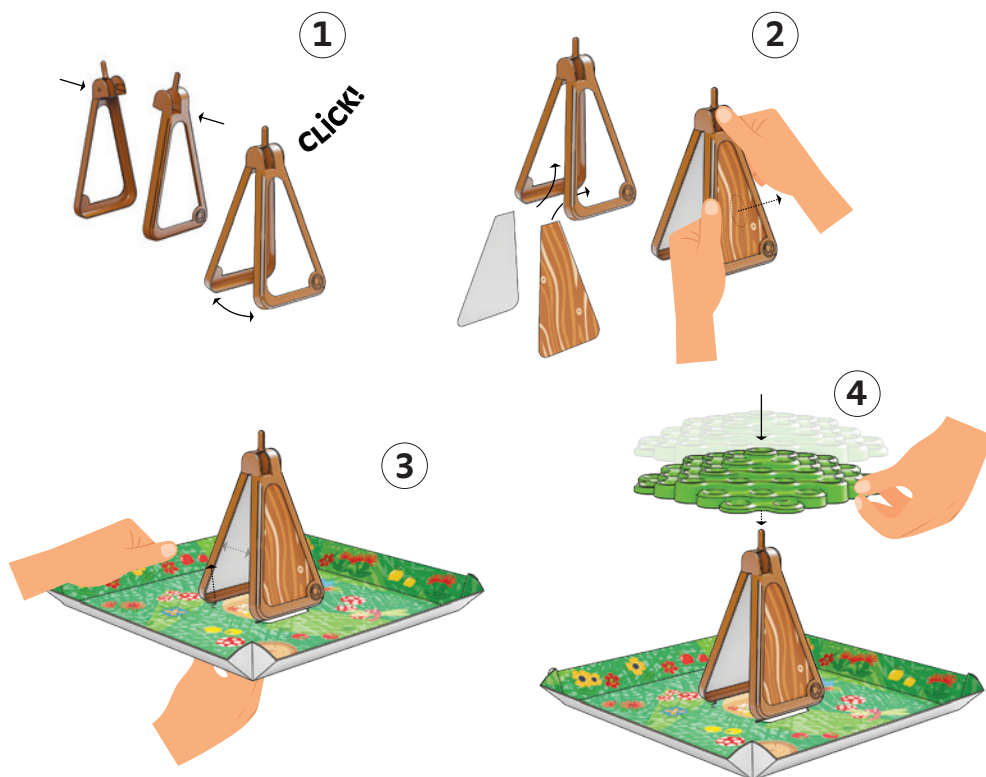
BALANCE TREE GAME



- (ITA) Istruzioni
- (ENG) (FRA) Instructions
- (DEU) Anweisungen
- (ESP) Instrucciones
- (POR) Instruções
- (POL) Instrukcje
- (NED) Instructies



Montaggio degli elementi albero



Prima di iniziare, scegli il tuo colore!

48 BIGLIE MELE



2 DADI



COME SI GIOCA?
Ecco le 2 modalità di gioco:

ITA

LIBERA

1 GIOCATORE

Il giocatore gioca da solo e prova a mettere tutte le mele (biglie) gialle e rosse sulla chioma dell'albero senza farle cadere.

Dovrà scegliere di volta in volta la dimensione e la posizione della mela così da mantenere l'albero in equilibrio!

2 GIOCATORI

Ogni giocatore sceglie un colore di mela. Si lancia il dado per decidere chi inizia (il numero più alto inizia).

Il primo giocatore prende una delle sue mele dal sacchetto e la mette sull'albero...Ma senza farla cadere!

Se non fa cadere la mela, toccherà all'altro giocatore mettere una delle sue mele.

Quando un giocatore fa cadere una o più mele la partita termina e la vittoria andrà all'altro giocatore!

MODALITÀ COLLABORATIVA

Si gioca insieme, posizionando a turno una mela a testa, cercando di non fare mai cadere le mele.

Si vince quando si riesce a riempire tutta la chioma dell'albero con le mele senza mai farle cadere!

SUGGERIMENTI:

Mettete prima le mele più piccole per avere un albero più stabile.

Distribuite le mele in modo uniforme sull'albero.

Pensate a come ogni mela influenzerà l'equilibrio dell'albero prima di metterla.

CON DADI

1 GIOCATORE

Il giocatore prova a mettere tutte le mele sull'albero senza farle cadere.

Usa i 2 dadi per scoprire dove e quale mela dovrà posizionare:

- Il "DADO NUMERICO" indica dove mettere la mela: da 1 (posizione al centro della chioma) a 6.
- Il "DADO MODALITÀ" indica quale mela mettere:



(in caso di un giocatore, semplicemente tirerà nuovamente il dado. In caso di 2 giocatori, il turno passerà all'altro giocatore)

Se tutte le posizioni indicate dal dado sono occupate, usa la posizione successiva.

Per esempio, se il dado indica "2", ma le sedi con in numero 2 sono tutte occupate, posizionerà la mela in una delle sedi numero "3".

La partita finisce se fa cadere una o più mele (ricomincia da capo) o se riempie tutta la chioma dell'albero...vittoria!

Si può giocare anche facendo a meno di uno dei due dadi, per avere meno vincoli di scelta.

2 GIOCATORI

Ogni giocatore sceglie un colore di mela. Si lancia il dado per decidere chi inizia (il numero più alto inizia).

Il primo giocatore lancia i 2 dadi per scoprire quale mela dovrà utilizzare ed in quale posizione (come nella modalità con dadi per 1 giocatore) prende la mela dal sacchetto, e la mette sull'albero...Ma senza farla cadere!

Se non fa cadere la mela, toccherà all'altro giocatore lanciare i 2 dadi e mettere una delle sue mele.

Quando un giocatore fa cadere una o più mele la partita termina e la vittoria andrà all'altro giocatore!

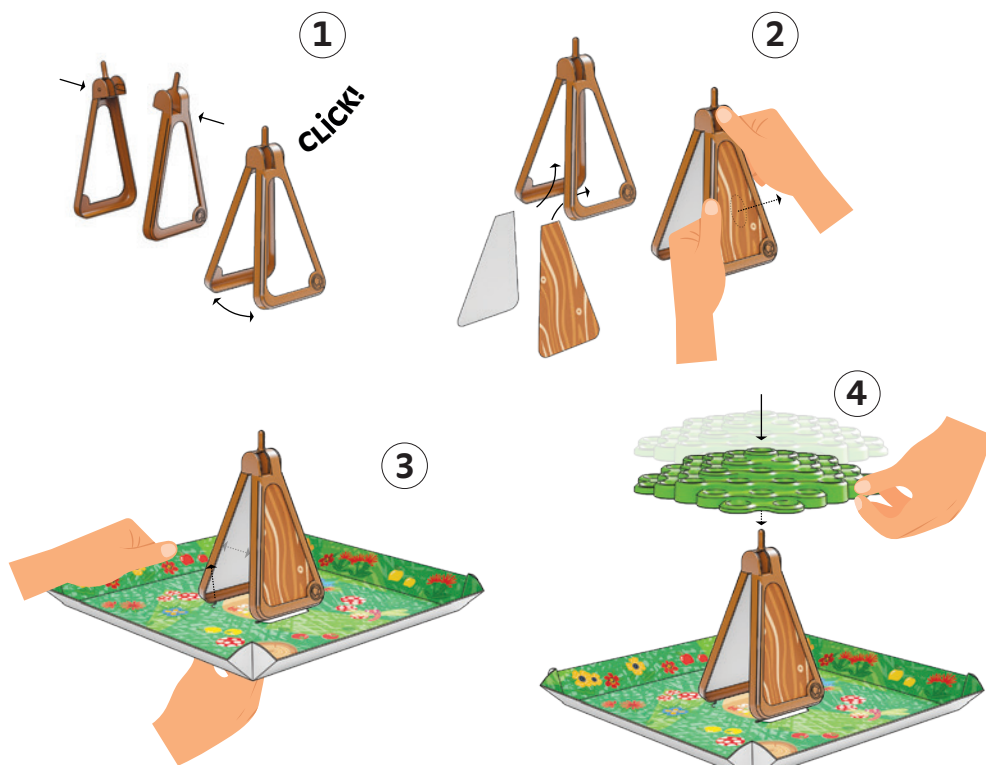
Si può giocare anche facendo a meno di uno dei due dadi, per avere meno vincoli di scelta.

MODALITÀ COLLABORATIVA

Si gioca insieme, posizionando a turno una mela a testa (della dimensione e nella posizione indicate dai 2 dadi!), cercando di non fare mai cadere le mele.

Si vince quando si riesce a riempire tutta la chioma dell'albero con le mele senza mai farle cadere!

The assembly of tree elements



Before you begin, choose your color!

48 APPLES MARBLES



2 DICE

numeric die



mode die



HOW TO PLAY?

Here are the 2 game modes:

ENG

FREE MODE



1 PLAYER

The player plays alone and tries to place all the yellow and red apples (marbles) on the tree's foliage without letting them fall.

They must choose the size and position of the apple each time to keep the tree balanced!



2 PLAYERS

Each player chooses a color of apple. Roll the die to decide who starts (the highest number goes first).

The first player takes one of their apples from the bag and places it on the tree... But without making it fall! If the apple doesn't fall, it's the other player's turn to place one of their apples.

When a player makes one or more apples fall, the game ends, and the other player wins!

COOPERATIVE MODE

Play together, taking turns placing one apple each, trying never to let the apples fall.

You win when you manage to fill the entire foliage of the tree with apples without ever making them fall!

TIPS:

Place the smaller apples first to have a more stable tree.

Distribute the apples evenly on the tree.

Think about how each apple will affect the tree's balance before placing it.

WITH DICE



1 PLAYER

The player tries to place all the apples on the tree without letting them fall.

Use the 2 dice to find out where and which apple to place:

- The "NUMERIC DIE" indicates where to place the apple: from 1 (position in the center of the foliage) to 6.
- The "MODE DIE" indicates which apple to place:



Heavy apple



Light apple



Both



None
(miss a turn)

(in the case of one player, simply roll the die again. In the case of 2 players, the turn passes to the other player)

If all the positions indicated by the die are occupied, use the next available position.

For example, if the die shows "2", but the slots with number 2 are all occupied, place the apple in one of the slots numbered "3".

The game ends if one or more apples fall (start over) or if you fill the entire foliage of the tree... victory!

You can also play without one of the two dice for fewer placement restrictions.



2 PLAYERS

Each player chooses a color of apple. Roll the die to decide who starts (the highest number goes first).

The first player rolls the 2 dice to find out which apple to use and in which position (as in the dice mode for 1 player), takes the apple from the bag, and places it on the tree... But without making it fall!

If the apple doesn't fall, it's the other player's turn to roll the 2 dice and place one of their apples.

When a player makes one or more apples fall, the game ends, and the other player wins!

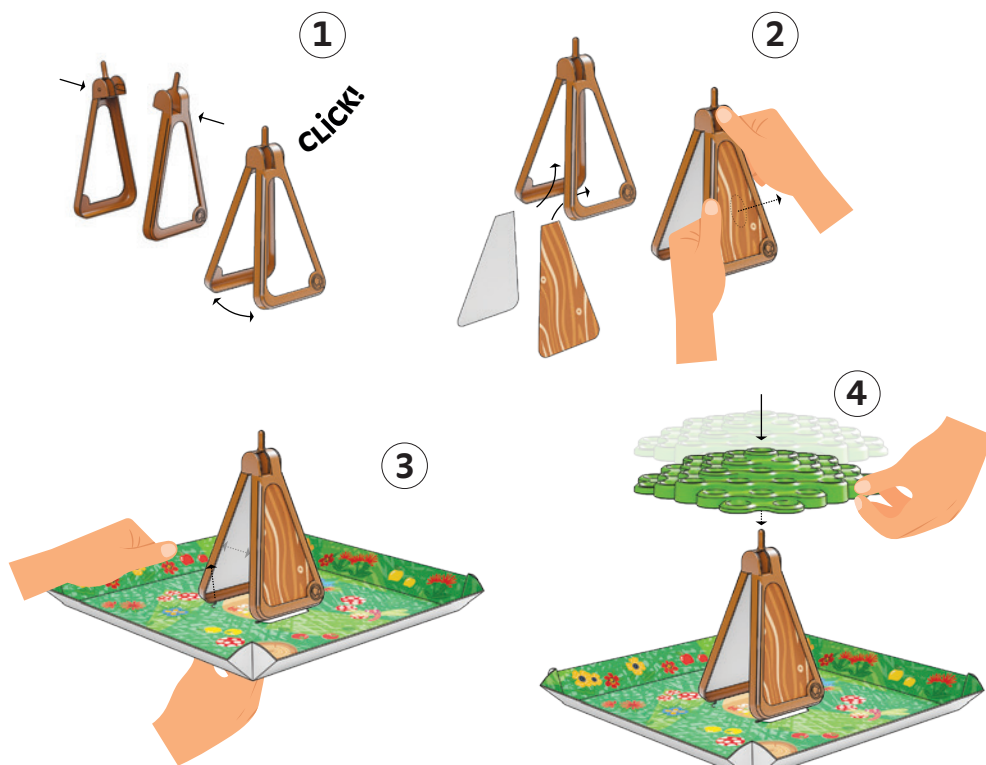
You can also play without one of the two dice for fewer placement restrictions.

COOPERATIVE MODE

Play together, taking turns placing one apple each (of the size and in the position indicated by the 2 dice!), trying never to let the apples fall.

You win when you manage to fill the entire foliage of the tree with apples without ever making them fall!

Montage des éléments de l'arbre



Avant de commencer, choisissez votre couleur!

48 BILLES POMMES



2 DÉS



COMMENT JOUER? Voici les 2 modes de jeu:



LIBRE



1 JOUEUR

Le joueur joue seul et essaie de placer toutes les pommes (billes) jaunes et rouges sur le feuillage de l'arbre sans les faire tomber.

Il devra choisir à chaque fois la taille et la position de la pomme pour maintenir l'équilibre de l'arbre!



2 JOUEURS

Chaque joueur choisit une couleur de pomme. On lance le dé pour décider qui commence (le plus grand nombre commence).

Le premier joueur prend une de ses pommes dans le sac et la place sur l'arbre... Mais sans la faire tomber!

Si la pomme ne tombe pas, c'est au tour de l'autre joueur de placer une de ses pommes.

Quand un joueur fait tomber une ou plusieurs pommes, la partie se termine et l'autre joueur gagne!

MODE COOPÉRATIF

On joue ensemble, en plaçant à tour de rôle une pomme chacun, en essayant de ne jamais faire tomber les pommes. On gagne lorsqu'on parvient à remplir tout le feuillage de l'arbre sans jamais les faire tomber!

CONSEILS:

Placez d'abord les plus petites pommes pour avoir un arbre plus stable.

Répartissez les pommes de manière uniforme sur l'arbre.

Réfléchissez à la façon dont chaque pomme influencera l'équilibre de l'arbre avant de la placer.

AVEC DES DÉS



1 JOUEUR

Le joueur essaie de placer toutes les pommes sur l'arbre sans les faire tomber.

Utilisez les 2 dés pour découvrir où et quelle pomme devra être placée :

- Le "DÉ NUMÉRIQUE" indique où placer la pomme : de 1 (position au centre du feuillage) à 6.
- Le "DÉ DE MODE" indique quelle pomme placer :



Pomme lourde



Pomme légère



Les deux



Aucune (perdez un tour)

(dans le cas d'un joueur, relancez simplement le dé.
Dans le cas de 2 joueurs, le tour passe à l'autre joueur)

Si toutes les positions indiquées par le dé sont occupées, utilisez la position suivante.

Par exemple, si le dé indique "2", mais que les emplacements avec le numéro 2 sont tous occupés, placez la pomme dans un des emplacements numérotés "3".

La partie se termine si une ou plusieurs pommes tombent (recommencez) ou si vous remplissez tout le feuillage de l'arbre... victoire!

Vous pouvez également jouer sans l'un des deux dés pour avoir moins de restrictions de choix.



2 JOUEURS

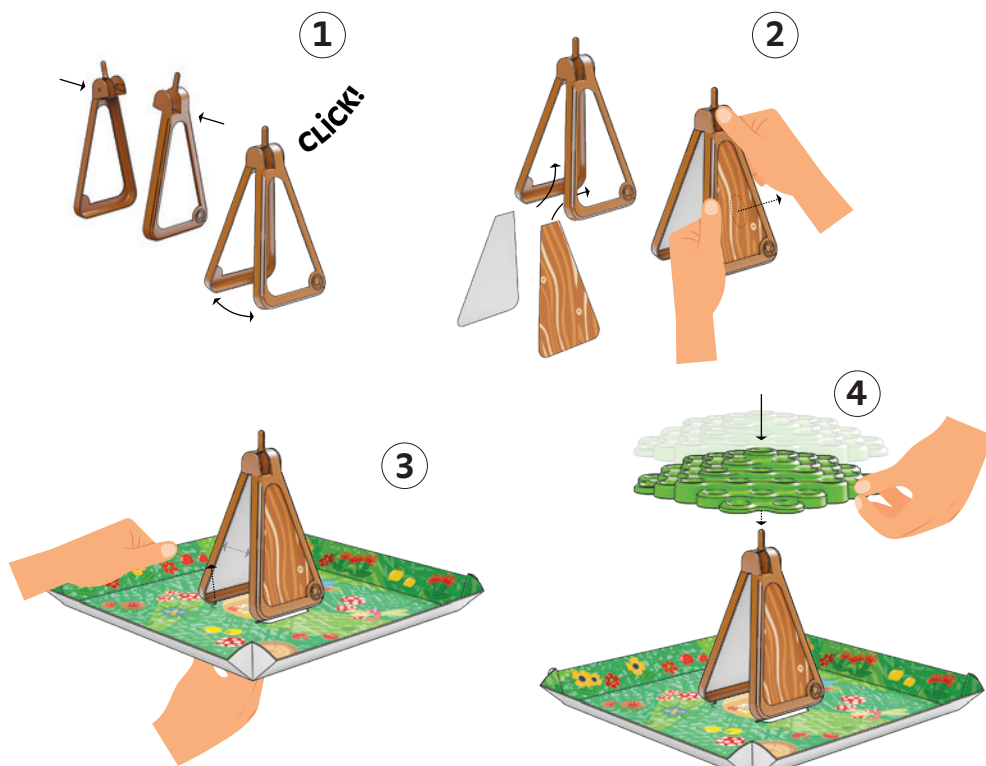
Chaque joueur choisit une couleur de pomme. On lance le dé pour décider qui commence (le plus grand nombre commence).

Le premier joueur lance les 2 dés pour découvrir quelle pomme utiliser et à quelle position (comme dans le mode avec des dés pour 1 joueur), prend la pomme dans le sac, et la place sur l'arbre... Mais sans la faire tomber! Si la pomme ne tombe pas, c'est au tour de l'autre joueur de lancer les 2 dés et de placer une de ses pommes. Quand un joueur fait tomber une ou plusieurs pommes, la partie se termine et l'autre joueur gagne! Vous pouvez également jouer sans l'un des deux dés pour avoir moins de restrictions de choix.

MODE COOPÉRATIF

On joue ensemble, en plaçant à tour de rôle une pomme chacun (de la taille et à la position indiquées par les 2 dés!), en essayant de ne jamais faire tomber les pommes. On gagne lorsqu'on parvient à remplir tout le feuillage de l'arbre avec les pommes sans jamais les faire tomber!

Zusammenbau der Bauelemente



Bevor Sie beginnen, wählen Sie Ihre Farbe!

48 APFELKUGELN



2 WÜRFEL



WIE SPIELT MAN? Hier sind die 2 Spielmodi:



FREI

1 SPIELER

Der Spieler spielt alleine und versucht, alle gelben und roten Äpfel (Kugeln) auf dem Baum zu platzieren, ohne dass sie herunterfallen. Er muss jedes Mal die Größe und die Position des Apfels wählen, um den Baum im Gleichgewicht zu halten!

2 SPIELER

Jeder Spieler wählt eine Farbe von Äpfeln. Man würfelt, um zu entscheiden, wer beginnt (die höchste Zahl beginnt). Der erste Spieler nimmt einen seiner Äpfel aus dem Beutel und legt ihn auf den Baum... Aber ohne ihn fallen zu lassen! Wenn der Apfel nicht fällt, ist der andere Spieler an der Reihe, einen seiner Äpfel zu platzieren. Wenn ein Spieler einen oder mehrere Äpfel fallen lässt, endet das Spiel und der andere Spieler gewinnt!

KOOPERATIVER MODUS

Man spielt zusammen, abwechselnd platziert jeder Spieler einen Apfel und versucht, niemals die Äpfel fallen zu lassen. Man gewinnt, wenn es gelingt, das gesamte Laub des Baumes mit Äpfeln zu füllen, ohne dass sie jemals fallen!

TIPPS:

Platziere zuerst die kleineren Äpfel, um einen stabileren Baum zu haben. Verteile die Äpfel gleichmäßig auf dem Baum. Denke darüber nach, wie jeder Apfel das Gleichgewicht des Baumes beeinflussen wird, bevor du ihn platzierst.

MIT WÜRFELN

1 SPIELER

Der Spieler versucht, alle Äpfel auf dem Baum zu platzieren, ohne dass sie fallen.

Verwende die 2 Würfel, um herauszufinden, wo und welchen Apfel du platzieren sollst:

- Der "ZAHLENWÜRFEL" gibt an, wo der Apfel platziert werden soll: von 1 (Position in der Mitte des Laubs) bis 6.
- Der "MODUSWÜRFEL" gibt an, welcher Apfel platziert werden soll:



Schwerer Apfel



Leichter Apfel



Beide



Keine
(eine Runde aussetzen)

(im Fall eines Spielers würfelt einfach erneut. Im Fall von 2 Spielern geht der Zug an den anderen Spieler)

Wenn alle vom Würfel angegebenen Positionen besetzt sind, verwende die nächste verfügbare Position. Zum Beispiel, wenn der Würfel "2" anzeigt, aber alle Plätze mit der Nummer 2 besetzt sind, platziere den Apfel in einem der Plätze mit der Nummer "3". Das Spiel endet, wenn ein oder mehrere Äpfel fallen (beginne von vorne) oder wenn das gesamte Laub des Baumes gefüllt ist... Sieg! Man kann auch ohne einen der beiden Würfel spielen, um weniger Platzierungsbeschränkungen zu haben.

2 SPIELER

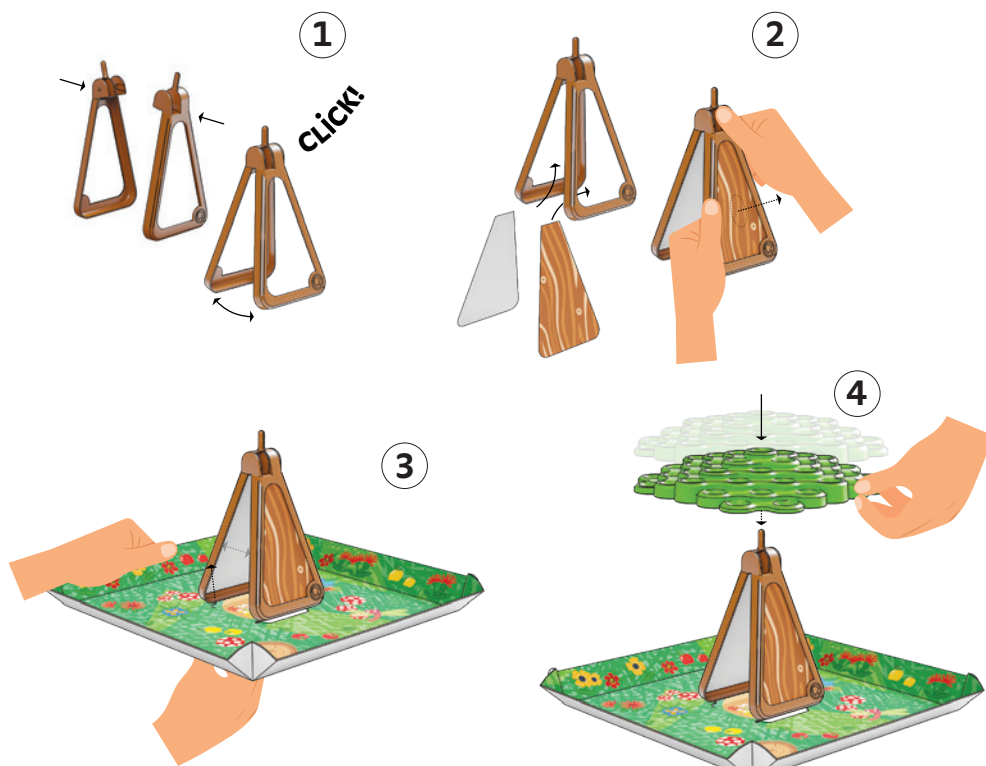
Jeder Spieler wählt eine Farbe von Äpfeln. Man würfelt, um zu entscheiden, wer beginnt (die höchste Zahl beginnt). Der erste Spieler würfelt mit den 2 Würfeln, um herauszufinden, welchen Apfel er verwenden und an welcher Position er ihn platzieren soll (wie im Modus mit Würfeln für 1 Spieler), nimmt den Apfel aus dem Beutel und platziert ihn auf dem Baum... Aber ohne ihn fallen zu lassen!

Wenn der Apfel nicht fällt, ist der andere Spieler an der Reihe, mit den 2 Würfeln zu würfeln und einen seiner Äpfel zu platzieren. Wenn ein Spieler einen oder mehrere Äpfel fallen lässt, endet das Spiel und der andere Spieler gewinnt! Man kann auch ohne einen der beiden Würfel spielen, um weniger Platzierungsbeschränkungen zu haben.

KOOPERATIVER MODUS

Man spielt zusammen, abwechselnd platziert jeder Spieler einen Apfel (in der Größe und an der Position, die von den 2 Würfeln angegeben werden!), und versucht, niemals die Äpfel fallen zu lassen. Man gewinnt, wenn es gelingt, das gesamte Laub des Baumes mit Äpfeln zu füllen, ohne dass sie jemals fallen!

Montaje de los elementos del árbol



¡Antes de empezar, elige tu color!

48 BOLAS DE MANZANA



2 DADOS



¿CÓMO SE JUEGA?

Aquí están los 2 modos de juego:

ESP

LIBRE

1 JUGADOR

El jugador juega solo y trata de colocar todas las manzanas (canicas) amarillas y rojas en el follaje del árbol sin dejarlas caer.

¡Deberá elegir cada vez el tamaño y la posición de la manzana para mantener el equilibrio del árbol!

2 JUGADORES

Cada jugador elige un color de manzana. Se lanza el dado para decidir quién empieza (el número más alto empieza).

El primer jugador toma una de sus manzanas del saco y la coloca en el árbol... ¡Pero sin dejarla caer!

Si la manzana no cae, será el turno del otro jugador para colocar una de sus manzanas.

Cuando un jugador hace caer una o más manzanas, el juego termina y el otro jugador gana.

MODO COOPERATIVO

Se juega juntos, colocando por turnos una manzana cada uno, tratando de no dejar caer nunca las manzanas.

¡Se gana cuando se logra llenar todo el follaje del árbol con las manzanas sin dejarlas caer nunca!

CONSEJOS:

Coloca primero las manzanas más pequeñas para tener un árbol más estable.

Distribuye las manzanas de manera uniforme en el árbol.

Piensa en cómo cada manzana afectará el equilibrio del árbol antes de colocarla.

CON DADOS

1 JUGADOR

El jugador intenta colocar todas las manzanas en el árbol sin dejarlas caer.

Usa los 2 dados para descubrir dónde y cuál manzana debe colocar:

• El "DADO NUMÉRICO" indica dónde colocar la manzana: de 1 (posición en el centro del follaje) a 6.

• El "DADO DE MODO" indica cuál manzana colocar:



Manzana pesada



Manzana ligera



Ambas



Ninguna
(pierdes un turno)

(en el caso de un jugador, simplemente volverá a lanzar el dado. En el caso de 2 jugadores, el turno pasará al otro jugador)

Si todas las posiciones indicadas por el dado están ocupadas, usa la siguiente posición disponible. Por ejemplo, si el dado indica "2", pero las posiciones con el número 2 están todas ocupadas, colocará la manzana en una de las posiciones número "3".

El juego termina si hace caer una o más manzanas (empieza de nuevo) o si llena todo el follaje del árbol...

¡Victoria! También se puede jugar prescindiendo de uno de los dos dados, para tener menos restricciones de elección.

2 JUGADORES

Cada jugador elige un color de manzana. Se lanza el dado para decidir quién empieza (el número más alto empieza).

El primer jugador lanza los 2 dados para descubrir qué manzana debe usar y en qué posición (como en el modo con dados para 1 jugador), toma la manzana del saco y la coloca en el árbol... ¡Pero sin dejarla caer!

Si la manzana no cae, será el turno del otro jugador para lanzar los 2 dados y colocar una de sus manzanas.

Cuando un jugador hace caer una o más manzanas, el juego termina y el otro jugador gana.

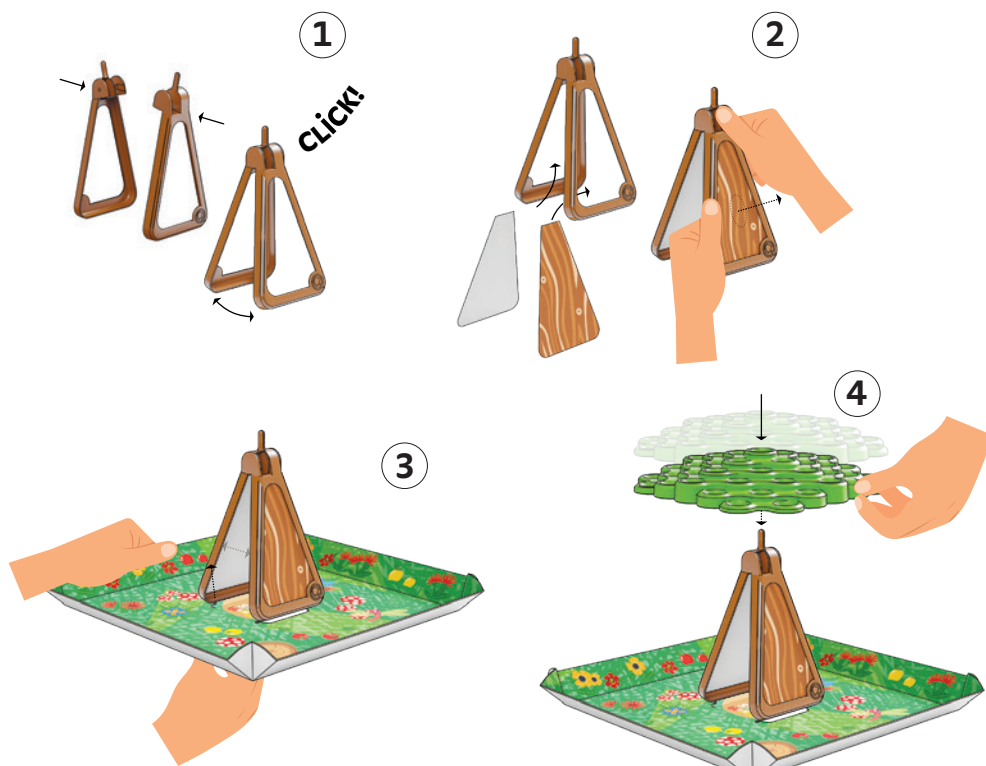
También se puede jugar prescindiendo de uno de los dos dados, para tener menos restricciones de elección.

MODO COOPERATIVO

Se juega juntos, colocando por turnos una manzana cada uno (del tamaño y en la posición indicados por los 2 dados), tratando de no dejar caer nunca las manzanas.

¡Se gana cuando se logra llenar todo el follaje del árbol con las manzanas sin dejarlas caer nunca!

Montagem dos elementos da árvore



Antes de começar, escolha sua cor!

48 BOLAS DE MAÇÃ



2 DADOS



COMO SE JOGA?

Aqui estão os 2 modos de jogo:

POR

LIVRE

1 JOGADOR

O jogador joga sozinho e tenta colocar todas as maçãs (bolinhas) amarelas e vermelhas na folhagem da árvore sem deixá-las cair.

Ele deve escolher cada vez o tamanho e a posição da maçã para manter a árvore equilibrada!

2 JOGADORES

Cada jogador escolhe uma cor de maçã. Lance o dado para decidir quem começa (o número mais alto começa).

O primeiro jogador pega uma de suas maçãs do saco e a coloca na árvore... Mas sem deixá-la cair!

Se a maçã não cair, será a vez do outro jogador colocar uma de suas maçãs.

Quando um jogador deixa cair uma ou mais maçãs, o jogo termina e o outro jogador vence!

MODO COOPERATIVO

Joga-se juntos, colocando alternadamente uma maçã cada vez, tentando nunca deixar as maçãs caírem. Ganha-se quando se consegue preencher toda a folhagem da árvore com as maçãs sem nunca deixá-las cair!

DICAS:

Coloque primeiro as maçãs menores para ter uma árvore mais estável.

Distribua as maçãs uniformemente na árvore.

Pense em como cada maçã afetará o equilíbrio da árvore antes de colocá-la.

COM DADOS

1 JOGADOR

O jogador tenta colocar todas as maçãs na árvore sem deixá-las cair.

Use os 2 dados para descobrir onde e qual maçã deverá colocar:

- O “DADO NUMÉRICO” indica onde colocar a maçã: de 1 (posição no centro da folhagem) a 6.
- O “DADO DE MODO” indica qual maçã colocar:



Maçã pesada



Maçã leve



Ambas



Nenhuma
(perde uma vez)

(no caso de um jogador, simplesmente lançará novamente o dado. No caso de 2 jogadores, a vez passa para o outro jogador)

Se todas as posições indicadas pelo dado estiverem ocupadas, use a próxima posição disponível.

Por exemplo, se o dado indicar “2”, mas as posições com o número 2 estiverem todas ocupadas, coloque uma maçã em uma das posições número “3”.

O jogo termina se deixar cair uma ou mais maçãs (começa de novo) ou se preencher toda a folhagem da árvore... vitória!

Também pode-se jogar sem um dos dois dados, para ter menos restrições de escolha.

2 JOGADORES

Cada jogador escolhe uma cor de maçã. Lance o dado para decidir quem começa (o número mais alto começa). O primeiro jogador lança os 2 dados para descobrir qual maçã usar e em qual posição (como no modo com dados para 1 jogador), pega a maçã do saco e a coloca na árvore... Mas sem deixá-la cair!

Se a maçã não cair, será a vez do outro jogador lançar os 2 dados e colocar uma de suas maçãs.

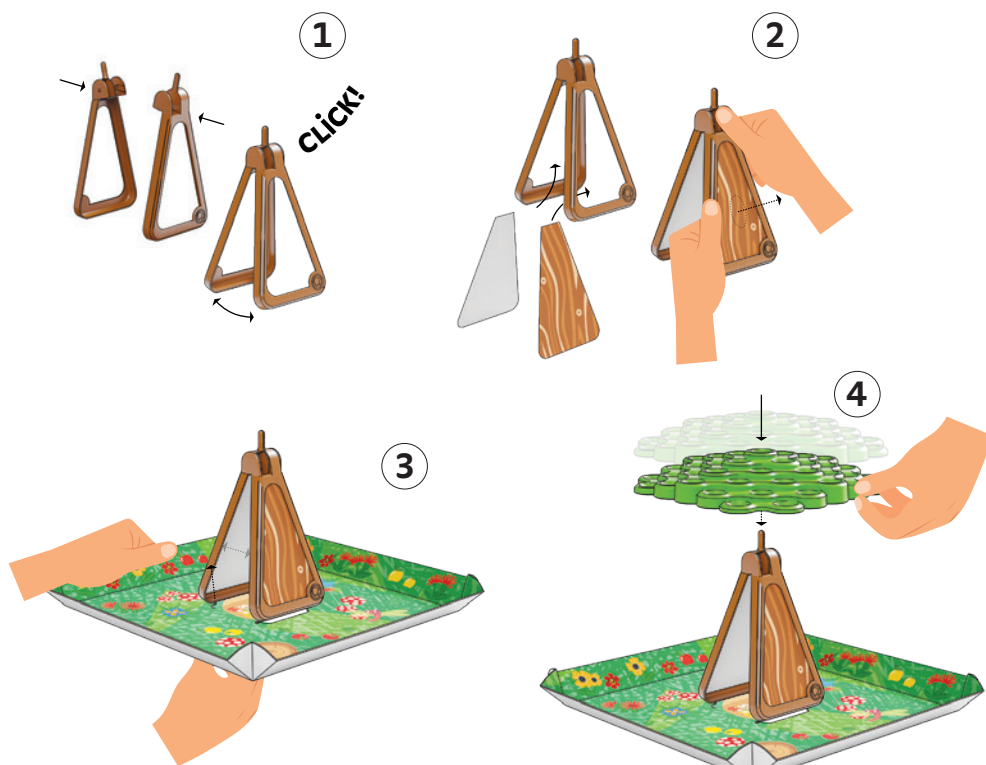
Quando um jogador deixa cair uma ou mais maçãs, o jogo termina e o outro jogador vence!

Também pode-se jogar sem um dos dois dados, para ter menos restrições de escolha.

MODO COOPERATIVO

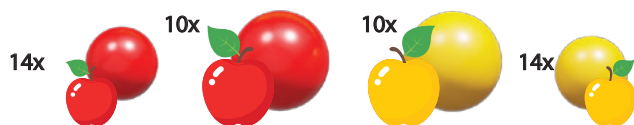
Joga-se juntos, colocando alternadamente uma maçã cada vez (do tamanho e na posição indicados pelos 2 dados), tentando nunca deixar as maçãs caírem. Ganha-se quando se consegue preencher toda a folhagem da árvore com as maçãs sem nunca deixá-las cair!

Montaż elementów drzewa



Zanim zaczniesz, wybierz swój kolor!

48 KULKI JABŁKOWE



2 KOŚCI

kostka numeryczna



kostka trybu



JAK GRAĆ?

Oto 2 tryby gry:

POL

TRYB WOLNY



1 GRACZ

Gracz gra sam i stara się umieścić wszystkie żółte i czerwone jabłka (kule) na koronie drzewa, nie pozwalając im spaść.

Za każdym razem musi wybrać rozmiar i pozycję jabłka, aby utrzymać drzewo w równowadze!



2 GRACZY

Każdy gracz wybiera kolor jabłek. Rzuci kostką, aby zdecydować, kto zaczyna (najwyższy wynik zaczyna). Pierwszy gracz bierze jedno ze swoich jabłek z worka i umieszcza je na drzewie... Ale nie pozwala mu spaść! Jeśli jabłko nie spadnie, kolej na drugiego gracza, aby umieścić jedno ze swoich jabłek.

Gdy gracz sprawi, że jedno lub więcej jabłek spadnie, gra kończy się, a drugi gracz wygrywa!

TRYB WSPÓŁPRACY

Gracze grają razem, na zmianę umieszczając po jednym jabłku, starając się nigdy nie pozwolić im spaść. Wygrywa się, gdy uda się zappełnić całą koronę drzewa jabłkami, nie pozwalając im spaść ani razu!

WSKAZÓWKI:

Najpierw umieść mniejsze jabłka, aby drzewo było bardziej stabilne.

Rozłóż jabłka równomiernie na drzewie.

Pomyśl, jak każde jabłko wpłynie na równowagę drzewa, zanim je umieszysz.

Z KOSTKAMI



1 GRACZ

Gracz stara się umieścić wszystkie jabłka na drzewie, nie pozwalając im spaść.

Użyj 2 kostek, aby dowiedzieć się, gdzie i jakie jabłko umieścić:

• „KOSTKA NUMERYCZNA” wskazuje, gdzie umieścić jabłko: od 1 (pozycja w środku korony) do 6.

• „KOSTKA TRYBU” wskazuje, które jabłko umieścić:



Ciężkie jabłko



Lekkie jabłko



Oba



Żadne
(tracisz kolejkę)

(w przypadku jednego gracza po prostu rzuci kostką ponownie. W przypadku 2 graczy kolejka przechodzi na drugiego gracza)

Jeśli wszystkie pozycje wskazane przez kostkę są zajęte, użyj następnej dostępnej pozycji.

Na przykład, jeśli kostka wskazuje „2”, ale wszystkie miejsca z numerem 2 są zajęte, umieść jabłko w jednym z miejsc oznaczonych numerem „3”.

Gra kończy się, gdy jedno lub więcej jabłek spadnie (zaczyna od nowa) lub gdy zappełni całą koronę drzewa... zwycięstwo!

Można grać także bez jednej z dwóch kostek, aby mieć mniej ograniczeń wyboru.



2 GRACZY

Każdy gracz wybiera kolor jabłek. Rzuci kostką, aby zdecydować, kto zaczyna (najwyższy wynik zaczyna). Pierwszy gracz rzuca 2 kostkami, aby dowiedzieć się, jakie jabłko użyć i w jakiej pozycji (jak w trybie z kostkami dla 1 gracza), bierze jabłko z worka i umieszcza je na drzewie... Ale nie pozwala mu spaść!

Jeśli jabłko nie spadnie, kolej na drugiego gracza, aby rzucił 2 kostkami i umieścił jedno ze swoich jabłek.

Gdy gracz sprawi, że jedno lub więcej jabłek spadnie, gra kończy się, a drugi gracz wygrywa!

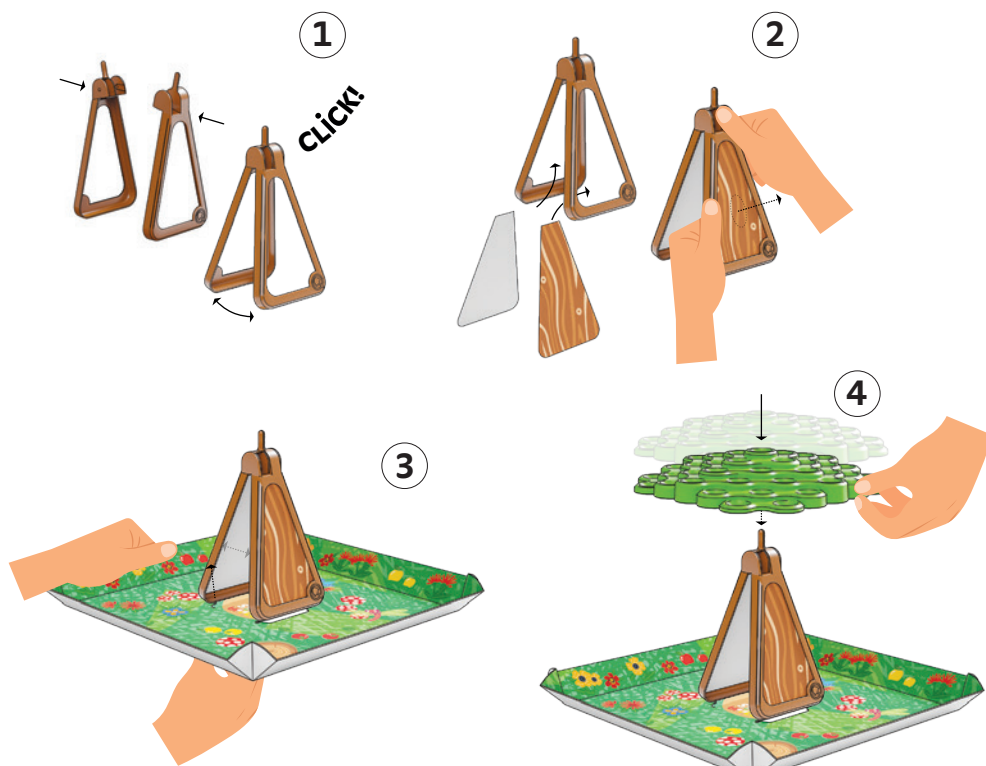
Można grać także bez jednej z dwóch kostek, aby mieć mniej ograniczeń wyboru.

TRYB WSPÓŁPRACY

Gracze grają razem, na zmianę umieszczając po jednym jabłku (w rozmiarze i w pozycji wskazanej przez 2 kostki), starając się nigdy nie pozwolić im spaść.

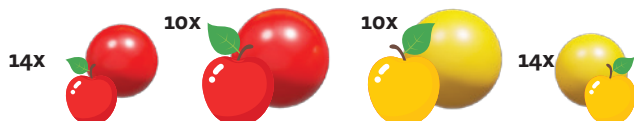
Wygrywa się, gdy uda się zappełnić całą koronę drzewa jabłkami, nie pozwalając im spaść ani razu!

Montage van de boomonderdelen



Voordat je begint, kies je kleur!

48 APPELBALLEN



2 DOBBELSTENEN

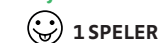


HOE SPEEL JE?

Hier zijn de 2 spelmodi:



VRIJE MODUS



1 SPELER

De speler speelt alleen en probeert alle gele en rode appels (knikkers) op de boom te plaatsen zonder ze te laten vallen.

Hij moet elke keer de grootte en de positie van de appel kiezen om de boom in balans te houden!



2 SPELERS

Elke speler kiest een kleur appel. Gooi de dobbelsteen om te beslissen wie er begint (het hoogste aantal begint). De eerste speler neemt een van zijn appels uit de zak en plaatst deze op de boom... Maar zonder deze te laten vallen! Als de appel niet valt, is de andere speler aan de beurt om een van zijn appels te plaatsen.

Wanneer een speler een of meer appels laat vallen, eindigt het spel en wint de andere speler!

COÖPERATIEVE MODUS

Je speelt samen, om de beurt plaatst iedereen een appel, en probeert nooit de appels te laten vallen.

Je wint wanneer je erin slaagt om alle appels op de boom te plaatsen zonder dat ze ooit vallen!

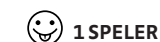
TIPS:

Plaats eerst de kleinere appels om een stabielere boom te hebben.

Verspreid de appels gelijkmatig over de boom.

Denk na over hoe elke appel het evenwicht van de boom zal beïnvloeden voordat je hem plaatst.

MET DOBBELSTENEN



1 SPELER

De speler probeert alle appels op de boom te plaatsen zonder ze te laten vallen.

Gebruik de 2 dobbelstenen om te ontdekken waar en welke appel je moet plaatsen:

• De "NUMERIEKE DOBBELSTEEN" geeft aan waar je de appel moet plaatsen: van 1 (positie in het midden van de boom) tot 6.

• De "MODUS DOBBELSTEEN" geeft aan welke appel je moet plaatsen:



Zware appel



Lichte appel



Beide



Geen
(sla een beurt over)

(in het geval van één speler, gooi je gewoon opnieuw.
In het geval van 2 spelers gaat de beurt naar de andere speler)

Als alle door de dobbelsteen aangegeven posities bezet zijn, gebruik je de volgende beschikbare positie. Bijvoorbeeld, als de dobbelsteen "2" aangeeft, maar alle plaatsen met nummer 2 bezet zijn, plaats je de appel in een van de plaatsen met nummer "3".

Het spel eindigt als je een of meer appels laat vallen (begin opnieuw) of als je de hele boom vult...

overwinning! Je kunt ook spelen zonder een van de twee dobbelstenen voor minder keuzebeperkingen.



2 SPELERS

Elke speler kiest een kleur appel. Gooi de dobbelsteen om te beslissen wie er begint (het hoogste aantal begint).

De eerste speler gooit de 2 dobbelstenen om te ontdekken welke appel hij moet gebruiken en op welke positie (zoals in de modus met dobbelstenen voor 1 speler), neemt de appel uit de zak en plaatst deze op de boom... Maar zonder deze te laten vallen!

Als de appel niet valt, is de andere speler aan de beurt om de 2 dobbelstenen te gooien en een van zijn appels te plaatsen. Wanneer een speler een of meer appels laat vallen, eindigt het spel en wint de andere speler! Je kunt ook spelen zonder een van de twee dobbelstenen voor minder keuzebeperkingen.

COÖPERATIEVE MODUS

Je speelt samen, om de beurt plaatst iedereen een appel (van de grootte en op de positie aangegeven door de 2 dobbelstenen), en probeert nooit de appels te laten vallen.

Je wint wanneer je erin slaagt om alle appels op de boom te plaatsen zonder dat ze ooit vallen!