



ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Danger d'étouffement.
Présence de petites pièces susceptibles d'être ingérées. Informations à conserver.

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr durchverschluckbare Kleinteile. Bitte bewahren Sie diese Informationen sorgfältig auf.

WARNING! Not for children under 3 years. Choking hazard. Small parts. Please keep all the relevant information for future reference.

Nature & Découvertes
Versailles Grand Parc
1 avenue de l'Europe
78117 Toussus-le-Noble - France
N° Service Client +33 (0)1 8377 0000
www.natureetdecouvertes.com



Rock Me Archimedes™ was designed and developed in the U.S.A. by Matt Buchanan and Marbles: Brain Workshop™.

Marbles®: Brain Workshop™
Chicago, IL 60642 - USA | (877) 527-2460
WWW.MARBLESTHEBRAINSTORE.COM

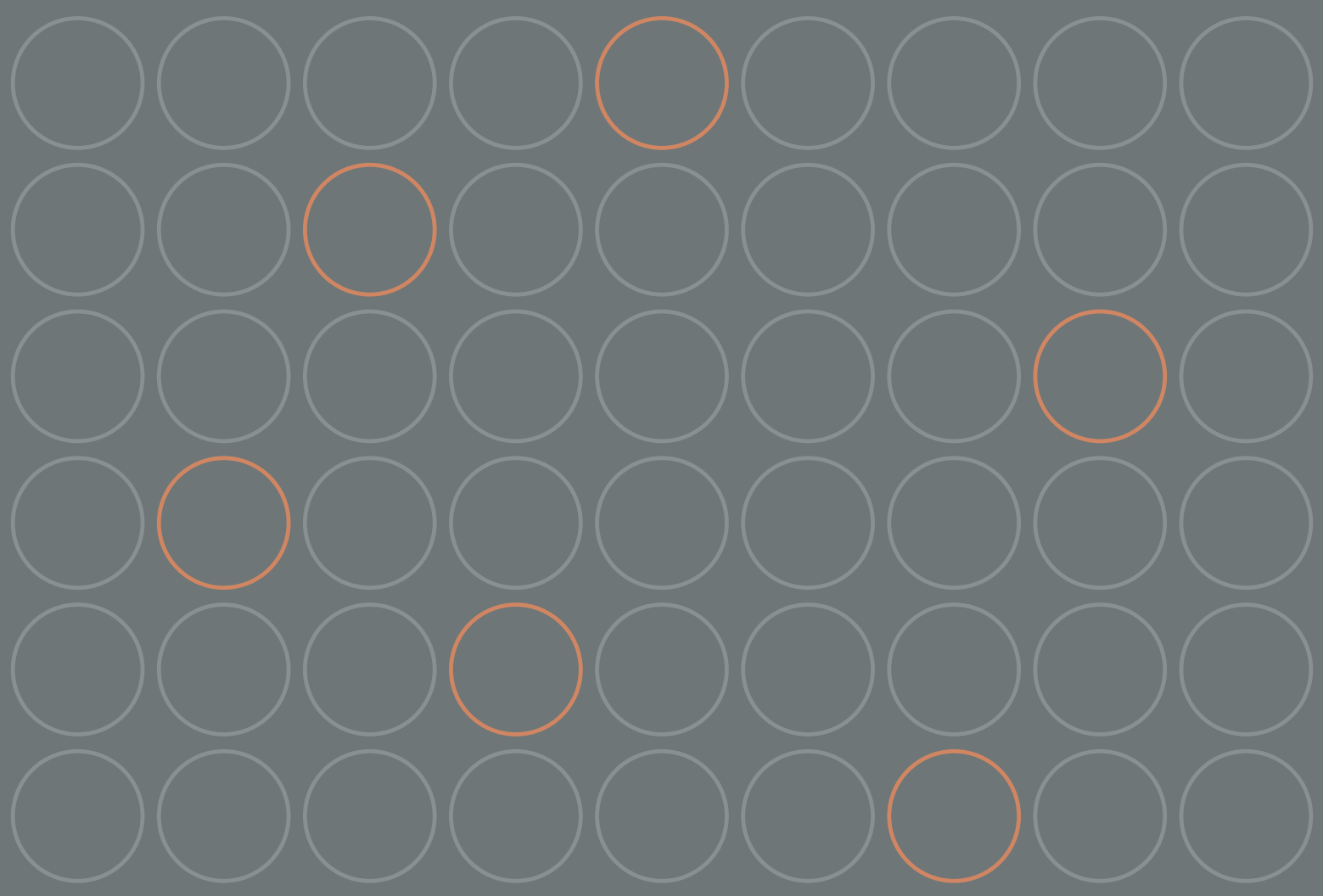
ROCK ME ARCHIMÉDES™

BASCULE D'ARCHIMÉDE

INSTRUCTIONS

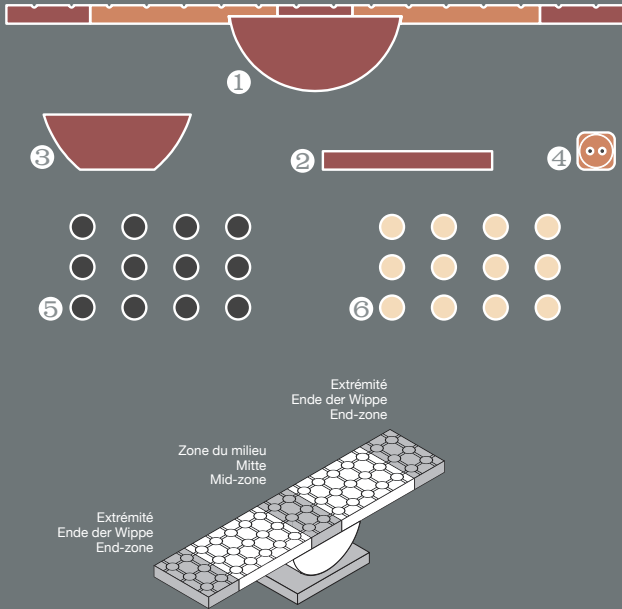
BEDIENUNGSANLEITUNG

INSTRUCTIONS



Inclus dans le jeu - Contents - Das Spiel enthält

- 1 bascule / 1 Wippe / 1 wooden rocker board
- 1 plateforme / 1 Unterlage / 1 wooden platform
- 1 bol pour les billes / 1 Murmelschale / 1 marble tray
- 1 dé / 1 Würfel / 1 die
- 12 billes noires / 12 schwarze Murmeln / 12 black marbles
- 12 billes blanches / 12 weiße Murmeln / 12 white marbles



FR

Objectif

Soyez le premier joueur à placer délicatement quatre billes de votre côté sans que la bascule touche la table.

Installation

Faites coulisser les deux extrémités de la bascule pour les séparer, retirez le bol à billes, puis réassemblez la bascule. Placez la bascule sur la plateforme en bois en veillant à ce que la bascule soit parfaitement horizontale (astuce : si cela est difficile, essayez de faire tourner le bas de la bascule ou de changer l'orientation de toute la bascule sur votre table).

Comment jouer

Chaque joueur choisit une couleur de bille et un côté. Déterminez qui commence en lançant le dé (le chiffre le plus élevé commence).

Lorsque c'est votre tour, ajoutez l'une de vos billes dans un emplacement de la zone du milieu OU lancez le dé et déplacez une ou plusieurs de vos billes selon le nombre d'espaces indiqué. Règles de déplacement des billes :

- Vous pouvez déplacer vos billes vers l'avant, vers l'arrière ou vers les côtés (mais pas en diagonale).
- Vous pouvez faire rouler votre bille le long des parcours rainurés sur la bascule OU la saisir et la placer directement.
- Vous pouvez passer par-dessus la ou les billes de votre adversaire pour aller plus loin sur la bascule (cela compte pour un coup).
- Vous ne pouvez pas passer au-dessus de vos propres billes.
- Si vous faites un deux ou un trois avec le dé, vous pouvez répartir vos déplacements sur plusieurs billes.
- Vous ne pouvez pas déplacer une même bille plus d'une fois dans un même tour (par ex., si vous faites un trois et déplacez une bille d'un espace vers l'avant, puis une autre bille d'un espace vers l'arrière, vous ne pouvez pas revenir à la première bille et la déplacer à nouveau).
- Vous pouvez occuper tous les espaces de la bascule avec vos billes, y compris le côté de votre adversaire.
- Vous devez toujours déplacer la bille selon le nombre total d'espaces indiqué par le dé, même si vous devez l'enlever de votre côté.

Une dernière remarque concernant les règles du jeu : vous ne pouvez toucher la bascule à aucun moment OU utiliser une bille pour empêcher la bascule de se déplacer librement.

Victoire

Si, après que vous avez joué, l'un des côtés de la bascule touche la table (même pendant une nanoseconde), vous perdez par forfait et votre adversaire a gagné.

Toutefois, si vous parvenez à placer quatre de vos billes de votre côté sans que la bascule ait touché la table, vous êtes déclaré vainqueur ! Criez "Eureka !" Vous êtes un génie de la physique !

Remarque : dans l'éventualité peu probable où la partie serait bloquée, vous pouvez soit choisir de rejouer en suivant les règles standard SOIT essayer de diversifier en jouant une variante.

Variantes

- Jouez avec deux façons de gagner : soit en plaçant quatre de vos billes de votre côté SOIT en faisant basculer le côté de votre adversaire pour qu'il touche la table.
- Jouez en pouvant gagner en plaçant quatre de vos billes de n'importe quel côté.
- Jouez en ramassant chaque bille sur la bascule pour la positionner directement à son emplacement définitif (il est interdit de faire rouler les billes).
- Jouez sans la plateforme.
- Jouez selon vos propres règles et personnalisez le jeu pour en faire le vôtre. Les possibilités sont infinies !

DE

Ziel

Es gewinnt der Spieler, dem es als Erstem gelingt, ganz vorsichtig vier Murmeln an seinem Ende der Wippe zu platzieren, ohne dass das Wippbrett den Tisch berührt.

Vorbereitung

Die Wippe auseinanderschieben, die Murmelschale entnehmen und dann die Wippe wieder zusammenschieben. Die Wippe auf die Unterlage stellen und dabei darauf achten, dass sie vollkommen waagrecht ausbalanciert ist (Tipp: Wenn das schwierig ist, das Unterteil der Wippe drehen oder die Wippe an einer anderen Stelle auf dem Tisch aufstellen).

Spielverlauf

Jeder Spieler wählt eine Murmelfarbe und ein Ende der Wippe. Dann wird gewürfelt und der Spieler mit der höheren Augenzahl beginnt.

Wer am Zug ist, setzt eine weitere seiner Murmeln auf ein beliebiges Feld in der Mitte ODER würfelt und zieht eine oder mehrere seiner Murmeln eine entsprechende Anzahl Felder weiter. Regeln beim Ziehen der Murmeln:

- Die Murmeln können vorwärts, rückwärts oder seitwärts gezogen werden, aber nicht diagonal.
- Eine Murmel kann in den Vertiefungen des Wippbretts gerollt werden ODER hochgenommen und direkt auf das richtige Feld gesetzt werden.
- Sie können die Murmel(n) Ihres Spielgegners überspringen, um auf der Wippe weiterzukommen (das zählt als ein Spielzug).
- Über die eigenen Murmeln darf man nicht springen.
- Wenn Sie eine Zwei oder Drei würfeln, können Sie Ihren Spielzug auf mehrere Murmeln aufteilen.
- Sie dürfen ein und dieselbe Murmel in einem Spielzug nicht mehr als einmal bewegen (wenn Sie z. B. eine Drei würfeln und eine Murmel ein Feld weiterziehen und dann eine zweite Murmel ein Feld zurücksetzen, dürfen Sie danach nicht erneut die erste Murmel bewegen).
- Sie dürfen Ihre Murmeln auf jedes Feld der Wippe setzen, auch auf der Seite Ihres Spielgegners.
- Sie müssen immer die gesamte Augenzahl des Würfels ziehen, auch wenn das bedeutet, dass Sie Ihr Ende der Wippe verlassen müssen.

Ein letzter Hinweis: Die Wippe darf zu keiner Zeit berührt werden UND es darf auch keine Murmel verwendet werden, um die freie Beweglichkeit der Wippe einzuschränken.

Sieg

Wenn ein Ende der Wippe durch Sie verursacht den Tisch berührt (egal wie kurz), gewinnt Ihr Spielgegner.

Wenn Sie jedoch erfolgreich vier Ihrer Murmeln an Ihrem Ende platzieren, ohne dass die Wippe den Tisch berührt, sind Sie der Sieger. Rufen Sie „Eureka!“ Sie sind ein Physik-Genie!

Hinweis: Im unwahrscheinlichen Fall, dass die Partie unentschieden endet, können Sie entweder erneut nach den regulären Regeln spielen ODER eine Variante spielen.

Spielvarianten

- Zwei Wege zum Sieg: entweder durch vier Murmeln an Ihrem Ende der Wippe ODER indem Sie das Ende Ihres Spielgegners dazu bringen, den Tisch zu berühren.
- Es gewinnt, wer zuerst vier Murmeln an einem der beiden Enden platziert hat.
- Murmeln müssen immer von der Wippe genommen und dann direkt auf das endgültige Feld gesetzt werden (Rollen ist nicht zulässig).
- Spiel ohne die Unterlage.
- Eigene Regeln entwickeln – die Möglichkeiten sind grenzenlos!

EN

Objective

Be the first player to oh-so-carefully get four of your marbles into your end-zone without causing either end of the rocker board to touch the table.

Setup

Slide apart the rocker board, remove the marble tray, and then slide the rocker board back together. Place the rocker board on top of the wooden platform, making sure the board lies perfectly horizontal (tip: if this proves difficult, try rotating the rocker bottom around or changing the whole board's orientation on your table).

Gameplay

Have each player choose a marble color and an end-zone. Then determine who starts by rolling the die (high number begins).

On your turn, either add one of your marbles to any space in the mid-zone OR roll the die and move one or more of your marbles the number of spaces indicated. Things to note about moving marbles:

- You can move your marbles forwards, backwards, or sideways (just not diagonally).
- You can roll your marble along the grooved paths in the rocker board OR pick it up and place it directly.
- You can jump over your opponent's marble (or marbles) to move further along on the board (this counts as only one move).
- You cannot jump over your own marbles.
- If you roll a two or a three, you can divide your moves among multiple marbles.
- You cannot move a single marble more than once during a turn (ex. if you roll a three and move one marble forward one space, and then another marble backward one space, you cannot go back to the first marble and move it again).
- No space on the board is off-limits to your marbles, even your opponent's end-zone.
- You must always move the total number of spaces shown on the die, even if this means having to move out of your own end-zone.

One last note about gameplay: you may not touch the rocker board at any time OR use a marble to keep the rocker board from moving freely (i.e. if the board's a-rockin', don't come a-knockin').

Winning

If you cause either end of the rocker board to touch the table (even for a nanosecond), you forfeit the game and your opponent wins.

However, if you successfully get four of your marbles into your end-zone without ever having the rocker board touch the table, you are declared the winner! Shout out "Eureka!" You're a physics genius!

Note: if on the off chance the game becomes a stalemate, you may either choose to play again using the standard rules OR try mixing it up by playing a variation.

Variations

- Play where there's two ways to win: either by getting four of your marbles in your end-zone OR by tipping your opponent's end-zone down to touch the table.
- Play where you can win by getting four of your marbles in any end-zone.
- Play where you must always pick each marble up off the rocker board and then place it directly in its final resting place (no rolling allowed).
- Play without the platform.
- Play "house rules" and personalize the game to make it your own the possibilities are endless!