




DE

 2 - 6
 6 - ∞
 10 min. - ∞

GB

Der Wandernde Turm

The Wandering Tower

Inhalt:

1 Aktionswürfel, 30 Stapelsteine, 1 Sockel, 5 Etappenscheiben.

Spielvorbereitung:

Zu Beginn des Spiels wird der Sockel in der Mitte des Tisches platziert. Nun wird der Turm auf dem Sockel aufgebaut. Drei Steine bilden jeweils eine Lage. Zwei Lagen Spielsteine werden gegeneinander um 90° versetzt. Anschließend werden die 5 Etappenscheiben beliebig auf dem Tisch verteilt.

Tipp: je weiter die Etappenscheiben auseinander liegen, umso schwieriger wird es später den wackligen Turm von einer Scheibe zur nächsten zu versetzen.

Spielverlauf:

Es wird entschieden wer anfängt (z.B. durch würfeln). Der startende Spieler zieht einen beliebigen Stein aus dem Turm und schichtet diesen auf die oberste Lage. Ein Anheben und wieder Ablegen eines Spielsteins aus der obersten Lage ist hierbei nicht erlaubt. Anschließend wird mit dem Aktionswürfel gewürfelt. Die gewürfelte Zahl entscheidet, wohin der Turm wandern muss. Er muss nun angehoben und auf der Etappenscheibe mit der gewürfelten Zahl wieder abgelegt werden. Wurde der Turm erfolgreich abgelegt, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Würfelregeln:

- Würfelt der Spieler einen Stern, so darf er einen anderen Spieler bestimmen der den Zug ausführen muss. Er bestimmt ebenfalls auf welche Etappenscheibe der Turm versetzt werden muss. Danach geht das Spiel in der ursprünglichen Reihenfolge weiter.
- Würfelt der Spieler die Zahl auf welcher der Turm bereits steht, darf er die Runde aussetzen und der nächste Spieler ist an der Reihe

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 für die nächste Runde wieder neu aufschichten.

Autor: Torsten Marold

Contents:

1 dice, 30 stacking blocks, 1 base, 5 stage disks

Game preparation:

At the beginning of the game, the base is placed at the centre of the table. Then the tower is built on top of the base. Each layer is formed by three blocks. Each layer of stacking blocks is placed at a right angle to the previous layer. Afterwards the 5 stage discs are spread out randomly on the table.

Tip: the further apart the stage discs are, the more difficult it will be later to move the wobbly tower from one disk to the next.

Course of play:

Players decide who will start (for example by rolling the dice). The starting player pulls a block out of the tower at random and places it on the top tier of the tower. Lifting up a block from the top tier and placing it back again is not allowed. Then the dice is rolled. The rolled number determines where the tower has to wander. The tower now has to be lifted and placed on top of the stage disc with the rolled number. When the tower has been placed successfully, it is the next player's turn.

Rules for rolling the dice:

- If a player rolls a star, they may designate another player who has to make the move. S/he also decides on which stage disk the tower has to be placed. The game then continues in the original order.
- If the player rolls the number on which the tower is already standing, s/he may skip the round and the next player will take their turn.

How the game ends:

The player whose turn it is when the tower collapses has lost. So, the winner is the one who can remove the penultimate block without the tower collapsing. The loser has to pile up the tower again for the next round.

Author: Torsten Marold

La Tour mouvante

Contenu:

1 dé, 30 pièces à empiler, 1 base, 5 disques d'étape.

Préparation du jeu :

Au début de la partie, la base est placée au centre de la table. Puis, la tour est construite sur la base. Chaque couche est formée de trois pièces. Les pièces d'une couche sont orientées perpendiculairement par rapport à celles de la couche inférieure. Ensuite, les 5 disques d'étape sont disposés au hasard sur la table.

Conseil : plus les disques d'étape sont éloignés les uns des autres, plus il sera difficile de déplacer la tour instable d'un disque à l'autre.

Déroulement du jeu :

Les joueurs décident qui commence (par exemple, en lançant le dé). Le joueur qui commence retire une pièce de la tour au hasard et la place ensuite sur la couche en haut de la tour. Soulever une pièce de la couche en haut de la tour et la remettre en place n'est pas autorisé. Ensuite, le dé est lancé. Le chiffre obtenu détermine dans quelle direction déplacer la tour : elle doit être soulevée et placée sur le disque d'étape correspondant au chiffre obtenu. Une fois la tour placée correctement, c'est le tour du joueur suivant.

Règles de lancer de dé :

- Si un joueur tombe sur la face avec l'étoile, il peut désigner un autre joueur pour effectuer le déplacement. Il décide également sur quel disque d'étape la tour doit être placée. La partie continue ensuite dans l'ordre d'origine.
- Si le joueur obtient le numéro qui correspond au disque sur lequel se trouve déjà la tour, il peut passer son tour et le joueur suivant peut commencer son tour.

Fin de la partie :

Le joueur dont c'est le tour au moment où la tour s'effondre perd la partie. Le gagnant est donc le dernier joueur à avoir retiré une pièce sans faire tomber la tour. Le perdant doit empiler à nouveau les pièces de la tour pour la manche suivante.

Auteur: Torsten Marold