

BAUSACK (et Sac Noir)

Un jeu d’adresse classique de Klaus Zoch, édité par le Zoch Verlag

BAUSACK est une collection de jeux de construction qui renferment un très grand nombre de blocs, et permet ainsi de réaliser des figures toutes aussi diffé-rentes les unes que les autres. Vous allez donc pouvoir donner libre cours à votre imagination dans le choix des blocs à utiliser et dans le type de construction à entreprendre.
Les variantes «Tour de Babel» et «Chaîne de construc-tion» sont parfaitement adaptées aux enfants. La variante «Knock-out» et les autres règles décrites plus loin correspondent à des jeux de vente aux enchères qui conviennent mieux aux enfants plus grands et aux adultes.

Le matériel :

environ 75 blocs
1 sac de haricots (la monnaie du jeu)
1 outil de mesure (qui ne fait naturellement pas partie du matériel de construction)
1 règle du jeu avec 5 variantes :

- Tour de Babel
- Chaîne de construction
- Knock-Out
- La Bonne Pile
- Trois rouges gagnent

Les préparatifs :

Verséz les blocs, contenus dans le sac, au milieu de la table pour que chaque participant puisse les voir. Il est préférable d’utiiser une surface plane, telle qu’une table très stable, sans nappe.

Règles générales, valables également pour toutes les variantes présentées plus loin:
Le plus important, c’est d’être fair-play. Personne ne doit pas faire bouger la table!

Le premier bloc placé par un joueur constitue la base de sa construction. Cela veut dire que tous les nouve-aux blocs qui seront ajoutés ultérieurement à sa construction devront, d’une façon ou d’une autre, reposer sur ce bloc. Aucun autre bloc ne doit être en contact avec la table.
Il est formellement interdit de toucher avec ses mains les blocs déjà posés sur la table, et donc de tenir un bloc (ou sa tour) pendant qu’on en pose un autre. Néanmoins, la personne qui est en train de jouer a le droit de faire bouger certains éléments de la construction, mais uniquement en utilisant le bloc qu’elle s’apprête à placer.

Les joueurs doivent éviter de placer leurs tours trop près les unes des autres, car si par malheur une tour s’écroule, elle ne doit pas faire tomber les autres.

Pour les trois jeux comportant une vente aux enchè-res («Knock-Out», «La Bonne Pile» et «Trois rouges gagnent»), chaque joueur reçoit 10 haricots en début de partie. Les autres haricots sont conservés dans le sac.

TROR DE BABEL

- ▲
-

A partir de 5 ans, pour 8 joueurs maximum
Durée du jeu : environ 20 à 30 minutes
Idéal pour toute la famille.
Les joueurs construisent tous ensemble une même tour. Le joueur le plus jeune commence, en plaçant un bloc sur la table qui constituera la base de la construction. Le joueur suivant, d’après le sens des aiguilles d’une montre, pose un bloc sur cette base. Les participants continuent à jouer à tour de rôle jusqu’à ce que la tour s’écroule, partiellement ou en totalité. Le dernier joueur qui a placé avec succès un bloc avant que la tour ne s’écroule, c’est-à-dire le joueur qui se trouve à droite du joueur qui a provo-qué la catastrophe, gagne un haricot.

Les parties de **La Tour de Babel** s’enchaînent jusqu’à ce qu’un joueur obtienne 5 haricots est soit désigné vainqueur.

Variante : Les joueurs piochent les blocs, au hasard, dans le sac, au lieu de les choisir sur la table.

CHAÎNE DE CONSTRUCTION

- ▲
-

A partir de 6 ans, pour 2 à 5 joueurs
Durée du jeu: environ 30 minutes
Vous verrez vite de quoi il s’agit.

But du jeu

Dans la variante **Chaîne de construction**, chaque joueur construit sa propre tour. Le but du jeu est de construire une tour, sur sa propre base, en utilisant le plus grand nombre de blocs possible. Chaque joueur reçoit comme base de départ un bloc de 6 x 3x1,5 cm. S’il y a plus de deux participants, les autres joueurs utilisent un bloc de dimension similaire (par exemple 6x3x3 cm ou les deux blocs en forme de L).

Choisir des blocs et former une chaîne de construction

Le joueur le plus jeune commence. Il prend l’un des morceaux qui se trouve sur la table et le place devant lui. En suivant le sens des aiguilles d’une montre, les autres joueurs choisissent à leur tour un bloc et ce, jusqu’ à ce que chacun d’entre eux en ait 12. Ils placent ensuite les blocs devant eux, les uns à côté des autres, et forment ainsi une rangée ordonnée de blocs sur la table. Ils commencent par le bloc qui servira de base et placent les autres blocs à droite de la base. Les blocs inutilisés sont remis dans le sac.

Déroulement de la partie et construction

Le joueur le plus jeune commence. Il prend l’un des premiers blocs, qui se trouvent au début de la rangée de l’un des joueurs, pour l’utiliser dans sa tour. Les participants jouent à tour de rôle, en suivant le sens des aiguilles d’une montre. Le nombre de pièces à choisir dépend donc du nombre de chaînes de construction, c’est-à-dire du nombre de joueurs. Lorsque les joueurs ont utilisé tous les blocs d’une même chaîne, il ne leur reste plus qu’à choisir parmi les chaînes restantes. Si une tour s’écroule, le joueur qui a provoqué la chute doit abandonner la partie. Les blocs de sa tour détruite sont mis de côté, mais les autres joueurs peuvent continuer à utiliser sa chaîne de construction.

Fin de la partie

Le gagnant est le joueur dont la tour résiste jusqu’à la fin. Si tous les blocs ont été utilisés et qu’il reste plusieurs tours intactes, c’est le joueur qui a construit la plus grande tour qui remporte la victoire.

Conseil

Nous vous conseillons d’enchaîner plusieurs parties. Ainsi, le joueur qui gagne deux fois peut être déclaré grand vainqueur. Celui qui a été éliminé en premier peut commencer la nouvelle partie.

KNOCK OUT

- ▲
-

A partir de 12 ans, pour 2 à 6 joueurs
Durée du jeu : environ 30 à 45 minutes
La règle principale. Un jeu fébrile pour mains agiles.

But du jeu

Dans **Knock-Out**, chaque joueur construit sa propre tour. Le but est de construire une tour stable avec des blocs qu’on a acheté aux enchères. Le gagnant est le joueur dont la tour reste debout jusqu’à la fin de la partie.

Préparation

Chaque joueur reçoit 10 haricots qui lui serviront de

mode de paiement. Les participants doivent bien distribuer les haricots, car ceux-ci leur permettront d’acheter aux enchères les blocs de leur choix.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence et choisit l’un des blocs pour le vendre aux enchères. Le premier bloc acquis par un joueur constitue sa base. Il devra donc construire sa tour en plaçant les blocs qu’il recevra sur cette base. Après la première vente aux enchères, les participants jouent à tour de rôle, en suivant le sens des aiguilles d’une montre. Le joueur suivant devient donc le nouveau commissaire-priseur.

Il peut choisir entre deux types de vente aux enchères :

- «**Au plus offrant**»,
- «**Par élimination**»

1.C’est la méthode classique utilisée dans une vente aux enchères. Le commissaire-priseur informe que le bloc, en jeu, sera attribué au joueur le plus offrant. Il indique le montant, c’est à dire le nombre de haricots, de la première offre. Les joueurs peuvent faire monter les enchères en offrant plus ou passer. Le dernier enchérisseur paie le nombre de haricots correspondant à son offre à la caisse et introduit le bloc dans sa construction. Si personne n’enchérit, le bloc est attribué au commissaire-priseur qui doit l’incorporer dans sa propre construction.

2.C’est la vente aux enchère à l’envers. Le commissaire-priseur choisit un bloc difficile à placer et lance une vente aux enchères à l’envers, dont le but est de ne pas recevoir le bloc. Le commissaire-priseur commence en offrant «Zéro» et donne le bloc à son voisin de gauche. Soit ce joueur accepte et introduit le bloc dans sa propre tour, soit il offre un haricot pour ne pas le recevoir. Le joueur suivant doit pousser l’offre à deux haricots pour ne pas recevoir le bloc ou le prendre et le placer sur sa tour. Et ainsi de suite, les joueurs placent les haricots qu’ils sont prêts à payer devant eux, sur la table. Le joueur qui ne peut pas ou ne veut pas surenchérir prend finalement le bloc, et ne dépense aucun haricot. Les autres joueurs versent à la caisse le nombre de haricots correspondant à leur dernière offre. Si l’enchère revient au commissaire-priseur, il doit lui aussi surenchérir et prendre le bloc.

Attention : si un joueur n’a plus assez de haricot, il doit prendre le bloc et le placer sur sa construction. Si un joueur n’a plus de haricot, il peut continuer à jouer comme avant. Mais naturellement, c’est lui qui reçoit tous les blocs vendus «par élimination». Il peut toujours choisir entre les deux types de vente aux enchères et faire une première offre de 0 haricot, en espérant que personne n’enchérisse, pour recevoir ainsi le bloc sans payer. Une fois la base installée, la suite de la construction est totalement libre. Les joueurs peuvent construire en hauteur ou à côté des pièces déjà posées, comme ils le souhaitent.

Fin de la partie

Si une tour s’écroule, le joueur qui a provoqué la chute doit abandonner la partie. Les blocs utilisés dans sa tour sont remis en jeu dans une nouvelle vente aux enchères. Le joueur dont la tour résiste jusqu’à la fin remporte la partie.

LA BONNE PILE

- ▲
-

À partir de 8 ans, pour 2 à 6 joueurs
Durée du jeu : environ 30 minutes
Que c’est beau de voir les tours des autres joueurs s’écrouler!

But du Jeu

Chaque joueur construit sa propre tour. Les joueurs essaie de construire la tour la plus haute. Chaque nouveau bloc doit permettre à la tour de s’élever encore plus.

Préparation

Les joueurs reçoivent 10 haricots chacun. Ils doivent bien distribuer ces haricots qui leur permettront lors de la vente aux enchères d’acheter les blocs de leur choix.

Déroulement de la partie et construction

Dans La Bonne pile, les enchères se succèdent, un peu comme dans la variante «Knock-Out». Un joueur choisit un bloc et le vend aux enchères. Première alter-native: il vend le bloc au plus offrant selon les règles mentionnées dans la variante «Knock-Out». Deuxième alternative : il vend un bloc pour que l’un des joueurs l’introduise dans sa tour. Le joueur qui achète le bloc aux enchères peut déterminer quel joueur doit le placer sur sa tour. L'idée est de lui

donner une pièce informe (par exemple un oeuf), pour déstabiliser sa tour et pour augmenter la diffi-culté de la construction..
Lorsqu’un joueur décide d’acheter aux enchères un tel bloc pour mettre un autre joueur en difficulté, deux possibilités se présentent :

1. Le joueur prend le bloc et le pose sur sa tour. Si la tour s’écroule, il doit abandonner la partie.
2.Le joueur peut demander à celui qui a acheté le bloc de le poser lui-même sur sa tour. Celui-ci essayera donc de gêner son adversaire et de placer cet élément de manière à rendre la construction de cette tour plus difficile.. Mais attention, s’il fait tomber la tour de l’autre joueur, c’est lui qui doit abandonner la partie. (A la fin de la partie, la hauteur de sa tour est tout de même prise en consi-dération.) Le joueur qui s’est vu attribué le bloc peut alors reconstruire sa tour en utilisant les mêmes éléments, qui viennent de tomber (à l’exception du bloc informe, bien sûr).

Attention : si un joueur offre un bloc informe à son adversaire, il risque de perdre la partie. Si sa tour s’écroule, le joueur doit abandonner la partie, mais à la fin de la partie, la hauteur de sa tour est quand même prise en considération. Si un joueur pense qu’il ne peut plus poser de nouveau bloc sur sa tour sous peine de la voir s’écrouler, il peut volonta-irement interrompre sa construction. À partir de ce moment-là, il ne pourra ni décider d’ajouter de nouvelles pièces, ni en recevoir des autres joueurs. Mais, il continue à participer aux ventes aux enchères et peut offrir des pièces à ses adversaires.

Fin de la partie

La partie prend fin au moment où tous les joueurs ont interrompu leur construction, ou lorsque toutes les tours se sont écroulées. Le constructeur de la plus grande tour gagne la partie.

TROIS ROUGES GAGNENT

- ▲
-

A partir de 12 ans, pour 2 joueurs ou plus
Durée du jeu : environ 20 minutes
Jeu tactique particulièrement adapté pour jouer à deux. Attention : si vous commencez avec cette variante, vous risquez de ne plus pouvoir vous en passer!

But du jeu

Le but du jeu est d’être le premier joueur qui réussit à incorporer trois éléments rouges dans sa tour. Les règles de cette variante sont identiques à celles de la variante «Knock-Out», avec ces deux petites diffé-rences :

Il n’existe qu’un seul type de vente aux enchères : c’est la vente au plus offrant. Le gagnant de la vente aux enchères peut toujours décider s’il veut garder le bloc pour lui-même ou s’il veut l’offrir à un adver-saire. L’adversaire doit alors obligatoirement intro-duire le bloc offert dans sa construction. Ceci permet donc d’empêcher son adversaire de continuer à construire.

Un joueur peut construire sur plusieurs bases, les unes à côté des autres, mais tout nouveau bloc doit permettre à la tour de s’élever. Les différents éléments qui constituent la base doivent se toucher.

Fin de la partie

Le gagnant est le joueur dont la tour ne s’est pas écroulée, ou le premier qui parvient à incorporer trois blocs rouges dans sa tour.

Vous pouvez enchaîner plusieurs parties de cette variante et laisser le perdant commencer la nouvelle partie. Le joueur qui réussit à gagner trois parties est le grand vainqueur.

Copyright:

Zoch GmbH

Traduction : Birgit Janka

BAUSACK

Der Klassiker aus dem Zoch Verlag
Ein Spiel von Klaus Zoch

BAUSACK ist eine Spielesammlung. Unzählige Baumöglichkeiten garantieren, daß kein Bauwerk dem vorherigen gleicht. Ihrer Phantasie sind bei der Auswahl der Teile und beim Bauen keine Grenzen gesetzt. Dabei sind **TURMBAU ZU BABEL** und die **BAUKETTE** besonders zum Mitspielen von Kindern geeignet. Ab **KNOCK OUT** handelt es sich um Versteigerungs-spiele für die Größeren und Erwachsenen.

inhalt:

ca. 70 Bauteile aus Holz

1 Säckchen Bohnen (Spielgeld)

1 Höhenmesser (der natürlich nicht mitverbaut wird)

1 Spielanleitung zu fünf Spielvariationen:

- Turmbau zu Babel
- Baukette
- Knock Out
- Hochstapelei
- 3x Rot gewinnt

Spielvorbereitung:

Sämtliche Bauteile werden aus dem Sack geschüttet und gut sichtbar in der Mitte des Tisches verteilt. Am besten eignet sich eine ebene Unterlage, wie z.B. ein stabiler Tisch ohne Tischdecke.

Allgemeines für die folgenden Spielvarianten:
Fairness ist oberstes Gebot. An den Tisch stoßen, ist verboten!

Der erste Baustein, den ein Spieler verbauen muss, bildet das Fundament. Das heißt, alle weiteren Teile müssen irgendwie darauf aufgebaut werden. Sie dürfen auf keinen Fall mehr den Tisch berühren. Bereits bestehende Türme dürfen mit den Händen nicht berührt werden. Das heißt, man darf den Turm nicht festhalten, keine Teile verschieben oder gar umbauen. Nur durch Berühren mit dem einzubauen- den Baustein dürfen bereits aufgebaute Teile verscho-ben werden. Die Spieler sollten darauf achten, daß die verschiedenen Türme nicht zu nahe nebeneinan- der gebaut werden, damit beim Einsturz eines Turmes nicht die anderen Bauwerke mitzerstört werden.

Bei den drei Versteigerungsspielen (**KNOCK OUT**, **HOCHSTAPELEI**; **3x ROT GEWINNT**) bekommt jeder Spieler zehn Bohnen als Spielgeld. Verbrauchte Bohnen kommen in das Bohnensäckchen zurück.

TURMBAU ZU BABEL

▲

ab 5 Jahren, bis zu 8 Mitspieler,
Spieldauer ca. 20 bis 30 Minuten
Ideal für die ganze Familie.

Alle Mitspieler bauen gemeinsam einen Turm. Es beginnt der jüngste Spieler, indem er ein Bauteil legt, das das Fundament bildet. Der nächste Spieler in der Reihe wählt ein beliebiges Bauteil und setzt es auf das Fundament. So wird reihum weiter gespielt, bis ein Spieler den Turm zum Einstürzen bringt. Stürzt ein Turm ein, bekommt der Spieler, der das letzte Teil eingebaut hat und bei dem der Turm noch stehenge-blichen ist, eine Bohne.

TURMBAU ZU BABEL wird über mehrere Runden gespielt. Gewonnen hat der Spieler, der als erster fünf Bohnen vor sich liegen hat.

Variante: Die Bauteile werden nicht ausgeschüttet, sondern verdeckt aus dem Sack gezogen.

BAUKETTE

- ▲
-

ab 6 Jahren, 2–6 Spieler
Spieldauer zirka 30 Minuten
Worauf es ankommt, werden Sie bald selbst merken.

Ziel des Spiels:

Bei der **BAUKETTE** baut jeder Spieler seinen eigenen Turm. Ziel des Spiels ist, möglichst viele Teile auf dem Fundament aufzubauen. Als Fundament erhält jeder Spieler einen Grundstückstein mit den Maßen 6 x 3 x 1,5 cm. Weitere Spieler suchen sich Funda-mente mit vergleichbarer Grundfläche (z.B. 6 x 3 x 3 cm sowie die beiden L-Teile).

Auswahl der Bauteile und Bildung der Baukette:

Der jüngste Baumeister beginnt. Er nimmt sich ein beliebiges Teil aus der Mitte und legt es vor sich ab. Reihum wird diese Handlung so oft wiederholt, bis vor jedem Spieler zwölf Bauteile liegen. Dabei muss jeder Spieler mit seinen Bauteilen eine Kette bilden, die genau der Reihenfolge entspricht, in der er die Bauteile genommen hat (am besten bauen alle Spie-ler ihre Kette von rechts vom Fundament weg). Die übrigen Teile werden nicht mehr benötigt und kommen zurück in den Sack.

Spielverlauf und Bauphase:

Auch hier beginnt der jüngste Spieler. Er darf aus den am Anfang der Kette liegenden Steinen aller Mitspie-ler ein passendes Teil aussuchen und es in sein Bauwerk einbauen. So wird reihum weitergespielt. Jeder Spieler hat also immer soviele Steine zur Auswahl wie Ketten aufgebaut sind.

Wurde eine Kette vollständig verbaut, kann nur noch aus den verbleibenden Ketten ausgewählt werden. Stürzt ein Turm um, so scheidet der Spieler aus und hat nur noch beratende Funktion. Seine verbauten Teile werden aus dem Spiel genommen. Seine Kette, soweit noch nicht verbaut, steht den verbleibenden Mitspielern weiter zur Verfügung.

Spielende:

Sieger ist derjenige Spieler, dessen Bauwerk am läng-sten stehen bleibt. Sind alle Bausteine verbaut, und mehrere Bauwerke stehen noch, gewinnt der Spieler mit dem höchsten Gebäude.

TIP: Es empfiehlt sich über mehrere Runden zu spie-len. Wer zuerst mindestens zwei Partien gewinnt, ist Gesamtsieger. Die zweite Runde beginnt der Verlierer der ersten Runde, die dritte der Erstaussgeschiedene der zweiten Runde usw.

- ▲
-

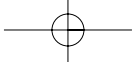
ab 12 Jahren, 2-6 Spieler
Spieldauer zirka 30 bis 45 Minuten
Das Herzstück der Bausackspielregeln für Freaks. Ein Zitterspiel für ruhige Hände.

Ziel des Spiels:

Bei **KNOCK OUT** baut jeder Spieler seinen eigenen Turm. Ziel des Spiels ist es, aus ersteigerten Baustein- en einen möglichst stabilen Turm zu bauen. Sieger des Spiels ist derjenige, dessen Turm zuletzt noch steht.

Zahlungsmittel:

Als Zahlungsmittel werden zu Beginn des Spiels an jeden Mitspieler zehn Bohnen ausgeteilt. Mit diesem Bohnenkapital müssen die Spieler auskommen, um Steine ihrer Wahl zu ersteigern.



Spielverlauf und Bauphase:

Der jüngste Spieler beginnt und wählt ein beliebiges Bauteil aus, um es zur Versteigerung anzubieten. Das erste Bauteil, das ein Spieler ersteigert, wird automatisch sein Fundament, auf dem alle weiteren Bauteile Platz finden müssen. Ist ein Bauteil versteigert, wird der linke Nachbar zum neuen Auktionator.

Der Auktionator kann zwischen zwei Versteigerungsarten wählen

1. **"Höchstbietend"**, 2. **"Zum Ablehnen"**

1. Der Auktionator sagt: **"Höchstbietend!"** Dieses Bauteil wird nun höchstbietend versteigert, wobei der Auktionator selbst ein erstes Gebot in beliebiger Höhe abgeben kann. Reihum können die Spieler das jeweils letzte Gebot beliebig erhöhen oder aus der Versteigerung aussteigen. Nur derjenige Spieler, der das höchste Gebot gemacht hat, zahlt den Betrag in die Kasse und erhält das Bauteil. Wird gar kein Gebot gemacht, erhält der Auktionator das Bauteil umsonst.

2. Die zweite Versteigerungsform ist ungewöhnlich: Hier bietet der Auktionator einen „gefährlichen Baustein“ seiner Wahl an. Die Spieler müssen steigern, um ein solches Teil nicht zu erhalten. Die Aufforderung des Auktionators lautet in diesem Fall **"Zum Ablehnen!"**. Er selbst macht das Angebot von „null“ und reicht das Bauteil an seinen rechten Nachbarn weiter. Dieser muss das Bauteil entweder nehmen oder eine Bohne bezahlen, um es wieder an seinen Nachbarn weitergeben zu können. Dieser muß schon auf zwei Bohnen erhöhen, um das schwierige Bauteil nicht zu bekommen. Der nächste Spieler zahlt schon drei Bohnen usw. Wer jedoch aussteigt, bekommt das Bauteil umsonst zum Einbau. Die Mitspieler jedoch müssen ihr letztes Gebot in die Kasse bezahlen. Die Spieler legen die eingesetzten Bohnen vor sich ab, bis die Ablehnungsrunde beendet ist. Erst dann wird bezahlt! Kommt das abzulehnende Bauteil nochmals zum Auktionator zurück, muß auch dieser selbst bezahlen, wenn er es nicht haben will.

ACHTUNG: Wer nicht mehr genügend Bohnen hat, muß das Bauteil nehmen und einbauen, wenn er an der Reihe ist.

Wer keine Bohnen mehr hat, spielt normal weiter. Alle Bauteile, die **"Zum Ablehnen"** versteigert werden, bleiben jedoch bei ihm hängen. Er selbst kann weiter zwischen beiden versteigerungsarten wählen. Versteigert er höchstbietend, muss er null bieten und darauf hoffen, dass kein Mitspieler ein gebot macht und er das Teil dann umsonst erhält. Wie auf dem Fundament weitergebaut wird, ist dem jeweiligen Bauherrn völlig freigestellt. Er darf die Bauteile aufeinander und nebeneinander stellen, ineinanderstecken oder -legen.

Spielende und Sieger:

Stürzt ein Gebäude ein, so ist dessen Bauherr ausgeschieden. Alle seine bereits verbauten Bauteile stehen wieder zur Versteigerung zur Verfügung. Sieger ist derjenige Spieler, dessen Turm zuletzt noch steht.



ab 8 Jahren, 2-6 Spieler
Spieldauer zirka 30 Minuten
Ach, sieh doch, wie schön alles zusammenstürzt!

Ziel des Spiels:

Jeder baut seinen eigenen Turm. Es geht darum, den höchsten Turm zu bauen. Mit jedem Bauvorgang **muss** der Turm an Höhe gewinnen.

Zahlungsmittel:

Auch hier hat jeder Spieler ein Kapital von zehn Bohnen. Mit diesem Kapital müssen die Spieler auskommen. Es gilt das gleiche wie bei **KNOCK OUT**.

Spielverlauf und Bauphase:

Wie bei **KNOCK OUT** gibt es auch hier zwei Versteigerungsformen:

„Höchstbietend“ wird genauso versteigert, wie bei **KNOCK OUT**.

Die zweite Versteigerungsform heißt hier **„Zum Fremdeinbau“**:

Dabei darf der Ersteigerer des Bauteils bestimmen, welcher Spieler dieses Bauteil in seinen Turm einbauen muß. Er verfolgt damit das Ziel, den Turm des Gegners durch unförmige Bauteile (z.B. durch ein Ei) in seiner Stabilität zu schwächen oder ein Weiterbauen riskanter zu machen.

Hat ein Spieler ein solches Teil ersteigert und bietet es einem Gegner seiner Wahl an, gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Der Gegner akzeptiert das Teil und baut es auf eigenes Risiko ein oder
2. der Gegner bittet den Anbieter, das Teil selbst in den Turm einzubauen. Dieser wird natürlich versuchen, das Teil an einer ungünstigen Stelle zu platzieren, um den Weiterbau zu behindern. Stürzt der Turm dabei ein, ist die Runde für den Anbieter beendet (gewertet wird die von ihm bisher erreichte Höhe). Der Gegner jedoch darf seinen Turm wieder auf die alte Höhe aufbauen und weiterspielen.

VORSICHT: Wer seinem Mitspieler ein offensichtlich unmögliches Bauteil gibt, läuft dadurch Gefahr, das Spiel selbst zu verlieren.

Fällt ein eigener Turm um, so ist die Runde für den Erbauer beendet. Gewertet wird am Ende nur der stehengebliebene Gebäuderest. Ist ein Spieler der Meinung, daß er seinem Werk kein weiteres Bauteil mehr zumuten kann, so darf er aus dem Spiel aussteigen. Die bis dahin erreichte Höhe geht in die Endwertung ein und wird mit dem Höhenmesser fixiert. Der ausgestiegene Spieler darf jedoch weiter bei den Auktionen mitmachen und Teile zum Fremdeinbau anbieten oder ersteigern.

Spielende:

Gespielt wird, bis niemand mehr wagt, höher zu bauen oder alle Türme bis auf einen zusammengebrochen sind. Sieger ist, wer den höchsten Turm gebaut hat.



ab 12 Jahren, besonders gut geeignet als taktisches Spiel für 2 Personen, Spieldauer zirka 20 Minuten)
Ein Zockerspiel für Zwei. Achtung: Suchtcharakter!

Hier ist es Ziel, als erster Spieler drei rote Bauteile in seinen Turm einzubauen. Der Spielablauf ist bis auf die zwei folgenden Punkte identisch mit **KNOCK OUT**: Es gibt nur die Versteigerungsart **„Höchstbietend“**, wobei der Ersteigerer immer bestimmen darf, ob er das ersteigerte Teil selbst nimmt oder seinem Gegner gibt. Im Gegensatz zur **HOCHSTAPELEI** können hier auch Teile weitergegeben werden, die dem Gegner das Weiterbauen unmöglich machen. Es ist möglich, mehrere Fundamente nebeneinander zu stellen. Allerdings muß mit jedem eingesetzten Bauteil der Gesamtbau höher werden, und die Fundamente müssen sich berühren.

Sieger ist derjenige Spieler, der zuerst drei rote Bausteine unterbringen kann oder dessen Turm zuletzt noch steht.
3 x ROT GEWINNT sollte über mehrere Runden gespielt werden, wobei der Verlierer der vorigen Runde immer Startspieler ist. Gesamtsieger ist, wer zuerst drei Partien gewinnt.

www.zoch-verlag.com
© 1997, Zoch GmbH, Birenner Str. 54a, 80333 München

BAUSACK SAC O' BRICKS - SAC NOIR

The Classic from Zoch Games
A Game by Klaus Zoch

BAUSACK/SAC NOIR is a whole range of games. Countless building possibilities guarantee that each construction is unique; in choosing building parts, no limits are set on your imagination.

The games “Tower of Babel” and “Building Chain” are especially suited for playing with younger children. “Knock Out” and the games following involve auctioneering and are better for older players.

Contents:
about 70 wooden building blocks (100 for Sac Noir)
1 sack of beans (play money)
1 height measurer (not to be used for building, of course)

1 instruction sheet with five game variations:

- Tower of Babel
- Building Chain
- Knock Out
- Pile It High
- 3x Red Wins

Preparation:

All the pieces are taken out of the bag and spread out in the middle of the table where everyone can see them. It's best to play on an even surface, for example a steady table without a tablecloth.

For all games:

Fairness is the first rule. No jogging the table!

The first block used by a player is the foundation. This means that all other pieces must somehow be placed on top of this one, so that they do not come in contact with the table. You must not touch the towers themselves. That means you can't hold the tower steady or touch any of the pieces of the tower to move it around. Already played pieces may only be moved by using the piece you are building with. Players should also be careful not to build their towers too close to one another, so that when one falls, the others' constructions don't come crashing down with it!

In the auctioneering games (Knock Out, Pile It High, 3x Red Wins) each player gets ten beans as play money. “Spent” beans get returned to the bean sack.



Ages 5 and up, up to 6 players
Game duration 20–30 minutes
Ideal for the whole family.

Aim of the game:

All players work together on the tower. The youngest begins by laying a single piece which will be the foundation. The next player chooses a piece and sets it on the foundation. Each of the others do the same in turn until the tower eventually falls down. The player who placed the piece before the one who caused the tower to fall gets one bean, and a new tower is begun.

Tower of Babel is played in several rounds. The winner is the first one to get five beans.

Variation:

The pieces are not spread out on the table but are drawn “blind” from their sack.



BUILDING CHAIN



Ages 6 und up, 2-5 players
Game duration 30 minutes
You'll soon see what this is all about.

Aim of the game:

Each player builds his on tower. The goal is to use as many pieces as possible in it. Two players use the pieces measuring 6x3x1,5 cm as their foundation; others have to find comparable foundation pieces (for example, the two L-shapes, 6x3x3 cm).

Choosing pieces for building the chain:

The youngest builder begins, choosing a piece from the pile in the middle and placing it in front of him/her. Each player follows suit in turn the table until everyone has twelve pieces each. These pieces must be arranged in exactly the order that they were chosen—it's best the players build their chains off to the right, away from their foundation piece. The remaining pieces aren't needed any more and go back in their sack.

Play:

The youngest begins again. He can take the first piece from the beginning of his own or any of the other chains and use it to build on his foundation. The other players do the same in turn. Each player therefore has as many pieces to choose from as there are chains.

If a chain is completely used up in building, then pieces can only be taken from the remaining chains. If a tower falls, that player is out of the game and can only give advice. The pieces of his tower are taken out of the game, but those remaining in his chain are still available to the other players.

Game end:

The winner is the player whose tower stands the longest. If all of the pieces get used and more than one tower is standing, the player with the highest tower wins.

TIP:

We recommend playing several rounds. The overall winner must win at least two rounds. The first person excluded from round 1 begins round 2, and the first loser from round 2 begins round 3 etc...



Ages 12 and up, 2–6 players
Game duration 30–45 minutes
The favourite of the fans of the Bausack games. A game for the steady hands.

Aim of the game:

Each player builds his own tower. The goal is to build the most stable tower possible out of the auctioned pieces. The winner is the one with the last tower standing.

Bean capital:

At the beginning of the game each player is given ten beans as money. The players have to get by with this capital for purchasing the pieces of their choice.

Play:

The youngest player begins and chooses a piece offered for auction. The first piece a builder takes automatically becomes his foundation, on which all other pieces must be placed. Once a piece is auctioned, it is built with and the person to the left is the new auctioneer.



The auctioneer can choose between two auctioning styles: 1. Highest bidder, 2. By refusal.

1. The auctioneer says “Highest bidder!”. This piece is now auctioned to the highest bidder, with the auctioneer himself making the opening bid. The bidding then passes from one player to the other around the circle, and the players either raise the bid or exempt themselves from the auction. Only the player who made the highest bid pays the amount to the till (sack) and gets the piece. If no offer at all is made, the auctioneer gets the piece for free.
2. The second style of auction is unusual: Here the auctioneer offers a “dangerous piece” of his choice, and then the players have to pay beans in order to avoid taking it. The auctioneer call out “By refusal!”. He himself makes the offer of “nothing” and passes the piece on to his left neighbour. This player must either take it or stake one bean in order to be able to pass the piece to his left neighbour. The next one must raise the stakes to two beans in order not to take the difficult piece. The next one must raise the stakes to three, the fourth to four etc ... Whoever refuses to raise gets the piece for nothing. The other players must then pay their last bid to the till. The players lay the beans they have bid in front of them until the refusal round is over. Only then is the money paid. If the piece comes all the way back to the auctioneer, he too must bid to avoid it.

WARNING:

If a piece comes to you and you don't have enough beans, you have to take the piece and build with it. Anyone who runs out of beans keeps on playing. Of course, this player gets all the pieces auctioned By Refusal. He can still choose between auctioning styles. If he chooses Highest Bidder, he can only bid nothing and hope that no other player makes a bid, so he can get the piece for free.

Each builder is free to decide how to build on his foundation, whether to place the pieces on top or beside one another, on end or laying flat.

Game end and winner:

If a tower falls, its builder is out of the game. All pieces from his tower are again available for auction. The winner is the player whose tower is the last one standing.

TIP:

The more often you choose to bid By Refusal, the sooner you will win. Remember that your tower gets less stable with each piece. Let your opponents do the building!



Ages 10 and up, 2–6 players
Game duration 30 minutes
Look how wonderfully it all collapses!

Aim of the Game:

Each player builds his own tower. The goal is to build the highest tower. With each move the tower must increase in height.

Bean capital:

Here too each player gets 10 beans, and as in Knock Out, the players have to try to get by with this amount.

Play:

As in Knock Out, there are two auctioning styles. Highest Bidder works the same way as in Knock Out. The second style is called “Give Away”, which

PILE IT HIGH

is bid on just as in Highest Bidder, However, the person who successfully bids on the piece can decide which player must build it into his tower. By forcing him to use irregular building pieces a player can cause his opponent's tower to become unstable and to make further building very risky.

If a player successfully bids for Giveaway and offers it to an opponent of his choice there are two possibilities.

1. The player accepts the piece and builds it in at his own risk, or
2. He does not dare to build with it. He says to the giver “Add this piece to my tower yourself, please“. Of course, the giver will try to place the piece in an awkward way, to hinder any further building. However, if the tower falls as this is done, the round is over for the giver (he can't build his tower any higher and is judged at that height). The opponent can rebuild his tower to the same height and keep playing.

CAREFUL:

Whoever gives an opponent an obviously impossible piece runs the risk of losing the game for himself.

If a tower falls, the round is ended for that player. Only the standing remains of the tower are counted at the end. If a player doesn't dare to build his tower any higher, he can end his round. His tower is then measured and recorded for the final evaluation. The player may keep on participating in the auctions and offer pieces for Giveaway and bid himself.

Game end:

Play continues until no one dares to build any higher, or all the towers except one have collapsed. The winner is the one who has built the highest tower.



Ages 12 and up, best as a strategy game for two people
Game duration 20 minutes
Warning: addictive by nature!

Aim of the Game:

Here the goal is to be the first to build three red pieces into one's tower. The play proceeds just as in Knock Out, except for the two following points: Pieces may only be auctioned to the Highest bidder, but the bidder can always choose whether he takes the piece he has bid for himself or if he is going to give it to his opponent. In contrast to Pile It High the pieces which make further building impossible for the opponent can also be passed on.

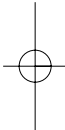
You are also allowed to put several foundation pieces side by side. However, the height of the tower must increase with each addition, and the foundation pieces must touch one another.

Game end:

The winner is the player who can first use three red pieces in his tower, or whose tower is the last one standing. 3x Red Wins should be played over several round, and the loser of the previous round begins the new one. The overall winner is the one who first wins three rounds.

There are lots of variations to these basic versions. Have fun inventing some new ones and enjoy the Sac O' Bricks/Sac Noir.

www.zoch-verlag.com
Copyright 1997, Zoch GmbH



HOCHSTAPELEI

3 x ROT GEWINNT

TOWER OF BABEL

KNOCK OUT

