

TRI BA LANCE

Das Prinzip auf dem "TRI -ba- LANCE" beruht ist uralte - es ist die Waage.

Nur eignet sich eine Waage im herkömmlichen Sinn wenig als Spiel.

Genau hier liegt der Pfiff bei "TRI -ba- LANCE".

Wir haben der Waage "die Spitze genommen" und sie dafür "auf die Kugel getrieben".

Das ermöglicht ein differenziertes Reagieren des Spielbrettes auf jeden gesetzten Spielstein in beliebiger Spielfeldposition. "Waagt" ein Spieler allerdings zuviel, ist sein Zug "verwonnen".

Trotzdem behält aber der alte Spruch "frisch gewagt, ist halb gewonnen" auch für "TRI -ba- LANCE" weiterhin seine Gültigkeit.

The principle on which "TRI -ba- LANCE" is based is very old - it is a balance.

However, a balance in the traditional sense isn't really suitable as a game.

And this is the charm of "TRI -ba- LANCE".

We removed the beam and instead put the balance on a globe.

This allows a differentiated reaction of the board to each piece placed independent of its position on the board.

If a player tries to tip the balance too much in his favor by throwing too much in the pan, he might be left with nothing.

Nevertheless the old saying "nothing ventured, nothing gained" also applies to "TRI -ba- LANCE".

Le principe sur lequel "TRI -ba- LANCE" est basé est vieux comme le monde - c'est le principe de la balance.

Seul qu'une balance dans le sens traditionnel est peu qualifié de devenir un jeu.

Exactement cela est l'ingéniosité de "TRI -ba- LANCE".

Nous avons remplacé la verge de la balance par un globe.

Cela permet une réaction différenciée du plan de jeu à la pièce placée selon la case choisie sur le plan de jeu.

Cependant, le joueur doit prendre soins de ne pas mettre trop en jeu, c'est-à-dire trop dans la balance, car il n'aura rien à la fin.

Néanmoins le vieux proverbe "qui ne risque rien, n'a rien" vaut aussi pour "TRI -ba- LANCE".

Der Inhalt

- 1 dreieckiges Spielfeld in einem Rahmen aus Holz
- 35 Spielsteine aus Holz in drei Farben, zu je fünf Gewichtseinheiten
- 1 Spielanleitung

The Content

- 1 triangular board in a wooden frame
- 35 wooden pieces in three colours, with five weight units
- 1 playing instruction

Le Contenu

- 1 plan de jeu triangulaire dans un cadre en bois
- 35 pions en bois en trois couleurs et en cinq poids différents
- 1 règle du jeu

!!! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten !!!

!!! Not suitable for children under 36 months !!!

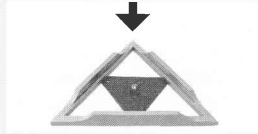
!!! Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois !!!

Préparation

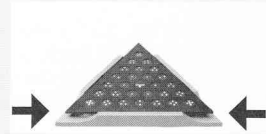
Le plan de jeu triangulaire est mis sur le globe et aligné horizontalement avec les mains. Les bords latéraux du cadre y servent comme marque.

Quand le plan de jeu et les trois bords du cadre sont congruent, la balance est prête à être utilisée.

installer le plan de jeu



Mettre le plan de jeu sur le globe



Aligner le plan de jeu

pions en 5 tailles, selon poids différents

Les pions ont 5 tailles différentes. Ils se distinguent en poids et couleurs.

Le pion le plus petit constitue l'unité de poids de base - unité 1. Le pion plus grand pèse le double - unité 2, le prochain pèse trois fois plus lourd - unité 3, etc.

poids vite distingué grâce aux marques

Grâce aux marques circulaires l'unité de poids est indiquée clairement et vite reconnaissable.

Chaque joueur reçoit une garniture de pions dans une couleur. Cependant, le nombre de pions différent selon le nombre de joueurs (2 ou 3).

distribuer les pions selon le nombre de joueurs

2 joueurs

3 joueurs

3 pions unité 1

2 pions unité 1

3 pions unité 2

2 pions unité 2

3 pions unité 3

2 pions unité 3

3 pions unité 4

2 pions unité 4

1 pion unité 5

1 pion unité 5

garnitures de pions en couleur

Lorsqu'il y a 3 joueurs, les pions de trop des garnitures de pions en deux couleurs ne sont pas utilisés.

Lorsqu'il y a 2 joueurs, la garniture à 9 pions pour le troisième joueur n'est pas utilisée.

Les joueurs posent leur pions devant eux. Tout est prêt.

Le plus mince, plus lourd, plus beau, ...des joueurs commence.

choisir celui qui commence

But du jeu

Chaque joueur essaie de placer ses pions le mieux possible sur le plan de jeu, c'est-à-dire il essaie d'arriver à un maximum de points à chaque tour. Car le gagnant sera celui ayant atteint le plus grand nombre de points en total.

Le nombre de points est composé de l'unité de poids de chaque pion placé dans une case sur le plan de jeu multiplié par le nombre de la case du plan de jeu.

exemple :

pion unité 3 dans une case à 2 points $3 \times 2 = 6$ points
ou pion unité 1 dans une case à 5 points $1 \times 5 = 5$ points

compter les points

Une addition des points de placement se fait à la fin du jeu.

Déroulement

Le joueur qui commence met un pion de son choix dans une case de son choix sur le plan de jeu.

Tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre les autres joueurs font de même.

Le "trait" de la balance montre, si le placement est valable.

trait de la balance

Le placement est valable, si la balance bascule dans les limites admissibles, c'est-à-dire aucun bord ou coin du plan de jeu se couche sur le cadre.

placement valable

Un court contact en plaçant le pion est permis.

Quand le placement est valable, le pion reste dans sa case. Puis c'est au prochain joueur de jouer.

Le placement n'est pas valable, si un bord ou un coins du plan de jeu reste sur la cadre en permanence. Le joueur est obligé d'enlever le pion, mais peut le reutiliser pendant le jeu.

placement non valable

Puis c'est au prochain joueur de jouer.

La case au centre du plan de jeu ne serait pas occupée, elle a la valeur 0.

ne pas occuper la case au centre

Fin du jeu

Le jeu est terminé quand aucun des joueurs est encore en mesure de placer un pion sur le plan de jeu.

incapacité de continuer à placer

Lorsqu'un joueur a placé tous ses pions sur le plan de jeu, les autres joueurs peuvent continuer à placer leurs pions, mais seulement jusqu'au point où ils font un placement non valable.

un joueur a placé tous ses pions

Avec un peu de chance et savoir-faire ils auront même la possibilité de placer tous leurs pions.

Pour l'évaluation les joueurs enlèvent leurs pions du plan de jeu et font l'addition des points de tous les placements de pions.

addition de points

Les pions n'est pas placés sur le plan de jeu sont déduit de la somme établie.

déduire pions non placés

Le gagnant est celui qui a atteint la totalité de points la plus élevée.

le gagnant