



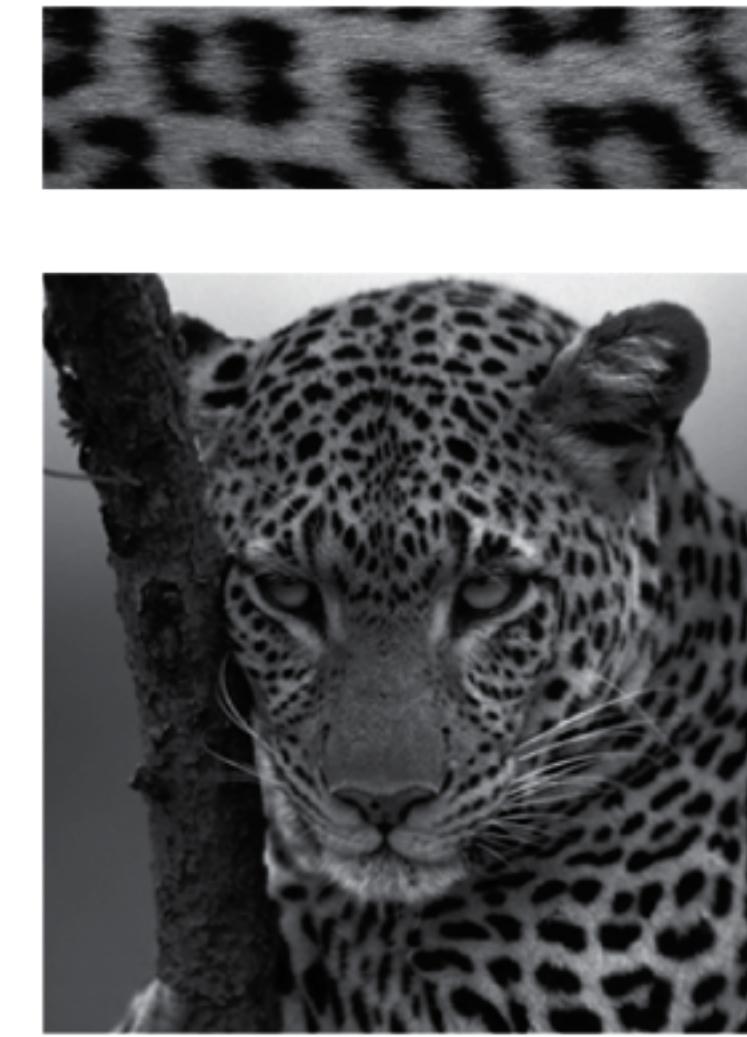
TROPICAL TUMBLE TOWER

3+ | 1-4



© Kevin Schafer / WWF

Monarch Butterfly Mariposa Monarca
Monarque Πεταλούδα μονάρχης
Monarchfalter Бабочка-монарх
Monarca مثفلة مونارفلا



© Fritz Pölking / WWF

Leopard Leopard
Léopard Λεοπάρδαλη
Leopard Леопард
Leopardo دهفل



© Staffan Widstrand / WWF
Scarlet Macaw Guacamayo Macao
Ara rouge Макао Ara
Hellroter Ara Красный ара
Ara scarlatta عازف الكاما

Tropical Tumble Tower

Object of game: Players try to remove one wooden block from the middle or bottom of the tower and place it on top without knocking the tower over, while learning which animal pattern matches to what animal species!

To play: This game contains 48 rectangular wooden blocks and 1 wooden dice. In order to build the tower, the blocks are stacked 3 across and 16 rows high, with each level perpendicular to the one below it. The patterns of the blocks should be alternated when stacking, as shown in the image on the tube.

The youngest player starts and rolls the dice to determine which pattern of block to remove. Using only one hand, the player removes one of the matching blocks and places it on top in the manner the tower was built. If successful, play continues in a clockwise direction.

Players are allowed to touch any block to see if it is loose or to check for the pattern on a particular block (e.g. middle block). If a player believes that the removal of a loose block will cause the tower to tumble, then the player can choose another block to play. Any loose blocks that have shifted out of place must be returned to their original position before it is the next player's turn.

For newer players: To make it easier, the game can be played without the dice, allowing each player to move any block. However it is not permitted to move any blocks from the top 3 rows.

To win: The last player to successfully remove a block and place it on top of the tower before it collapses wins!

Tour Infernale Tropicale

Objectif du jeu : Les joueurs essaient de déplacer un bloc de bois à partir du milieu ou en bas de la tour, pour le placez sur le dessus, sans faire s'écrouler la tour !

Règles du jeu : Ce jeu se compose de 48 blocs rectangulaires en bois + 1 dé. Il est préférable de jouer sur une surface plane et rigide.

Au préalable, positionne 3 pièces au sol, et empile 16 lignes de hauteur (toutes de 3 pièces), en tournant à chaque fois les pièces pour que chaque ligne soit perpendiculaire à la ligne du dessous. Alterne les positions des blocs peints comme le montre l'image sur la boîte.

Les joueurs choisissent qui va commencer. Le premier joueur lance le dé pour déterminer le modèle de pièce de bois à enlever. En utilisant une seule main, le joueur enlève l'un des blocs correspondant et le place au-dessus de la tour, en respectant la manière dont la tour a été construite. Si le joueur réussi, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre et c'est à un autre joueur de continuer. Sinon, si la tour s'effondre, le joueur a perdu et la partie recommence avec les joueurs restants.

Les joueurs sont autorisés à toucher n'importe quel bloc pour voir si il tient ou pas. Si un joueur estime que l'élimination d'un bloc fera dégringoler la tour, alors il peut choisir un autre bloc à jouer.

Le gagnant: La dernière personne à réussir à déplacer un bloc de jeu et à le placer sur le dessus de la tour (sans qu'elle ne s'effondre) est le gagnant !

Tropischer Wackelturm

Ziel des Spiels : Vorsichtig ein Klötzchen nach dem anderen entfernen und auf den hölzernen Turm legen, bevor der Turm zusammenbricht.

So wird gespielt: Dieses Spiel besteht aus 48 rechteckigen Spielklötzen. Stapel diese 3 nebeneinander, 16 Reihen hoch und immer senkrecht zur unteren Ebene. Variiere die Position der bemalten Klötze wie auf der Verpackung abgebildet.

Die Spieler wählen einen Beginner. Der erste Spieler würfelt um zu bestimmen, welcher Block mit welchem Muster aus dem Turm genommen wird. Mit nur einer Hand entnimmt der Spieler den jeweiligen Klotz und platziert ihn auf der Spitze des Turms so wie der Turm auch aufgebaut wurde. Wenn das gelungen ist, wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Den Spielern ist es erlaubt die Blöcke zu berühren um herauszufinden ob die Steine locker sind. Wenn der Spieler meint dass das Entnehmen eines Klotzes den Turm zu Fall bringt, dann kann er einen anderen Stein wählen. Jeder Klotz, der bewegt wurde muss auch wieder in seine Ursprungsposition gebracht werden bevor der nächste Spieler dran ist.

Um zu gewinnen: Der Spieler, der als letztes einen Spielstein zieht und auf der Turmspitze ablegt bevor alles in sich zusammen fällt, gewinnt.

Torre A Caduta Tropicale

Obiettivo del gioco: I giocatori a turno devono estrarre dal fondo o dal centro della torre un mattoncino e posizionarlo in cima senza far crollare la torre.

Per giocare: Il gioco comprende 48 mattoncini in legno. Impilare i mattoncini a 3 alla volta su 16 piani. Come illustrato nell'immagine, le file di mattoncini devono essere alternate e perpendicolari l'una all'altra.

Il giocatore più giovane inizia tirando il dado per

decidere quale tipo di mattoncino deve estrarre dalla torre. Il giocatore con una sola mano deve estrarre il mattoncino e posizionarlo in cima alla torre, rispettando il senso delle file alternate e senza farla crollare. Il gioco continua in senso orario.

I giocatori possono controllare se i mattoncini si muovono toccandoli. Se il giocatore ritiene che il mattoncino toccato possa far cadere la torre se rimosso, può selezionarne un altro dello stesso tipo. I mattoncini toccati per valutarne la stabilità della torre devono essere riposizionati al loro posto prima di passare il turno al giocatore successivo.

Per vincere: Vince l'ultimo dei giocatori che riesce a spostare un mattoncino e a metterlo in cima alla torre senza farla cadere.

Torre Infernal Trópico

Propósito del juego: Ir retirando uno a uno los bloques e ir colocándolos encima de la torre de madera sin que esta llegue a derrumbarse.

Para jugar, proceda como sigue: Este juego consta de 48 bloques rectangulares de madera. Para preparar la torre, apile las piezas en filas de a 3, alternando el sentido de los bloques hasta completar 16 pisos.

Los jugadores seleccionan de manera aleatoria quién jugará primero y la partida continúa por turnos siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Utilizando una sola mano, cada jugador retirará un bloque de la torre y lo colocará encima de la pila conforme a la secuencia de construcción de la torre. Se permite a los jugadores tocar cualquier bloque para ver si está suelto.

Si un jugador estima que retirando cierto bloque suelto la torre puede derrumbarse, podrá entonces elegir un bloque distinto. Cualquier bloque suelto que se haya movido deberá colocarse de nuevo en su posición original antes de que el siguiente jugador ejecute su turno.

Para ganar la partida, proceda como sigue: La última persona que haya conseguido retirar un bloque sin hacer que la torre se derrumbe habrá ganado la partida.

Ανατρεπόμενος Πύργος Των Τροπικών

Σκοπός του Παιχνιδιού: Οι παικτές προσπαθούν να μετακινήσουν ένα ξύλινο τουβλάκι από το κέντρο ή από την βάση του πύργου και να το τοποθετήσουν στην κορυφή χωρίς να ρίξουν τον πύργο μαθαίνοντας ταυτόχρονα ποιό σχέδιο ζώου ταιριάζει σε ποιο ζώο.

Το παιχνίδι: Το παιχνίδι περιέχει 48 ορθογώνια ξύλινα τουβλάκια και ένα ξύλινο ζάρι. Για να σχηματιστεί ο πύργος τα τουβλάκια τοποθετούνται ανά 3 οριζοντιώς σε 16 σειρές, με το κάθε επίπεδο κάθετα στο προηγούμενο. Τα σχέδια από τα τουβλάκια πρέπει να εναλλάσσονται όταν τοποθετούνται το ένα πάνω στο άλλο, όπως φαίνεται στην εικόνα επάνω στον κύλινδρο. Ο πιο μικρός παίκτης ξεκινάει και ρίχνει το ζάρι για να καθορίσει πιο σχέδιο από τα τουβλάκια θα πρέπει να τραβήξει. Χρησιμοποιώντας μόνο το ένα χέρι, τραβάει ένα από τα τουβλάκια και το τοποθετεί στην κορυφή του χτισμένου πύργου. Αν η κίνηση πετύχει, το παιχνίδι συνεχίζεται με την φορά των δεικτών του ρολογιού.

Οι παικτές επιτρέπεται να ακουμπήσουν οποιοδήποτε τουβλάκι για να δουν αν κουνιέται ή να ελέγχουν το σχήμα σε ένα συγκεκριμένο τουβλάκι (π.χ. το κεντρικό τουβλάκι). Αν ο παίκτης πιστεύει ότι αυτό που θα αφαιρέσει θα προκαλέσει την πτώση του πύργου, τότε μπορεί να επιλέξει κάποιο άλλο. Οποιοδήποτε τουβλάκι τραβήχτηκε από την θέση του, πρέπει να επιστραφεί στην κανονική του θέση, πριν έρθει η σειρά του επόμενου παίκτη. Για νέους παίκτες: Για να γίνει πιο εύκολο το παιχνίδι, μπορεί να παίχτεται και χωρίς ζάρι, επιτρέποντας στον κάθε παίκτη να μετακινήσει οποιοδήποτε τουβλάκι. Σε κάθε περίπτωση, δεν επιτρέπεται να μετακινηθεί κανένα από τα τουβλάκια που βρίσκονται στις 3 σειρές που είναι στην κορυφή.

Ποιός Κερδίζει: Ο τελευταίος παίκτης που θα μετακινήσει με επιτυχία ένα τουβλάκι και θα το τοποθετήσει στην κορυφή του πύργου πριν καταρεύσει, αυτός κερδίζει το παιχνίδι.

Игра Для Тренировки Памяти «Млекопитающие»

Ход игры: Игра состоит из 48 прямоугольных деревянных блоков. Постройте башню из 16 этажей, укладывая по три блока в ряд. Блоки каждого следующего этажа кладутся перпендикулярно блокам предыдущего этажа. При постройке башни чередуйте блоки разных цветов, как изображено на тубусе.

Игроки определяют, кто делает первый ход. Первый игрок бросает кубик, чтобы определить, блок с каким рисунком нужно вытащить из башни первым. Используя только одну руку, каждый игрок вытаскивает один блок с определенным рисунком и ставит его наверх башни, продолжая ее строительство. Если башня не упала, ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Игрокам разрешается дотрагиваться до любого блока, чтобы найти самый свободный. Если игроку кажется, что его ход приведет к падению башни, он может выбрать другой блок. Все подвижные блоки, до которых игрок дотрагивался или задевал, пока пытался определить, какой блок самый свободный и легко вытаскивается, необходимо вернуть в исходное положение, прежде чем ход передает к следующему игроку.

Победитель: Победитель: Игрок, который последним успешно справился с заданием вытащить блок и поставить его на верхушку башни до ее падения, объявляется победителем.

يُرادملا يِمَكَارْتَلَا جَرْبَلَا

لهدف من اللعبة: أن يحاول اللاعبون إزالة أحد المكعبات الخشبية من وسط أو أسفل البرج ووضعها على قمتة دون هدم البرج، مع تعلم أشكال الحيوانات التي تقابل أنواع الحيوانات.

طريقة اللعب: تحتوي هذه اللعبة على 48 مكعب خشبي مستطيل ونرد خشبي. لبناء البرج، يتم تكديس المكعبات بوضع 3 مكعبات ملائمة بعضها وإكمال ارتفاع 16 صف بنفس الطريقة، ويكون كل صف متعمداً على الصف الموجود بأسفله. على أن يتم رض المكعبات بشكل متعاقب كما هو موضح في الصورة

الموجودة على الإطار.

يبدأ اللاعب الأصغر اللعب ويرمي النرد لتحديد أي شكل من المكعبات يجب إزالته. يقوم اللاعب بيد واحدة بإزالة أحد المكعبات المطابقة ووضعها على قمة البرج على النحو الذي تم بناء البرج به. إذا نجح اللاعب في هذه المحاولة، يستمر اللعب باتجاه عقارب الساعة.

يُسمح لللاعبين بلمس أي مكعب معرفة ما إن كان واهياً أم لا أو للتحقق من الشكل الموجود على مكعب محدد (مثل المكعب الأوسط). إذا رأى أحد اللاعبين أن إزالة مكعب واهي قد تسبب في سقوط البرج، يمكن لللاعب حينها اختيار مكعب آخر للعب. وإذا تزحزح أي من المكعبات الواهية يجب إعادةه إلى مكانه الأصلي قبل بدء الدور التالي.

ولتسهيل اللعبة على اللاعبين الجدد: يمكن ممارسة اللعبة بدون النرد، بالسماح لللاعبين باختيار أي مكعب. ولكن من غير المسموح إزالة أي مكعبات من الصنف الثلاثة العليا.

للفوز باللعبة: يفوز باللعبة آخر لاعب يتمكن بشكل ناجح من إزالة مكعب ووضعه على قمة البرج قبل أن ينهار.