



TOWER TO THE PEOPLE



INFO ZUM SPIEL:



SCAN ME

Der Plan war super: Rein in den **TURM**, alle Edelsteine einsacken und dann nix wie raus. Aber dieser **TURM** ist verhext. Die Stockwerke wandern rauf und runter. Und raus kommt hier nur, wer die Beute zurücklässt. Doch diese verfluchten Edelsteine kleben an den Fingern und wollen sich nicht wieder von euch trennen. Wem gelingt es, den **TURM** zu überlisten und zu fliehen?

SPIELZIEL

Bringe deine Edelsteine **alle im TURM unter**. Aber Vorsicht! Ein falscher Griff und alle Steine tauchen wieder in deiner Tasche auf.

SPIELMATERIAL



10 Etagen



1 Dach



36 Edelsteine



10 Zahlenchips

(1x 0, 3x 1, 2x 2, 2x 3, 1x 4, 1x ★)

SPIELAUFBAU



Legt in **jede** Etage **einen** Zahlenchip.

Spielt ihr zum ersten Mal?

Dann spielt ohne ★ und nur mit 9 Etagen!

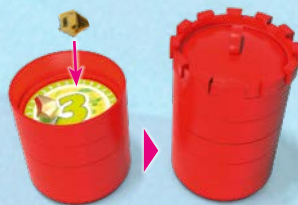
Legt **einen** Edelstein in **je eine** Etage mit der Zahl **1, 2, 3 und 4**.

Stapelt dann **alle Etagen** in **zufälliger** Reihenfolge zu einem **TURM** aufeinander, und legt das **Dach oben drauf**.

Verteilt die **übrigen 32** Edelsteine **gleichmäßig** an alle Spieler. Sind **Steine übrig**, bekommt die alle der **Startspieler**.

SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum. Bist du am Zug, öffnest du eine Etage. Hebe dazu **beliebig viele Etagen auf einmal ab**. Du darfst dabei **niemals nur das Dach** abheben.



Sieh nach: Sind **weniger** Edelsteine in der **geöffneten** Etage, **als** die **Zahl** auf ihrem Zahlenchip vorgibt, legst du **einen** deiner Edelsteine mit **hinein** – **NIE MEHR ALS EINEN!**

Beispiel: Du öffnest eine Etage mit einer „3“. Dort liegt erst ein Edelstein. Du legst einen deiner Edelsteine dazu und darfst eine weitere Etage öffnen (wenn du möchtest).

Nun entscheidest du, ob du

- ◆ eine **weitere Etage öffnest**, um auch dort einen Edelstein einzulegen oder
- ◆ **deinen Zug beendest**.

Alle **geöffneten Etagen** bleiben bis zum **Ende** deines Zuges **offen**.

So lange es dir bei jeder geöffneten Etage gelingt einen weiteren Edelstein in den **TURM** zu legen, darfst du dies weiter fortsetzen, bis du deinen Spielzug freiwillig beendest.

Deckst du aber eine Etage auf, in der **kein Platz mehr für** einen **weiteren** Edelstein ist (weil schon so viele Edelsteine drin sind, wie der Zahlenchip vorgibt – also z.B. kein Edelstein in Etage „0“ oder 2 Edelsteine in einer Etage „2“ usw.), **hat dich der TURM überlistet**: Du musst dann **alle Edelsteine aus allen geöffneten Etagen** herausnehmen und **vor dir ablegen** – um sie dann bei späteren Spielzügen wieder loszuwerden. **Damit endet dein Spielzug**.



Am **Ende deines Zuges** baust du den **TURM** wieder zusammen – und zwar so:

- ❶ **Versetze** (unbedingt) **das Dach auf eine Etage**, die du in diesem Zug aufgedeckt hast.
- ❷ **Staple** dann die geöffneten „**Turmabschnitte**“ **wieder aufeinander** – in **beliebiger Reihenfolge**, aber ohne dabei weitere Etagen zu öffnen.



Anschließend ist der **nächste Spieler** an der Reihe.

SPIELENDE

Bringst du **deinen letzten Edelstein** im **TURM** unter, hast du den **TURM überlistet** und **besiegt**: Du entkommst dem **TURM** und hast das Spiel gewonnen. Deine Mitspieler haben Edelsteine – aber die bringen ihnen, gefangen im **TURM**, gar nichts ...



Spielt den GANZEN TURM (10 Etagen mit ★!)

Der „zehnte“ Zahlenchip zeigt einen ★. Spielt damit den **GANZEN TURM!** Verwendet nun **alle 10 Etagen** – damit bekommt auch der ★ eine eigene Etage.

Für diese Etage gilt eine Sonderregel, die ihr euch vor Spielbeginn aussuchen könnt. Wählt dazu eine dieser 4 Regeln aus:

- „**Super 2**“: Ist die Etage *leer*, lege gleich **zwei Steine** hinein.
Falls nicht, nimm alle Steine aus allen offenen Etagen und beende deinen Zug.
- „**Spiegel**“: In diese Etage passen „*so viele Steine wie du aktuell besitzt*“. Liegen darin *weniger Steine, als du noch vor dir hast*, lege **einen** dazu. *Falls nicht, nimm alle Steine aus allen offenen Etagen und beende deinen Zug.*
- „**Die nette 4**“: In diese Etage *passen 4 Steine*. Öffnest du die Etage, legt der Spieler, der gerade die meisten Steine vor sich hat, **einen Stein** hinein. Ist die Etage voll, wenn du sie öffnest, *nimm alle Steine aus allen offenen Etagen und beende deinen Zug.*
- „**Can't Stop**“: In diese Etage *passen 4 Steine*. Nachdem du einen Stein hineingelegt hast, **MUSST** du eine weitere Etage öffnen und darfst *erst danach* deinen Zug beenden.