



103 943

# Upside Down



**4+**

Jahre / years / ans

# Upside Down

## Inhalt

- 1 Spielturm  
(bestehend aus 2 Grundplatten, 2 Holzstäben,  
5 Schiebeelementen)
- 5 Farbzyylinder
- 60 farbige Chips  
(je 12x gelb, orange, rot, grün, blau)
- 1 Farbwürfel
- 1 Baumwollbeutel
- 1 Spielanleitung

## Pädagogischer Ansatz

Upside Down ist ein dreidimensionales Gedächtnisspiel mit dem gewissen Dreh. Die ständig wechselnde Reihenfolge der Farbzyylinder fordert höchste Konzentration und sorgt dafür, dass das Spiel stets spannend bleibt. Aufmerksamkeit und Merkfähigkeit werden gefördert.

## Anzahl und Alter der Spieler

Für 1- 4 Spieler, ab 4 Jahre

## Spielidee

7 Bazis



## Spielvorbereitung

Der Spielturm wird in die Mitte gestellt und die 5 Farbzyylinder werden aus dem Spielturm genommen, indem die Schiebeelemente nach oben angehoben werden. Die Farbzyylinder werden an die Spieler verteilt. Anschließend werden diese reihum von den Spielern wieder von oben in die Mitte des Spielturms gesteckt, sodass sie durchrutschen und übereinander liegen. Die Spieler müssen sich die Reihenfolge der Farbzyylinder merken. Die Chips liegen in der Mitte und der Würfel wird bereit gelegt. Anschließend kann das Spiel beginnen.

**Hinweis:** Um die einzelnen Farbzyylinder zu entnehmen, schiebt man das entsprechende Schiebeelement nach oben. Der Farbzyylinder kommt zum Vorschein und kann entnommen werden.



## Spielmöglichkeiten

### Spielmöglichkeit 1 – Grundvariante

Es wird reihum gespielt. Der Spieler mit der farbenfrohesten Kleidung beginnt. Er würfelt und überlegt nun, wo der Zylinder mit der gewürfelten Farbe ist. Dann hebt er das Schiebeelement an, in dem er den Farbzylinder vermutet. Hat er richtig geraten, entnimmt der Spieler den Farbzylinder und steckt diesen anschließend wieder in das oberste Schiebeelement ein. Dadurch ändert sich die Reihenfolge der Farben. Nun müssen alle Spieler darauf achten, welche Farbzylinder an welche Stelle rutschen. Anschließend erhält der Spieler einen Chip in der gewürfelten Farbe und der nächste Spieler ist an der Reihe. Hat der Spieler falsch geraten, lässt er den Farbzylinder an seiner Position und legt das Schiebeelement wieder ab.

Würfelt der Spieler die Farbe Weiß, so darf er für alle sichtbar „spicken“. Er hebt alle Schiebeelemente nacheinander an, sodass die jeweiligen Farben sichtbar sind. Dann würfelt er noch einmal und sucht anschließend nach der gewürfelten Farbe.

Das Ziel ist es, einen Chip pro Farbe zu sammeln. Erhält ein Spieler den dritten Chip in einer Farbe, darf er zwei davon gegen einen Chip in einer beliebigen Farbe tauschen. Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle Chipfarben einmal gesammelt hat und damit das Spiel gewinnt.



### **Variante 1**

Es wird wie in der Grundvariante gespielt. Die Farbe Weiß ist der Joker. Würfelt der Spieler die Farbe Weiß, darf er sich eine Farbe aussuchen und diese den Mitspielern „ansagen“. Er muss nun versuchen diese Farbe zu finden. Hat er richtig geraten, entnimmt der Spieler den Farbzyylinder und steckt diesen wieder oben in das Schiebeelement ein. Anschließend erhält er den Chip in der ausgewählten Farbe. Hat der Spieler falsch geraten, erhält er keinen Chip. Er lässt den Farbzyylinder an seiner Position und der nächste Spieler darf würfeln.

### **Variante 2**

Es wird wie in der Grundvariante gespielt. Würfelt der Spieler dieses Mal die Farbe Weiß, wird die Spielrichtung gewechselt.

### **Variante 3**

Diese Variante eignet sich für fortgeschrittene Spieler. Es wird wie in der Grundvariante beschrieben gespielt. Würfelt der Spieler die Farbe Weiß, wird es spannend: nun wird der gesamte Spielturm auf den Kopf gestellt und somit ändert sich die komplette Reihenfolge der Farbzyylinder. Der Spieler darf nun erneut würfeln, bis er eine Farbe gewürfelt hat und sucht diese. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

### **Spielmöglichkeit 2 -**

#### **für 1 Spieler**

Es wird wie in der Grundvariante gespielt. Das Ziel ist es, Chips in allen Farben zu bekommen. Der Spieler darf dabei aber höchstens 5-mal mit seiner Vermutung daneben liegen.

### **Spielmöglichkeit 3 -**

#### **Für Profis - für 1- 4 Spieler**

Es wird wie in der Grundvariante gespielt. Hat ein Spieler die passende Farbe gefunden, steckt er den Farbzyylinder dieses Mal an eine beliebige Stelle im Spielturm und nimmt sich einen Chip in der passenden Farbe. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Diese Variante bietet noch mehr Spannung und steigert den Schwierigkeitsgrad.

# Upside Down

## Content

- 1 Play tower  
(consisting of 2 plates, 2 wooden rods, 5 sliding elements)
- 5 coloured cylinders
- 60 coloured chips  
(12x yellow, orange, red, green and blue)
- 1 Coloured dice
- 1 cotton bag
- 1 Set of Instructions

## Educational Approach

Upside Down is a three-dimensional memory game with a twist. The constantly changing order of the coloured cylinders demands maximum concentration and ensures that the game is always exciting. Attention and memory are promoted.

## Number and Age of Players

For 1 - 4 players, from 4 years upwards

## Game Idea

7 Bazis



## Game Preparation

The play tower is placed in the middle of the children and the 5 cylinders are taken out of the play tower by lifting the sliding elements upwards. The coloured cylinders are distributed among the players. The players then in turn put them back into the middle of the play tower from above, so that they slide through and sit on top of each other. The players have to remember the order of the coloured cylinders. The chips are in the middle and the dice is ready. Now the game can begin.

**Note:** To remove the individual coloured cylinders, push the corresponding sliding element upwards. A coloured cylinder appears and it can be removed.



## Game Options

### Game Option 1 - Basic Variant

The game is played in turn. The player wearing the most colourful clothes may start. The player rolls the coloured dice and then tries to remember where the corresponding cylinder is. The player then lifts the sliding element to hopefully reveal the corresponding cylinder. If the player is correct, the coloured cylinder is removed and then put back in at the top. This changes the order of the cylinders. Now all players have to pay attention which coloured cylinders slide to which position. The player then receives a chip in the same colour as the thrown dice and it is the next player's turn.

If the player guesses incorrectly, the coloured cylinder is left in its position and the sliding element is returned. If the player throws the white colour with the dice then the player may „peep“. The player can lift all sliding elements one after the other, so that the respective colours are visible.

The player then throws the dice again and tries to find the corresponding colour. The goal is to collect one chip per colour. If a player receives a third chip in one given colour, two of the chips may be exchanged for a chip in their chosen colour. The winner is the player who has collected all the colours from the coloured chips.





### ***Variant 1***

It is played as described in the basic variant. The white colour is the wild card. If the player throws the white colour, a colour may be chosen and the other players are informed. The player must now try to find this colour. If correct, the player removes the coloured cylinder and puts it back into the sliding element and then takes the chip in the selected colour. If the player guessed incorrectly, no chip will be received. The coloured cylinder is left in its position and the next player can roll the dice.

### ***Variant 2***

It is played as described in the basic variant. If the player throws the white colour, the direction of the game is changed.

### ***Variant 3***

This variant is suitable for advanced players. It is played as described in the basic variant. If the player throws the white colour, it gets even more exciting: Now the whole play tower is turned upside down and the complete sequence of the coloured cylinders changes. The player can now roll the dice again and must try to find this colour. The game then continues and it is the next player's turn.

### ***Game Option 2 -***

#### ***For 1 player***

It is played as described in the basic variant. The goal is to get chips of all colours. However, the player may be wrong maximum 5 times.

### ***Game Option 3 -***

#### ***For professionals! - For 1 - 4 players***

It is played as described in the basic variant. If a player has found the matching colour, the coloured cylinder is put back in anywhere in the play tower and a chip is taken from the same colour. Then it is the next player's turn. This variant offers even more excitement and increases the level of difficulty.

# Upside Down

## Contenu

- 1 tour de jeu  
(composée de 2 plaques, de 2 baguettes de bois,  
et de 5 éléments coulissants)
- 5 cylindres colorés
- 60 jetons colorés  
(12 jetons respectivement de couleur jaune,  
orange, rouge, vert et bleu)
- 1 dé coloré
- 1 pochette en coton
- 1 notice de jeu

## Valeur pédagogique

Upside Down est un jeu de mémoire tridimensionnel. Le perpétuel changement d'ordre des cylindres colorés requiert une concentration accrue de la part des joueurs et a pour effet que le jeu est très captivant. La concentration et la mémoire des joueurs sont stimulées.

## Nombre et âge des joueurs

Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 4 ans

## Idée de jeu

7 Bazis



## Préparation de jeu

La tour est placée au milieu de la table, puis les 5 cylindres sont retirés de la tour; pour ceci, il suffit de lever les éléments coulissants. Les cylindres sont répartis entre les joueurs. Ensuite, ils sont placés au milieu de la tour par les joueurs, par le haut, de manière à ce qu'ils glissent vers le bas et soient alignés les uns au-dessus des autres. Les jetons se trouvent au milieu et le dé est mis à disposition des joueurs. Maintenant, le jeu peut commencer.

**Remarque:** pour retirer les cylindres, il suffit de faire glisser l'élément coulissant correspondant vers le haut. Le cylindre coloré fait son apparition et peut être retiré.



## Possibilités de jeu

### Possibilité de jeu 1 – variante de base

Les enfants jouent à tour de rôle. Le joueur avec les vêtements les plus colorés a le droit de commencer. Il lance le dé et réfléchit où se trouve le cylindre de la couleur souhaitée. Ensuite, il lève l'élément coulissant dans lequel il suppose trouver le cylindre. Si sa supposition est correcte, le joueur retire le cylindre et le place dans l'élément coulissant supérieur. Cela permet de modifier l'ordre des couleurs. Maintenant, tous les joueurs doivent faire attention à quels emplacements les cylindres sont déplacés. Ensuite, le joueur obtient un jeton de la couleur obtenue lors du lancer de dé et c'est au tour du prochain joueur. Si, au contraire, le joueur s'est trompé, il laisse le cylindre à son emplacement et il redépose l'élément coulissant.

Si le lancer de dé a pour résultat le blanc, il a le droit de jeter un coup d'oeil tout en laissant les autres joueurs regarder. Il soulève tous les éléments coulissants les uns après les autres, de manière à ce que les couleurs en questions soient bien visibles. Ensuite, il lance à nouveau le dé, puis il cherche la couleur obtenue.

L'objectif est de rassembler un jeton par couleur. Lorsqu'un joueur obtient le troisième jeton d'une même couleur, il peut en échanger deux contre un jeton d'une couleur quelconque. Le jeu est terminé dès qu'un joueur a rassemblé toutes les couleurs; c'est lui le gagnant.



### ***Variante 1***

Cette variante ressemble à la variante de base, à quelques exceptions près. Le blanc est la couleur „joker“. Lorsque le lancer de dé a pour résultat la couleur blanc, il peut choisir une couleur et la communiquer aux autres joueurs. Il doit maintenant tenter de trouver cette couleur. S’il a trouvé le bon emplacement, il retire le cylindre et le replace en haut dans l’élément coulissant. Ensuite, il obtient un jeton de la couleur sélectionnée. Si le joueur s’est trompé, il n’obtient pas de jeton. Il laisse le cylindre à son emplacement et le prochain joueur a le droit de lancer le dé.

### ***Variante 2***

Cette variante ressemble à la variante de base, à une exception près : lorsque le lancer de dé a pour le résultat le blanc, l’on change la direction de jeu.

### ***Variante 3***

Cette variante est destinée aux joueurs avancés. Les règles de la variante doivent être prises en compte. Lorsqu’un joueur obtient le blanc lors du lancer de dé, le jeu devient particulièrement captivant : la tour est retournée, ce qui change l’ordre des cylindres. Le joueur a le droit de re-lancer le dé, puis il doit chercher le cylindre correspondant. Ensuite, c’est au tour du prochain joueur.

### ***Possibilité de jeu 2 –***

#### ***pour 1 joueur***

Les règles de la variante de base doivent être respectées. L’objectif est d’obtenir des jetons dans toutes les couleurs. Le joueur n’a pas le droit de se tromper plus de 5 fois.

### ***Possibilité de jeu 3 –***

#### ***pour joueurs avancés - Pour 1 à 4 joueurs***

Les règles de la variante de base doivent être prises en compte. Si un joueur a trouvé la bonne couleur, il place le cylindre à un emplacement quelconque dans la tour de jeu, et il prend un jeton de la même couleur. Ensuite, c’est au tour du prochain joueur. Cette variante a un degré de difficulté plus élevé et est particulièrement captivante.

Ein weiteres Dusyma Produkt / Further Dusyma products / Plus de produits Dusyma

 Original  
Dusyma

103 871

**Klaktik**





**Original**  
**Dusyma**

103 908

**Wendewiese**



**Dusyma**



DEU - <b>Achtung!</b>	Erstickungsgefahr! Kleine Teile!
GBR - <b>Warning!</b>	Choking hazard! Small parts!
BGR - <b>Внимание!</b>	Опасност от задавяне! Мали части!
HR - <b>Upozorenje!</b>	Opasnost od gušenja! Mali dijelovi!
CZE - <b>Upozornění!</b>	Nebezpečí zažnutí! Malé části!
DNK - <b>Advarsel!</b>	Kvælningfare! Små dele!
NLD - <b>Waarschuwing!</b>	Verstikkingsgevaar! Kleine onderdelen!
EST - <b>Hoiatus!</b>	Kägistamisoht! Väikesed osad!
FIN - <b>Varoitus!</b>	Tuokehtumisvaara! Pieniä osia!
FRA - <b>Attention.</b>	Danger d'étouffement! Petits éléments!
GRC - <b>Προειδοποίηση!</b>	Κίνδυνος πνιγμού! Μικρά μέρη!
HUN - <b>Figyelmeztetés!</b>	Fulladásveszély! Kis alkatrészek!
ISL - <b>Víðvarn!</b>	Kæfingarhætta. Litill hlutir.
ITA - <b>Attenzione!</b>	Rischio di soffocamento! Piccole parti!
LVA - <b>Bridinājums!</b>	Aizrīšanās risks! Sīkas detaļas!
LTU - <b>Įspėjimas!</b>	Pavojus užspringti! Smulkios detalės!
MKD - <b>Предупредување!</b>	Оваа играчка има остри функционални точки.
MLT - <b>Twissija!</b>	Periklu li wiehed jifgħ! B'ejjeċ zġhar!
NOR - <b>Advarsel!</b>	Kvælningsfare. Små deler.
POL - <b>Ostrzeżenie!</b>	Niebezpieczeństwo udławienia się! Małe części!
PRT - <b>Atenção!</b>	Risco de asfixia! Pequenas partes!
ROU - <b>Avertisment!</b>	Pericol de sufocare internă! Părți mici!
SVK - <b>Upozornenie!</b>	Nebezpečnosť dusenia! Malé časti!
SLO - <b>Opozorilo!</b>	Nevarnost zadušitve zaradi tujka! Majhni deli!
ESP - <b>Advertencia!</b>	Peligro de atragantamiento! Partes pequeñas!
SWE - <b>Varning!</b>	Kvävningrisk! Små delar!
TUR - <b>Uyarı!</b>	Boğulma Tehlikesi (Tıkanma). Küçük Parçalar.

Upside Down

103 943



Anleitung zum späteren Nachschlagen bitte aufbewahren!  
Please keep the instruction manual safe for future consultation!  
Merci de bien vouloir conserver le manuel d'utilisation pour consultation ultérieure!



Dusyma Kindergartenbedarf GmbH  
Haubersbrunner Straße 40  
73614 Schorndorf / Germany  
Telefon: 00 49 (0) 7181 / 6003-0  
Fax: 00 49 (0) 7181 / 6003-41  
E-mail: info@dusyma.de

[www.dusyma.com](http://www.dusyma.com)