

 2 - 6 6 - 99 10 min. - ∞**Spielanleitung****Seite 2****Playing instruction****page 2 - 3****Règle du jeu****page 3****Instrucciones del juego****página 3 - 4****Istruzioni di gioco****pagina 4****Spelhandleiding****pagina 5****Spilleregler****side 5 - 6****Spelanvisning****sida 6****Instrukcja gry****strona 6 - 7****Инструкция к игре****страница 7**

Action Tower

DE

Inhalt:

26 Spielsteine blanko

24 Aktionsspielsteine

4 Joker

Spielvorbereitung:

Zu Beginn des Spiels wird der Turm aufgebaut. Drei Steine bilden jeweils eine Lage. Zwei Lagen Spielsteine werden gegeneinander um 90° versetzt. Der so aufgeschichtete Turm steht in der Mitte des Tisches.

Spielverlauf:

Abwechselnd nimmt jetzt jeder Spieler einen beliebigen Spielstein aus dem Turm und schichtet ihn auf die oberste Lage. Ein Anheben und wieder Ablegen eines Spielsteins aus der obersten Schicht ist hierbei nicht erlaubt. Im Laufe des Spiels wird der Turm immer höher und löchriger und damit instabiler.

So ist das Spiel beendet:

Verloren hat der Spieler, bei dessen Spielaktion der Turm zusammenstürzt. Gewonnen hat somit derjenige, der den vorletzten Spielstein entfernen kann, ohne dass der Turm umfällt. Der Verlierer muss den Turm wieder neu aufschichten.

Autor: Peter Schurzmann

Spielvariante:

Lassen Sie den Spielverlauf von den Aktionsspielsteinen bestimmen.

Zu Beginn werden die Spielsteine verdeckt gemischt und der Turm, wie oben beschrieben, in der Mitte des Tisches gestapelt. Beim Stapeln bleiben die Symbole auf den Spielsteinen weiterhin verdeckt. Abwechselnd nimmt jeder Spieler einen beliebigen Spielstein aus dem Turm. Zieht ein Spieler einen Aktionsspielstein muss er dessen Anweisung befolgen und schichtet diesen umgekehrt auf die oberste Lage.

	Der Spieler am Zug muss einen weiteren Spielstein ziehen und stapeln. Ist der gezogene Spielstein erneut ein Aktionsspielstein, muss die Anweisung befolgt werden. Danach ist der nächste Spieler am Zug.
	Richtungswechsel! Der nächste Spieler zur Linken oder zur Rechten ist an der Reihe.
	Aussetzen! Der nächste Spieler setzt aus. Es ist der übernächste Spieler am Zug.
JOKER	Der Spieler am Zug entscheidet nachdem er seinen Spielstein abgelegt hat, wie es weiter geht. Ob er einen weiteren Stein nimmt, ob es anders herum geht oder, ob der nächste Spieler aussetzt.

Action Tower

GB

Contents:

26 plain counters

24 action counters

4 jokers

Before starting the game:

To begin the game, the tower is built. Three stones of the same colour make one layer. Two layers of game pieces are placed at a 90° angle to each other. Any colour can be stacked on top of the other. The tower is built in the middle of the table.

Course of the game:

Each player takes a turn removing any one piece from the tower and placing it at the top layer of the tower. Lifting and putting a piece back down from the top layer is not allowed. As the game progresses, the tower becomes increasingly higher and more irregular and wobblier.

How the game ends:

The player whose move knocks down the tower loses. The player who removed the piece right before the tower collapsed is the one who wins. The loser has to rebuild the tower.

Author: Peter Schurzmann

Game variant:

Let the action counters determine the course of play.

To start with, the counters are mixed face-down and are stacked with the tower, as described above, in the middle of the table. The symbols on the counters should remain hidden when stacking. Each player in turn takes any counter from the tower. If a player draws an action counter, he must follow its instructions and then place it face-up on the top.

	The next player must then pick and stack a counter. If the counter picked is again an action counter, then the instructions must be followed before the next player takes his turn.
	Change direction! The next player to the left or right takes a turn
	Miss a turn! The next player misses a turn and the player next to him continues.
JOKER	The player whose turn it is decides how the game continues after he has placed his counter. He decides whether to take another counter, change the direction of the game, or whether the next player should miss a turn.

Action Tower

FR

Contenu:

26 jetons blancs
24 jetons d'action
4 jokers

Préparation du jeu:

La tour est construite au début du jeu. Trois pièces d'une même couleur forment une couche. Les couches de pièces sont disposées perpendiculairement à celles de l'étage inférieur. Vous êtes libres de choisir les couleurs que vous superposez. La tour ainsi empilée se dresse au milieu de la table.

Déroulement du jeu:

À tour de rôle, chaque joueur retire alors de la tour une pièce de son choix et la pose sur la couche du sommet. Il n'est pas permis de soulever et de reposer une pièce de la couche du sommet. Au fil du jeu, la tour devient de plus en plus haute, de plus en plus de trouée et de ce fait de plus en plus instable.

Fin du jeu:

Le perdant est le joueur dont l'action provoque l'écroulement de la tour. Le gagnant est donc celui qui a enlevé l'avant dernière pièce sans faire tomber la tour. Le perdant doit reconstruire la tour.

Auteur: Peter Schurzmann

Variante de jeu :

Les jetons d'action décident du déroulement du jeu.

Au début, les jetons sont mélangés sans qu'on puisse les voir et la tour est empilée au milieu de la table comme décrit plus haut. Les symboles qui figurent sur les jetons restent cachés quand on les empile. À tour de rôle, chaque joueur pioche dans la tour un jeton de son choix. Lorsqu'un joueur pioche un jeton d'action, il doit suivre son instruction et l'empiler retourné sur la couche du dessus.

	Le joueur suivant doit piocher un autre jeton et l'empiler. Si le jeton tiré est de nouveau un jeton d'action, l'instruction doit être suivie. Puis c'est le tour du joueur suivant.
	Changement de sens ! C'est le tour de jouer du joueur à droite ou à gauche.
	Sauter un tour ! Le joueur suivant passe son tour. C'est alors le tour du joueur d'après.
JOKER	Le joueur dont c'est le tour décide de la suite du jeu après avoir joué son jeton. S'il prend un autre jeton, si on change de sens ou si le joueur suivant passe un tour.

Action Tower

ES

Contenido:

26 fichas en blanco
24 fichas de acción
4 comodines

Preparación del juego:

Para empezar el juego, hay que construir la torre. Cada piso de la torre se forma con tres bloques de un mismo color. Los bloques de cada piso deben estar girados en un ángulo de 90° con respecto a los bloques del piso inmediatamente inferior. Cada piso puede ser del color que desee. La torre debe situarse en el centro de la mesa.

Desarrollo del juego:

En cada turno, el jugador retira el bloque de la torre que desee y lo coloca sobre el último piso. No se pueden retirar y colocar bloques que estén situados en el último piso. A medida que transcurre el juego, la torre va creciendo y se va llenando de huecos que la hacen cada vez más inestable.

De esta forma termina el juego:

Pierde el jugador que derrumbe la torre durante su turno. El ganador será el que retire el penúltimo bloque sin que se caiga la torre. El jugador que pierda deberá volver a construir la torre.

Autor: Peter Schurzmann

Variante del juego:

El desarrollo del juego lo determinan las fichas de acción.

Para empezar, se mezclan las fichas ocultándolas y se apila la torre en el centro de la mesa como se describe anteriormente. Al apilarlas, los símbolos de las fichas siguen estando ocultos. Cada jugador coge la ficha que prefiera de la torre de forma alterna. Si un jugador coge una ficha de acción, debe seguir sus instrucciones y colocarla al revés en el lugar más alto.

	El siguiente jugador debe extraer otra ficha y apilarla. Si la ficha que se ha extraído vuelve a ser una ficha de acción, deben seguirse las instrucciones. A continuación, es el turno del siguiente jugador.
	¡Cambio de sentido! Le toca al siguiente jugador situado a la izquierda o a la derecha.
	¡Pausa! El siguiente jugador hace una pausa. El turno salta un jugador.
	El jugador al que le toque decide cómo continúa el juego tras haber colocado su ficha: si coge otra ficha, si se sigue de otra forma o si se salta al siguiente jugador.

Action Tower

IT

Contenuto:

26 gettoni in bianco
24 gettoni dell'azione
4 jolly

Preparazione della partita:

All'inizio della partita si costruisce la torre. Tre pietre dello stesso colore costituiscono un livello. Due pedine orizzontali vengono spostate l'una verso l'altra di 90°. Il colore delle pedine da usare può essere scelto a piacimento. La torre così disposta si trova al centro della tavola.

Svolgimento del gioco:

Adesso ciascun giocatore a turno rimuove una pedina a scelta dalla torre e la posiziona sul livello superiore. Non è permesso rimuovere e collocare nuovamente una pedina sul livello superiore della torre. Nel corso del gioco la torre diventa sempre più alta e quindi più instabile.

Fine del gioco:

Il giocatore che perde è quello che fa crollare la torre. Il vincitore della partita è il giocatore che per ultimo ha rimosso una pedina senza far crollare la torre. Il giocatore che perde deve costruire una nuova torre.

Autore: Peter Schurzmann

Variante del gioco:

Lasciate definire il decorso del gioco dai gettoni dell'azione.

All'inizio i gettoni vengono coperti, mischiati e la torre, come descritto sopra, impilata nel centro del tavolo. Durante l'impilamento i simboli sui gettoni rimangono ancora coperti. A turno, ogni giocatore prende un gettone qualunque dalla torre. Se un giocatore estrae un gettone dell'azione, egli deve seguire le sue indicazioni e lo impila all'incontrario sulla posizione più alta.

	Il giocatore di turno deve estrarre e impilare un ulteriore gettone. Se il gettone estratto rinnova un gettone dell'azione, si deve seguire l'indicazione di quest'ultimo. Dopo di che è il turno del prossimo giocatore.
	Cambio di direzione! È il turno del prossimo giocatore alla destra o alla sinistra.
	Interruzione! Il giocatore successivo abbandona. È il turno del giocatore ancora dopo
	Il giocatore di turno decide, dopo aver posato il suo gettone, come deve proseguire. Se prendere un ulteriore gettone, se andare in senso contrario, oppure se il prossimo giocatore abbandona.

Action Tower

NL

Inhoud:

26 blanco spelstenen
24 actiespelstenen
4 jokers

Vorbereitung:

Aan het begin van het spel wordt de toren opgebouwd. Drie stenen van één kleur vormen telkens een laag. Twee lagen stenen worden 90° ten opzichte van elkaar verdraaid. Welke kleuren u op elkaar stapelt mag u zelf weten. De aldus opgebouwde toren staat in het midden van de tafel.

Spelverloop:

Om beurten neemt elke speler een willekeurige steen uit de toren en stapelt deze op de bovenste laag. Er mag hierbij geen steen uit de bovenste laag worden gehaald en weer teruggelegd. In de loop van het spel wordt de toren steeds hoger, met meer leemtes en dus instabieler.

Zo eindigt het spel:

De speler die de toren laat instorten, heeft verloren. Gewonnen heeft dus degene die de voorlaatste steen heeft verwijderd, zonder dat de toren is omgevallen. De verliezer moet de toren weer opnieuw opbouwen.

Auteur: Peter Schurzmann

Spelvariant:

Laat de actiespelstenen het spelverloop bepalen.

Bij het begin worden de spelstenen blind gemengd en wordt de toren in het midden van de tafel gestapeld, zoals hierboven beschreven. Bij het stapelen blijven de symbolen op de spelstenen bedekt. Afwisselend neemt iedere speler een spelsteen naar keuze uit de toren. Als een speler een van de actiespelstenen trekt, moet hij de aanwijzingen ervan opvolgen en deze ondersteboven op de bovenste laag leggen.

	De speler die aan de beurt is, moet een nieuwe spelsteen trekken en opstapelen. Is de getrokken spelsteen opnieuw een actiespelsteen, dan moet de aanwijzing worden opgevolgd. Daarna is de volgende speler aan de beurt.
	Verandering van richting! De volgende speler links of rechts is aan de beurt.
	Beurt overslaan! De volgende speler slaat een beurt over. De speler na de volgende speler is aan de beurt.
JOKER	Nadat de speler aan de beurt zijn/haar spelsteen heeft gestapeld bepaalt hij/zij hoe het verder gaat. Ofwel neemt hij/zij een spelsteen, ofwel draait hij/zij de spelrichting om, ofwel laat hij/zij de volgende speler een beurt overslaan.

Action Tower

DK

Indhold:

26 spillebrikker blanco
24 funktionsspilbrikker
4 jokere

Spilforberedelse:

I starten af spillet bygges tårnet op. Tre brikker i en farve danner et lag. To lag brikker forskydes 90° i forhold til hinanden. Du kan selv bestemme, hvilke farver der skal stables ovenpå hinanden. Dette opstablede tårn står midt på bordet.

Spilleforløb:

Skiftevist tager hver spiller nu en vilkårlig brik ud fra tårnet og stabler den ovenpå det øverste lag. At tage en brik fra det øverste lag og lægge den på igen er ikke tilladt. I løbet af spillet bliver tårnet højere og højere og mere og mere hullet og dermed mere ustabilt.

Sådan slutter spillet:

Taberen er den spiller, der får tårnet til at vælte. Vinderen er dermed den, der har lagt den næstsidste brik, uden at tårnet væltede. Taberen skal stable tårnet igen.

Forfatter: Peter Schurzmann

Spillevariant:

Lad funktionsspilbrikkerne afgøre spillets forløb.

I starten blandes spillebrikkerne tildækket, og tårnet, som er beskrevet ovenfor, stables i midten af bordet. Ved stablingen forbliver symbolerne på spillebrikkerne tildækkede. Skiftevist trækker hver spiller en vilkårlig spillebrik fra tårnet. Hvis en spiller trækker en funktionsspilbrik, skal spilleren følge dens anvisning og lægge den omvendt på den øverste plads.

	Spilleren, som skal trække, skal trække endnu en spillebrik og stable denne. Hvis den trukne spillebrik igen er en funktionsspilbrik, skal anvisningen følges. Derefter skal den næste spiller trække.
	Retningsskifte! Den næste spiller til venstre eller højre skal spille.
	Springe over! Den næste spiller springer over. Den næste spiller igen skal trække.
	Spilleren, som trækker, bestemmer, hvordan det skal fortsætte, når denne har lagt sin spillebrik. Om spilleren tager en brik mere, om det skal gå den anden vej rundt, eller om den næste spiller skal springe over.

Action Tower

SE

Innehåll:

26 spelbrickor blanko
24 handlingsbrickor
4 jokrar

Spelförberedelser:

I början av spelet byggs tornet upp Tre stenar av en färg bildar vardera ett lager. Två lager med spelstenar placeras 90° förskjutna mot varandra. Vilka färger du staplar över varandra kan du bestämma själv. Det på detta sätt uppstaplade tornet står i mitten av bordet.

Spelets gång:

Omväxlande tar nu varje spelare en godtycklig sten ur tornet och placerar den på det översta lagret. Det är inte tillåtet att lyfta och sätta ned en spelsten från det översta lagret. Under spelets gång blir tornet allt högre, får fler hål och blir därmed instabilare.

Så här avslutas spelet:

Den spelare har förlorat vid vars spelåtgärd tornet rasar. Därmed har den spelare vunnit kunde ta bort den näst sista spelstenen, utan att tornet rasar. Förloraren måste bygga upp tornet igen.

Författare: Peter Schurzmann

Spelvariant:

Låt handlingsbrickorna bestämma spelets förlopp.

I början blandas spelbrickorna dolt, och tornet staplas i mitten av bordet enligt beskrivningen ovan. Vid staplandet är symbolerna på spelbrickorna fortfarande dolda. Växelvis tar varje spelare en valfri spelbricka från tornet. Om en spelare drar en handlingsbricka, måste den spelaren följa dess instruktion och sedan lägga den upp och ner på det översta lagret.

	Spelaren vars tur det är måste dra och stapla ytterligare en spelbricka. Om den dragna spelbrickan återigen är en handlingsbricka, måste instruktionen följas. Sedan är det nästa spelares tur.
	Riktningsbyte! Nu kommer nästa spelare till vänster eller till höger i tur.
	Stå över en gång! Nästa spelare står över en gång. Det är nästnästa spelares tur.
	Spelaren vars tur det är bestämmer hur spelet ska fortsätta när han eller hon har placerat sin spelbricka; om han eller hon tar en spelbricka till, om riktningen byts eller om nästa spelare står över en gång.

Action Tower

PL

Zawartość:

26 pustych kamieni do gry
24 aktywne kamienie do gry
4 jokery

Przygotowanie do gry:

Na początku gry trzeba zbudować wieżę. Trzy klocki jednego koloru tworzą jedną warstwę. W kolejnej warstwie klocki układa się pod kątem 90° w stosunku do poprzedniej warstwy. O tym, jakie kolory będą ułożone na jeden na drugim, decydują gracze. Tak ułożona wieża stoi po środku stołu.

Przebieg gry:

Teraz gracze na zmianę wyjmują dowolny klocek z wieży i układają go na najwyższej warstwie. Podnoszenie i odkładanie klocka z górnego poziomu jest niedozwolone. W trakcie gry wieża staje się coraz wyższa i coraz bardziej dziurawa, a co za tym idzie, coraz bardziej niestabilna.

Гра kończy się następująco:

Przegrywa gracz, który podczas swojego ruchu przewróci wieżę. W ten sposób wygrywa ten, kto może usunąć przedostatni klocek, bez przewrócenia wieży. Przegrany musi odbudować wieżę.

Autor: Peter Schurzmann

Wariant gry:

Aktywne kamienie do gry określają przebieg gry.

Na początku należy pomieszać kamienie do gry ułożone symbolami do dołu. Następnie należy ustawić wieżę na środku stołu (według powyższego opisu).. Przy układaniu symbole na kamieniach do gry pozostają zakryte. Każdy gracz wyciąga z wieży dowolny kamień do gry. Gracze wyciągają kamienie na zmianę. Jeśli gracz wyciągnie aktywny kamień dotyczący czynności, to musi wykonać jego instrukcję. Następnie gracz musi ułożyć kamień w najwyższej warstwie. Kamień musi zostać ułożony odwrotnie.

	Gracz, który ma ruch musi wyciągnąć kolejny kamień do gry i go ułożyć. Jeśli wyciągnięty kamień do gry jest ponownie aktywnym kamieniem dotyczącym czynności, to należy wykonać jego instrukcję. Następnie ruch ma kolejny gracz.
	Zmiana kierunku! Kolejny ruch wykonuje gracz siedzący po lewej lub po prawej stronie.
	Pominięcie! Następny gracz zostaje pominięty. Ruch wykonuje gracz, który siedzi za następnym graczem.
	Gracz, który ma ruch odkłada swój kamień do gry i decyduje o dalszym przebiegu gry. Gracz, który ma ruch decyduje czy wziąć kolejny kamień, czy ustalić inny przebieg gry, czy następny gracz ma zostać pominięty.

Увлекательная башня

RU

Содержимое:

26 обычных фишек

24 специальные фишки

4 джокера

Подготовка к игре:

В начале игры выстраивается башня. Каждый уровень образуется из трех брусков одного цвета. Бруски в двух соседних уровнях должны быть уложены перпендикулярно друг другу. Вы решаете по своему выбору, уровень какого цвета над и под каким размещать. Возведенная таким образом башня стоит в центре стола.

Ход игры:

Теперь игроки по очереди извлекают из конструкции башни любой брусок и кладут его на верхний уровень. При этом приподнимать и класть назад бруски из верхнего уровня не разрешается. В ходе игры башня становится все выше и неустойчивей из-за увеличения в ней пустот.

Конец игры:

Проигрывает тот участник, в результате действий которого башня обрушивается. А выигрывает участник, удаливший предпоследний брусок, перед тем как башня рассыпалась. Проигравший должен заново сложить башню.

Автор: Peter Schurzmann

Вариант игры:

Пусть ход игры определяется специальными фишками.

В начале игры фишки перемешиваются символами вниз, а башня, как описано выше, укладывается в центре стола. При этом символы на фишках и далее остаются скрытыми. Каждый игрок по очереди берет из башни по любой одной фишке. Если игрок вытаскивает специальную фишку, он должен следовать указаниям на ней и положить ее на самый верх, повернув другой стороной.

	Игрок, делающий ход, должен вытащить еще одну фишку и положить ее. Если вытаскнутая фишка вновь оказывается специальной фишкой, он должен действовать в соответствии с указанием на ней. Затем ход делает следующий игрок.
	Смена направления! Следующий ход делает следующий игрок слева или справа.
	Переход хода! Следующий игрок пропускает ход. Ход переходит к игроку после него.
	Игрок, делающий ход, после того как положил свою фишку, решает, как игра пойдет дальше. Он может взять еще одну фишку, изменить направление игры или сделать так, чтобы следующий игрок пропустил ход.