



Mitbring-Spiele 7-12 Jahre

© 1994 Ravensburger Spieleverlag

# Balance

Heinz Meister



**Ganz schön kipplig,  
diese Türme!**

Otto Maier Verlag Ravensburg

®

**Ravensburger**

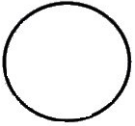
Balance  
Ravensburger, 1994  
MEISTER Heinz  
2 - 4 spelers vanaf 7 jaar  
± 15 minuten

# Spelmateriaal

⇒ 3 houten halve kegels uit hout ;



⇒ 28 houten schijven ;



⇒ 1 kleurendobbelsteen ;



⇒ 1 handleiding.

## Doel van het spel

Het doel van het spel bestaat er in om de houten schijven correct op de halve kegels te stapelen.

De speler die als eerste geen houten schijven meer heeft, wint het spel.

## Spelvoorbereiding

De 3 halve houten kegels worden met de ronding naar onder in één rij op de tafel gelegd.

De afstand tussen de verschillende halve kegels moet minstens 15 cm bedragen.

Aan het begin van het spel ontvangt iedere speler 7 houten schijven.

## Spelregels

De jongste speler begint het spel. Hij gooit met de kleurendobbelsteen. Afhankelijk van de gegooide kleur moet de speler op de gelijkgekleurde halve kegel een houten schijf leggen.

### Een voorbeeld

Als de speler de kleur geel heeft gegoooid dan moet hij één van zijn houten schijven op de gele halve kegel leggen.

Elke speler mag telkens maar één houten schijf afleggen. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Belangrijk is wel dat de houten schijven die op de halve kegels worden gelegd op elkaar moeten worden gestapeld.

Zodra een kegel omvalt, moet de de speler, die de instorting heeft veroorzaakt, alle gevallen houten schijven bij zich nemen. Als het niet valt uit te maken welke speler verantwoordelijk is voor de instorting dan moet de speler die aan de beurt is de gevallen schijven oprapen. Uiteraard mogen de spelers de instorting niet uitlokken door tegen de tafel te stoten.

## Einde van het spel

De spelronde is ten einde zodra een speler geen houten schijven meer heeft.

## Tips

Na het spelen van een eerste ronde kan uiteraard een nieuwe ronde worden gespeeld.

De spelers kunnen eventueel vooraf afspreken hoeveel rondes er worden gespeeld. Na elke ronde wordt genoteerd hoeveel houten schijven iedere speler nog heeft overgehouden.

Daarna worden alle houten schijven opnieuw verdeeld en iedere speler ontvangt aan het begin van een nieuwe ronde opnieuw 7 houten schijven.

Aan het einde van een vooraf afgesproken aantal rondes worden alle punten samengeteld. De speler die de minste punten heeft verzameld, wint het spel.

