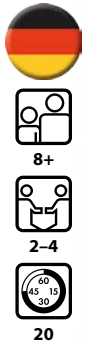




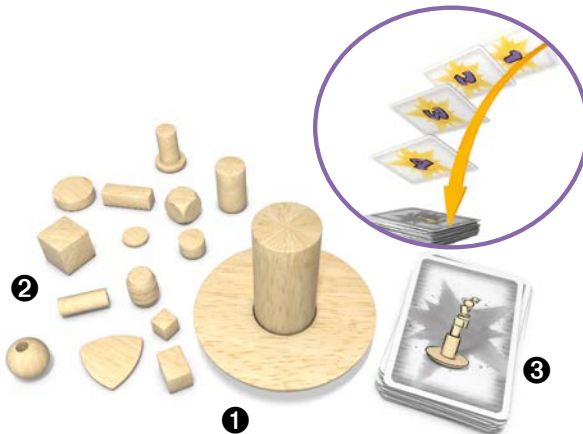
Ein schräges Bauspiel
von
Christoph Cantzler
und Anja Wrede



*Dieser Turm schwankt zwischen Schwerkraft und Leichtsinn.
Greife im Höhenrausch nach den Sternen! Aber gerate nicht aus
dem Gleichgewicht – sonst ist der Turm weg
... und deine Sterne auch!*

Spielmaterial: 1 wackeliger Sockel, 1 dicke Holzwalze, 14 Spielsteine, 33 Spielkarten mit den Sternwerten 1 bis 33

Spielvorbereitung



❶ Platziert den **Sockel** in eurer Mitte und steckt die dicke **Walze** oben in die Vertiefung. Dort bleibt sie das gesamte Spiel über, denn auf diesem Fundament entsteht Runde für Runde euer ... schräger ... Turm!

❷ Legt alle **14 Spielsteine** mit etwas Abstand daneben bereit.

❸ Sortiert und stapelt alle **Karten** verdeckt nach ihren Sternwerten in **aufsteigender Reihenfolge**, so dass die **1 ganz oben** und die **33 ganz unten liegt**.

Das ist euer **Spielstapel**.

Spielablauf

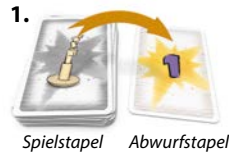
Das Spiel startet, wer heute schon weiter oben war, als die anderen.
Dann spielt ihr über mehrere Runden reihum im Uhrzeigersinn weiter.
Bist du am Zug, kannst du entweder **bauen** oder **passen**. Entscheide selbst!

A. Du willst bauen

1. Decke die **oberste Karte** vom Spielstapel auf und lege sie **offen daneben** ab.

→ Die aufgedeckten Karten bilden einen

Abwurfstapel und bleiben dort **bis zum Neustart**.



2. Wähle einen **Spielstein** aus dem Vorrat und lege ihn mit einer **flachen Seite** auf den **obersten** Stein des Turms.

Wer **beginnt**, legt den **gewählten Spielstein** auf die **dicke Holzwalze**.

Wer **anschließend** baut, legt den **gewählten Spielstein** auf den **zuletzt verbauten Spielstein**.

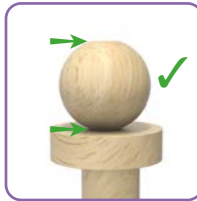
So entsteht ein einziger durchgängiger Turm.



So darfst du bauen!



So nicht! Es darf keine gerundete Seite aufliegen.



Auch die Kugel hat zwei abgeflachte Seiten – nur darauf darf sie abgelegt werden.



So darfst du (weiter) bauen – immer nur auf den obersten Spielstein.



So nicht: Auf keinem Spielstein dürfen mehrere Spielsteine aufliegen.

Bereits aufliegende Bausteine darfst du **ausschließlich** mit deinem **neuen Baustein berühren** – **nicht mit den Fingern**.

3. Dein **Spielzug endet**. Die nachfolgende Person ist am Zug.

B. Du willst passen

1. Nimm die **oberste Karte** vom **Spielstapel** und lege sie **offen vor dir ab**.

2. **Baue nicht**. Lege keine Karte auf den Abwurfstapel.

3. Dein **Spielezug endet**. Die nachfolgende Person ist am Zug.

→ Der weitere Bau dieses Turms findet **ohne dich statt**. Ab dem nächsten Neustart – wenn der nächste Turm gebaut wird – bist du wieder dabei.

→ Wer nicht passt, baut immer weiter (reihum) am Turm mit. Hast du als **einzige** Person beim Bau des aktuellen Turms **noch nicht gepasst**, darfst du **alleine weiterbauen**. Denke vor jedem Spielstein, den du verbaust, daran, eine Karte vom Spielstapel auf den Abwurfstapel zu legen. Du darfst so lange **weiterbauen**, bis du entweder **selbst passt** (und die oberste Karte vom Spielstapel an dich nimmst) ... **oder der Turm einstürzt**.

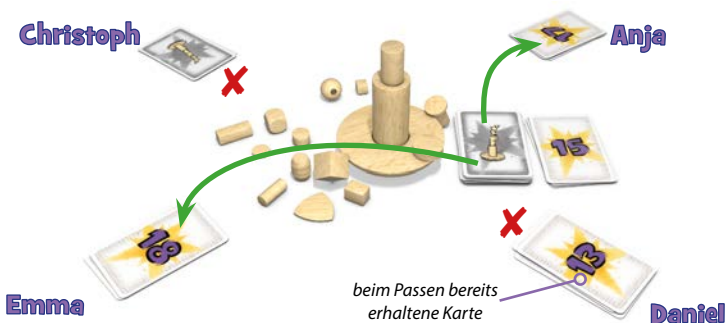


Euer schräger Turm stürzt ein

Als **Einsturz gilt**, wenn der **soeben verbaute Stein weitere Steine darunter** zum Absturz bringt. Fällt **nur** der **aktuelle** Stein herunter, ist dies **kein Einsturz**. Versuche weiter, ihn aufzulegen! Hast du den Turm zum **Einsturz** gebracht, erhältst du leider **keine Karte**. Wer beim Bau dieses Turms **nicht gepasst** hat, **nimmt sich die oberste Karte vom Spielstapel** – reihum, beginnend mit der Person, die links von dir sitzt.

Beispiel:

Christophs Stein brachte den Turm zum Einsturz. Er erhält keine Karte. Seine linke Nachbarin Anja ist noch im Spiel und nimmt sich die oberste Karte vom Spielstapel. Daniel hat schon gepasst (und dabei eine Karte bekommen). Er bekommt jetzt keine Karte mehr. Dann zieht Emma, die noch nicht gepasst hat, die oberste Karte vom Spielstapel und beendet damit die Runde.



Ende der Runde und Neustart

Ist der Turm **eingestürzt** oder haben **alle gepasst**, endet die Runde.

Falls es dir gelingt, den **allerletzten** (14.) Baustein zu verbauen, endet die Runde ebenfalls.

In diesem Fall bekommst du die **oberste** Karte vom Spielstapel. Andere Spieler, die noch nicht gepasst haben, **gehen leer aus**.

Sobald die Runde beendet ist, legt ihr **alle Karten des Abwurfstapels** wieder **verdeckt auf den Spielstapel**:

1. Wendet den gesamten Abwurfstapel so, dass die dann niedrigste Zahl wieder oben liegt.

2. Legt den gewendeten Abwurfstapel auf den Spielstapel zurück. (Mischt die Karten nie!)

Jetzt **verdecken** alle ihre erhaltenen Karten. Tut dies so, dass ihr alle gut sehen könnt, wer bereits wie viele Karten besitzt.

Legt alle 14 Spielsteine wieder neben dem Fundament bereit. (Lasst die dicke Walze immer im Sockel stecken!)

Nun folgt der **Neustart** – ein neuer Turm entsteht! Dabei seid ihr wieder alle beteiligt. Den **ersten Spielzug** führt dabei aus, wer den Turm zum Einsturz gebracht oder (ohne Einsturz) zuletzt gepasst oder den 14. Stein verbaut hat.

Spielende – und wer gewonnen hat

Besitzen zum Ende einer Runde eine oder mehrere Personen **5 Karten**, endet das Spiel.

Alle decken die eigenen Karten auf und zählen die **Sternpunkte** ihrer **3 höchsten Karten** zusammen.

Wer die meisten Punkte erreicht, hat erfolgreich nach den Sternen gegriffen und **POCKET PISA** gewonnen.



Beispiel: Karten: 3–7–11–13–19; Ergebnis: $11+13+19=43$

Art.-Nr.: 60 110 5220

Autoren: Christoph Cantzler, Anja Wrede
Gestaltung und Layout: Oliver Richtberg

2026 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

