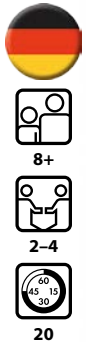




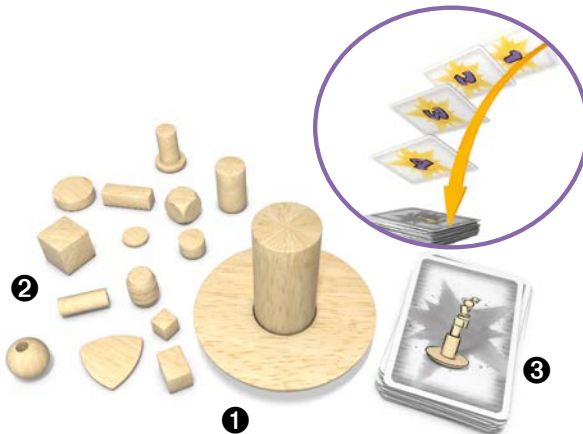
Ein schräges Bauspiel
von
Christoph Cantzler
und Anja Wrede



*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

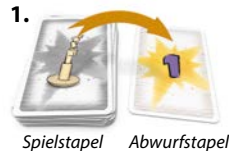
Das Spiel startet, wer heute schon weiter oben war, als die anderen.
Dann spielt ihr über mehrere Runden reihum im Uhrzeigersinn weiter.
Bist du am Zug, kannst du entweder **bauen** oder **passen**. Entscheide selbst!

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**.

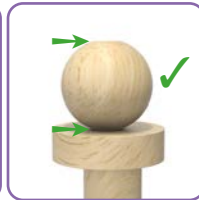
So entsteht ein einziger durchgängiger Turm.



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 **einzig**e 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

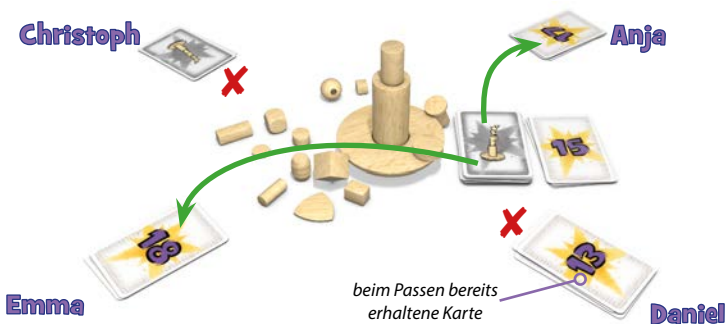
Als **Einsturz gilt**, wenn der **soeben verbaute Stein weitere Steine darunter** zum Absturz bringt.

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





A delightfully wobbly
building game
by
Christoph Cantzler
and Anja Wrede



8+



2-4

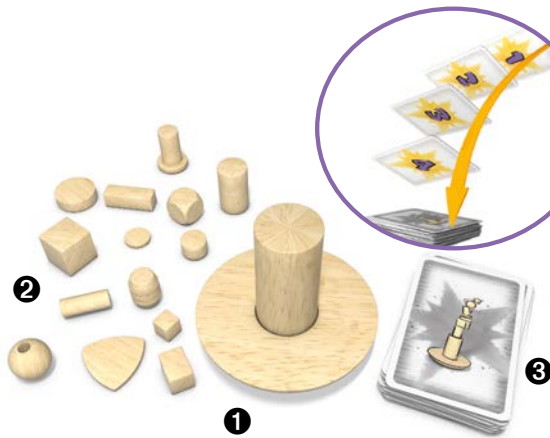


20

This tower teeters between gravity and recklessness. In your dizzying climb, reach for the stars! But don't lose your balance – otherwise the tower will topple ... and your stars will be gone, too!

Game Components: 1 wobbly base, 1 thick wooden cylinder, 14 building blocks,
33 playing cards with star values from 1 to 33

Game Setup



- ① Place the **base** in the center and insert the **thick cylinder** into the indentation on top. It stays there for the entire game, because round after round your ... crooked ... tower will be built on this foundation!
- ② Lay out all **14 building blocks** nearby, leaving a little space between them.
- ③ Sort the **cards** by their star values and stack them face down in **ascending order**, with **1 on top** and **33 at the bottom**. This forms your **draw pile**.

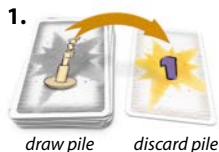
Gameplay

Whoever has been higher up than everyone else today goes first. Then play continues over several rounds, taking turns clockwise. On your turn, you can either **build** or **pass**. The choice is yours!

A. You decide to build

1. Reveal the **top card** from the draw pile and place it **face up next to it**.

→ The revealed cards form a **discard pile** and remain there until the **game is restarted**.



2. Choose one **building block** from the supply and place it with a **flat side** onto the **topmost** block of the tower.

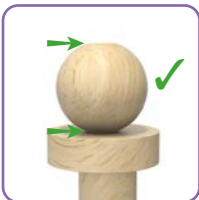
The **first** player places their **chosen block** on the **thick wooden cylinder**. Each **subsequent** player places their **chosen block** on the **most recently added block**, forming one continuous tower.



This is how you are allowed to build!



Not allowed! A rounded side may not rest on the block below.



The sphere also has two flattened sides – only these may be used as a base.



This is how you may (continue to) build – always only on the topmost block.



Not allowed: No more than one block may be placed on any single block.

Already placed blocks may **only** be **touched** with the **block you are currently placing**.

3. Your **turn ends**. The next player takes their turn.

B. You decide to pass

1. Take the **top card** from the **draw pile** and place it **face up in front of you**.

2. **Do not build.** Do not place a card on the discard pile.

3. Your **turn ends**. The next player takes their turn.

→ You will **no longer join** the construction of this tower. You rejoin the game when the next tower is started.

→ Anyone who does not pass continues building the tower in turn. If you are the **only** person who has **not yet passed** during the construction of the current tower, you may **continue building alone**. Before placing each block, remember to reveal the top card from the draw pile and move it to the discard pile. You may **continue building** until you either **choose to pass** yourself (and take the top card from the draw pile for yourself) ... **or the tower collapses**.



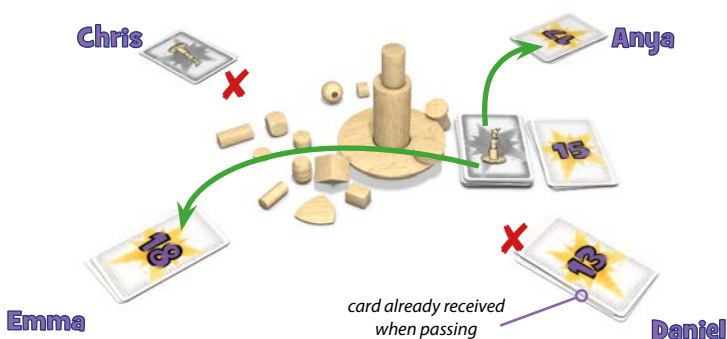
Your Crooked Tower Collapses

A **collapse occurs** if the block you **just placed** causes one or more **other** blocks to fall. If **only** the **current** block falls down, this does **not** count as a collapse. Try again to place it!

If you **cause** the tower to **collapse**, you unfortunately **do not receive a card**. All players who have **not yet passed** each **take the top card from the draw pile** in turn, starting with the player to your left.

Example:

Chris' block caused the tower to collapse. He does not receive a card. His left neighbor Anya is still in the game and takes the top card from the draw pile. Daniel has already passed (and received a card at that time). He does not receive another card. Then Emma, who has not yet passed, draws the top card from the draw pile, thereby ending the round.



End of the Round and Restart

If the tower has **collapsed** or **everyone has passed**, the round ends.

If you successfully place the **final** (14th) block, the round also ends **immediately**. In this case, you take the **top** card from the draw pile. Other players who have not yet passed **receive nothing**.

As soon as the round ends, place **all cards from the discard pile** back **onto the draw pile face down**:

1. Turn over the entire discard pile so that the lowest-numbered card ends up on top again.
2. Place the turned-over discard pile back onto the draw pile. (Never shuffle the cards!)

Now everyone **turns** their collected cards **face down**. Do this in a way that still allows everyone to see who already has how many cards.

Place all 14 building blocks next to the foundation again. (Leave the thick cylinder in the base!)

Now the **restart** begins – a new tower is built! Everyone participates again.

The player who **caused** the tower to collapse starts, or, if there was no collapse, the player who passed last or placed the 14th block.

End of the Game – and the Winner

If, at the end of a round, one or more players have **5 cards**, the game ends.

Everyone reveals their cards and adds up the **star values** of their **3 highest cards only**. The player with the highest total score has successfully reached for the stars and wins **POCKET PISA**.



Example: Cards 3–7–11–13–19; result: $11 + 13 + 19 = 43$.

Art.-N°.: 60 110 5220

Designers: Christoph Cantzler, Anja Wrede
Graphics and Layout: Oliver Richtberg

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





Un jeu de
construction penché
de
Christoph Cantzler
et Anja Wrede



8+



2-4

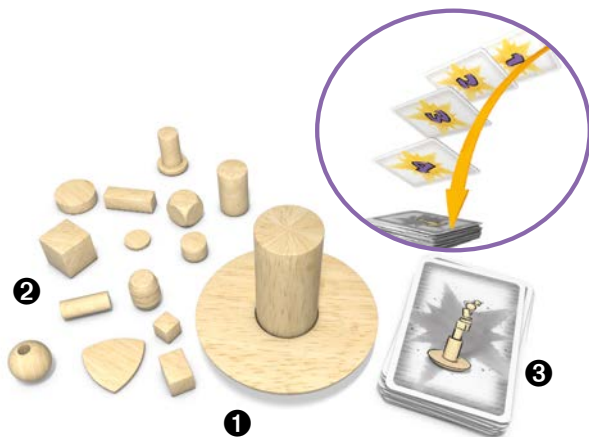


20

Cette tour oscille entre gravité et insouciance. Dans l'euphorie des hauteurs, attrapez les étoiles ! Mais ne perdez pas l'équilibre – sinon la tour s'écroule... et vos étoiles aussi !

Matériel de jeu: 1 socle vacillant, 1 gros cylindre en bois, 14 pièces de jeu, 33 cartes de jeu avec des valeurs d'étoiles de 1 à 33

Préparation du jeu



- ❶ Placez le socle au centre de la table et insérez le gros cylindre dans l'emplacement prévu. Il y reste pendant toute la partie, car c'est sur cette base que votre... tour... penchée... va se construire tour après tour !
- ❷ Disposez les 14 pièces de jeu à côté, avec un peu d'espace entre elles.
- ❸ Triez et empilez toutes les cartes face cachée par ordre croissant de leurs valeurs d'étoiles, de sorte que la carte 1 soit tout en haut et la 33 tout en bas. Cela constitue votre pioche.

Déroulement du jeu

Commence la personne qui s'est trouvée le plus haut aujourd'hui.
Ensuite, vous jouez plusieurs manches à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
À votre tour, vous pouvez soit **construire**, soit **passer**. À vous de décider !

A. Vous voulez construire

1. Retournez la **carte du dessus** de la pioche et placez-la **face visible à côté**.

→ Les cartes révélées forment la **pile de défausse** et y restent **jusqu'à la remise** en place du jeu.



2. Choisissez une **pièce** du stock et placez-la avec une **face plane** sur la **pièce la plus haute** de la tour.

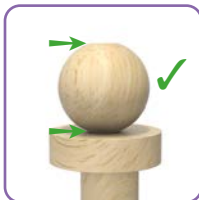
Le **premier** joueur **place sa pièce** sur le **cylindre en bois**. Les joueurs **suyvants** construisent toujours sur la **dernière pièce** posée. Ainsi se forme une seule tour continue.



Vous pouvez construire ainsi !



Pas comme ça ! Aucune face arrondie ne peut servir de surface d'appui.



La boule possède aussi deux faces aplaties – seules celles-ci peuvent être posées.



Vous pouvez (continuer à) construire uniquement sur la pièce du dessus.



Pas comme ça : aucune pièce ne peut en supporter plusieurs autres.

Les pièces déjà en place ne peuvent être **touchées qu'avec la nouvelle pièce** – pas avec les doigts.

3. Votre **tour de jeu se termine**. Le joueur suivant joue.

B. Vous voulez passer

1. Prenez la **carte du dessus** de la **pioche** et placez-la **face visible devant vous**.

2. **Ne construisez pas**. Ne placez pas de carte sur la défausse.

3. Votre **tour se termine**. Le joueur suivant joue.

→ Vous **ne participez plus** à la construction de la tour actuelle. Vous rejoindrez de nouveau la partie lors de la construction de la prochaine tour.

→ Ceux qui ne passent pas continuent à construire la tour. Si vous êtes la **seule** personne à **ne pas avoir passé**, vous pouvez continuer à **construire seul(e)**. Avant chaque nouvelle pièce posée, révélez la carte du dessus de la pioche et placez-la sur la défausse. Vous pouvez **continuer** jusqu'à ce que **vous passiez ... ou que la tour s'écroule**.



La tour s'écroule

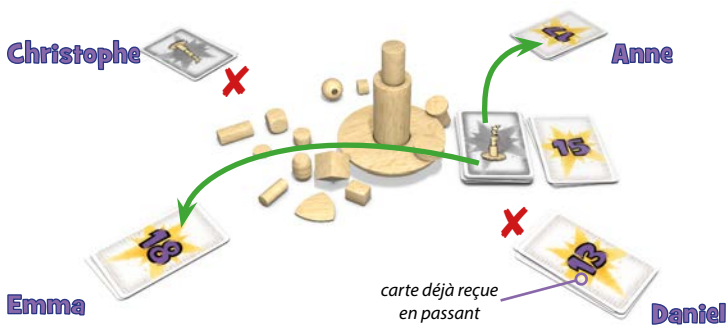
Il y a **effondrement** si la pièce que vous **venez de poser fait tomber au moins une autre pièce**.

Si **seule** la pièce **posée** tombe, ce **n'est pas** un effondrement : essayez de la replacer !

Si vous faites **tomber** la tour, vous **ne recevez pas de carte**. Les joueurs **n'ayant pas passé prennent chacun la carte du dessus de la pioche**, dans l'ordre à partir du joueur situé à gauche de vous.

Exemple :

La pièce de Christophe fait s'écrouler la tour. Il ne reçoit aucune carte. Sa voisine de gauche, Anne, est encore en jeu et prend la carte du dessus. Daniel a déjà passé (et reçu une carte). Il ne reçoit plus rien. Puis Emma, qui n'a pas encore passé, prend la carte du dessus et met fin à la manche.



Fin de manche et remise en place

Lorsque la tour **s'écroule** ou que **tout le monde a passé**, la manche se termine.

Si vous réussissez à placer le tout **dernier** (14^e) bloc, la manche se termine également.

Dans ce cas, tu prends la carte du **dessus** de la pioche. Les autres joueurs qui n'ont pas encore passé **ne reçoivent rien**.

Dès que la manche est terminée, remettez toutes **les cartes de la défausse sous la pioche** :

1. Retournez toute la défausse de sorte que la plus petite valeur se retrouve en haut.

2. Posez-la sur la pioche. (Ne mélangez jamais les cartes !)

Chacun **retourne** ses cartes face cachée afin que l'on voie combien de cartes chaque joueur possède.

Remettez les 14 pièces de jeu à côté de la base (laissez toujours le cylindre dans le socle !).

Un **nouveau** tour commence – une nouvelle tour est construite ! Tout le monde participe à nouveau.

Le joueur qui a fait **s'effondrer** la tour commence ou, en l'absence d'effondrement, celui qui a passé en dernier ou placé le 14^e bloc.

Fin du jeu et victoire

Lorsque une ou plusieurs personnes possèdent

5 cartes à la fin d'une manche, la partie se termine.

Tout le monde révèle ses cartes et additionne les

points des **3 cartes** ayant les **plus hautes** valeurs.

Celui ou celle qui obtient le plus de points remporte

POCKET PISA et atteint les étoiles !



Exemple : cartes 3-7-11-13-19 ; résultat : $11 + 13 + 19 = 43$.

Art.-N° : 60 110 5220

Auteurs : Christoph Cantzler, Anja Wrede

Conception et mise en page : Oliver Richtberg

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





Un gioco di
costruzione traballante
di

Christoph Cantzler
e Anja Wrede



8+



2-4

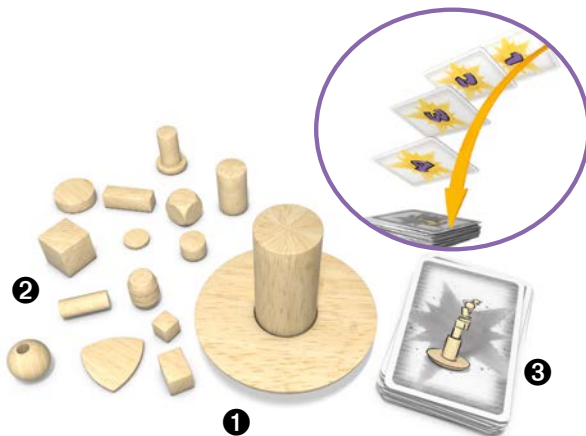


20

Questa torre oscilla tra gravità e imprudenza. Nella vertigine delle altezze, afferra le stelle! Ma attento a non perdere l'equilibrio – altrimenti la torre crolla ... e anche le tue stelle!

Materiale di gioco: 1 base instabile, 1 grosso cilindro di legno, 14 pezzi da gioco, 33 carte con valori stellari da 1 a 33

Preparazione del gioco



❶ Posizionate la **base** al centro del tavolo e inserite il grosso **cilindro** nell'apposito incavo. Rimane lì per tutta la partita, perché su questa base costruirete, turno dopo turno, la vostra ... torre ... sbilenca!

❷ Mettete i **14 pezzi da gioco** accanto alla base, con un po' di spazio tra loro.

❸ Ordinate e impilate tutte le **carte** coperte in **ordine crescente** dei valori stellari, in modo che la **carta 1 sia in cima** e la **33 in fondo**. Questo è il vostro **mazzo di pesca**.

Svolgimento del gioco

Inizia chi oggi è stato “più in alto” degli altri. Poi si gioca a turni in senso orario. Al tuo turno puoi scegliere: **costruire** oppure **passare**. Decidi tu!

A. Vuoi costruire

1. Gira la **prima carta** del mazzo e posala **scoperta accanto**.

→ Le carte scoperte formano il **mazzo degli scarti** e restano lì fino al **nuovo avvio**.



2. Scegli un **pezzo** dal deposito e posizionalo con una **faccia piatta** sul pezzo più **alto della torre**.

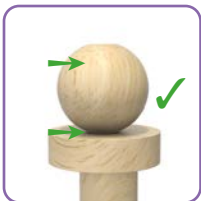
Il **primo** giocatore appoggia il proprio pezzo sul **cilindro di legno**. I **successivi** costruiscono sempre sull'**ultimo pezzo posato**, creando così un'unica torre continua.



Così puoi costruire!



Non così! Nessun pezzo può poggiare su un pezzo sottostante dalla superficie arrotondata.



Anche la sfera ha due lati piatti – solo quelli possono essere usati.



Puoi costruire solo sull'ultimo pezzo in cima.



Non così: nessun pezzo può sostenere più di un altro pezzo.

I pezzi già posati possono essere toccati **solo** con il **nuovo pezzo**, non con le dita.

3. Il tuo **turno termina**. Tocca al giocatore successivo.

B. Vuoi passare

1. Prendi la **prima carta** del **mazzo** e posala **scoperta davanti a te**.

2. **Non costruire**. Non mettere carte sugli scarti.

3. Il tuo **turno termina**. Gioca la persona successiva.



→ **Non partecipi più** alla costruzione della torre attuale. Rientrerai in gioco quando inizierà la torre successiva.

→ Chi non passa continua a costruire. Se sei **l'unico a non aver passato**, puoi continuare a **costruire da solo**. Prima di posare ogni nuovo pezzo, gira la carta in cima al mazzo e mettila negli scarti. Puoi **continuare finché non passi...** o **finché la torre crolla**.

Crollo della torre

Si **considera crollo** quando il **pezzo appena posato fa cadere altri pezzi sottostanti**. Se cade **solo** il pezzo **appena posato**, **non è un crollo**: riprova a posizionarlo.

Se fai **crollare** la torre, **non ricevi carte**. I giocatori che **non hanno passato prendono la carta superiore del mazzo**, a partire dal giocatore alla tua sinistra e procedendo in senso orario.

Esempio:

Il pezzo di Christoforo fa crollare la torre. Lui non riceve carte.

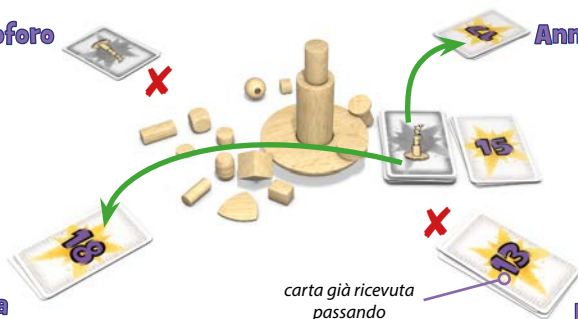
La sua vicina Anna è ancora in gioco e prende la carta superiore.
Daniele ha già passato (e ha già preso una carta) e non riceve altro. Poi Emma, che non ha ancora passato, prende la carta superiore e conclude la manche.

Christoforo

Anna

Emma

Daniele



carta già ricevuta
passando

Fine della manche e nuovo inizio

Quando la torre **crolla** o **tutti hanno passato**, la manche termina.

Se riesci a posizionare l'**ultimissimo** (14°) pezzo, anche la manche termina.

In questo caso, prendi la carta in **cima** al mazzo. Gli altri giocatori che non hanno ancora passato **restano a mani vuote**.

Non appena il turno termina, rimettete **tutte le carte della pila** degli scarti, coperte, sopra il mazzo di pesca:

1. Girate tutto il mazzo degli scarti in modo che il valore più basso sia in cima.

2. Posatelo sopra il mazzo di pesca. (Non mescolate mai le carte!)

Ognuno **gira** le proprie carte coperte in modo che si veda quante ne ha ogni giocatore.

Rimettete tutti i 14 pezzi accanto alla base (lasciando sempre il cilindro nel supporto!).

Ora inizia una **nuova torre**: tutti partecipano di nuovo.

Inizia il round successivo il **giocatore** che ha fatto crollare la torre oppure, in assenza di crollo, chi ha passato per ultimo o ha posizionato il 14° pezzo.

Fine della partita e vittoria

Quando una o più persone possiedono **5 carte** alla fine di una manche, la partita termina.

Tutti scoprono le proprie carte e sommano i punti delle **3 carte con valore più alto**. Chi ottiene il punteggio maggiore vince **POCKET PISA** e raggiunge le stelle!



Esempio: carte 3-7-11-13-19; risultato: $11 + 13 + 19 = 43$.

Art.-N°.: 60 110 5220

Autori: Christoph Cantzler, Anja Wrede

Progetto grafico e impaginazione: Oliver Richtberg

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

