



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:

- 1 **Versetze** (unbedingt) **das Dach auf eine Etage**, die du in diesem Zug aufgedeckt hast.
- 2 **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.

DER TURM



TOWER TO THE PEOPLE



The plan was brilliant: sneak into the **TOWER**, grab all the gems, and then get out fast. But this **TOWER** is cursed. The floors move up and down. And the only way out is to leave the loot behind. But these cursed gems stick to your fingers and refuse to let go. Who will manage to outsmart the **TOWER** and escape?

OBJECT OF THE GAME

Put **all** your gems in the **tower**. But be careful! One wrong move and all the stones will reappear in your pocket.

GAME MATERIAL



10 floors



1 roof



36 gems



10 number disks

(1x 0, 3x 1, 2x 2, 2x 3, 1x 4, 1x ★)

GAME SET-UP



Place a **number disk** in **each** floor.

Is this your first time playing?

Then play without ★ and with only 9 floors!

For each number **1, 2, 3,** and **4** put **one** gem in a floor with that number.

Then stack **all the floors** in **random** order to form a **TOWER** and place the **roof** on **top**. Distribute the **remaining 32** gems **evenly** among all players. If there are any gems **left over**, they all go to the **starting** player.

COURSE OF THE GAME

You play in turns. When it's your turn, you can **pick up any number of floors in one go**, creating two smaller towers. You are **never** allowed to pick up **only the roof**.

Check: If there are **fewer** gems in the floor you **just opened** than the **number** on its number disk shows, place **one** of your gems **inside** – **NEVER MORE THAN ONE!**



Example: You open a floor with a "3" on its number disk. There is only one gem there. You place one of your gems inside and may reveal another floor (if you wish).

Now you decide whether to

- ◆ **reveal another floor** to place a gem there as well, or
- ◆ **end your turn.**

All **revealed floors** remain **open** until the **end** of your turn.

As long as you manage to place another gem in the **TOWER** each time you reveal a floor, you may continue doing so until you voluntarily end your turn.

However, if you reveal a floor where there is **no room for another gem** (because there are already as many gems as the number disk specifies – e.g., no gems on floor "0" or 2 gems on floor "2," etc.), the **TOWER** has **outsmarted you**: You must then **take all gems from all revealed floors** and **place them in front of you** – you have to get rid of them later. **This ends your turn.**



At the **end of your turn**, you rebuild the **TOWER** as follows:

- 1 **Move the roof** (mandatory) **to a floor** that you have uncovered in this turn.
- 2 Then **staple** the opened **"tower sections"** **back together—in any order**, but without opening any further floors.



Then it is the **next player's turn**.

END OF THE GAME

If you place **your last gem** in the **TOWER**, you have outsmarted and defeated the **TOWER**: You escape the **TOWER** and win the game. Your fellow players have gems – but trapped in the **TOWER**, they are of no use to them ...



Play the **ENTIRE TOWER** (10 floors with ★!)

The "tenth" number disk shows a ★. Play the **ENTIRE TOWER** with it! Now use all **10 floors** – this gives the ★ its own floor.

A special rule applies to this floor, which you can choose before the game begins. Select one of these 4 rules:

"Super 2": If the floor is **empty**, place **two gems** in it. If not, **take all gems** from all **open floors** and **end your turn**.

"Mirror": This floor can hold **"as many gems as you currently have."** If there are fewer gems in it **than you have left**, put **one** into the floor. If not, **take all gems** from all **open floors** and **end your turn**.

"The Friendly 4": This floor can **hold 4 gems**. When you reveal this floor, **the player who currently has the most gems in front of him places one gem in it**. If the floor is full when you reveal, instead **all the gems** from all **open floors** and **end your turn**.

"Can't Stop": This floor can **hold 4 gems**. After you have placed a gem inside, you **MUST** reveal another floor and **only then may you end your turn**.