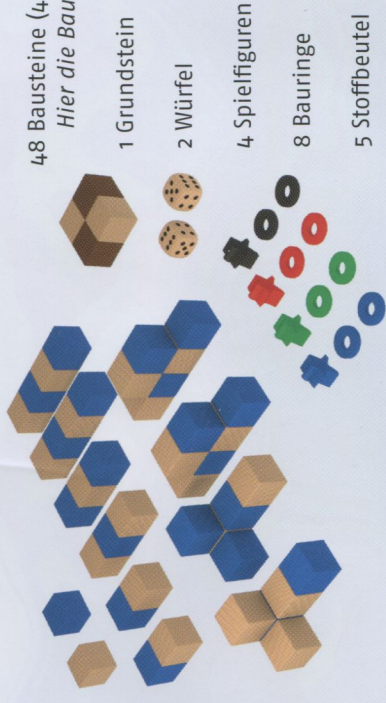


TURM BAUER

Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

Spielmaterial



48 Bausteine (4 Farbsätze mit je 12 Steinen)
Hier die Bausteine von Spieler Blau

Spielidee und Spielziel

Alle Spieler bauen mit ihren Bausteinen gemeinsam an einem Turm. Dabei lassen sie ihre Spielfiguren stufenweise immer höher klettern. Wenn der Turm fertig ist, gewinnt der Spieler, dessen Spielfigur auf dem höchsten Punkt steht. Sollte ein Spieler das Bauwerk jedoch vorher zum Einsturz bringen, hat er auf jeden Fall verloren.

2-Spieler-Regel

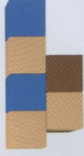
Lesen Sie zunächst die Regeln vollständig durch. Die Besonderheiten für das Spiel zu zweit stehen am Ende der Regel.

Die Bauregeln

- Am Anfang des Spiels liegt nur der Grundstein in der Tischmitte. Die Spielfiguren befinden sich noch außerhalb.
- In der **ersten** Runde muss jeder Spieler seinen Baustein **auf** oder **direkt angrenzend an den Grundstein** anbauen.
- **Wichtig:** Ab der zweiten Runde darf **nur noch** auf das vorhandene Bauwerk gebaut werden. Kein neuer Baustein darf die Tischfläche mehr **berühren**.
- Die Bausteine müssen immer so auf- bzw. aneinander gelegt werden, dass **mindestens eine Fläche** des neuen Bausteins eine Fläche des Grundsteins oder eines schon gebauten Steins vollständig berührt.
- Während des ganzen Spiels muss so gebaut werden, dass sich ein **Schachbrettmuster** ergibt. D. h. es grenzt immer abwechselnd die neutrale Holzfarbe an eine Spielerfarbe oder an die dunkelbraunen Flächen des Grundsteins an. Die Bausteine müssen dabei so angebaut bzw. übereinander gebaut werden, dass das Schachbrettmuster nicht verschoben ist.



So ist es richtig.



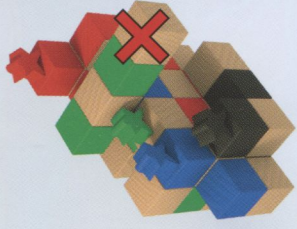
Das ist nicht erlaubt.

- Beim Bauen ist es durchaus erlaubt, dass unter einem Baustein eine Lücke entsteht. Es muss nicht jeder Teil eines Bausteins darunter liegende Bausteine abdecken.

Hinweis: In eine Lücke darf man, meistens zur Stabilisierung des Turms, später einen Baustein einschieben.

- Ein Baustein darf aber nicht so gebaut werden, dass in einer waagerechten Richtung mehr als 1 Teil dieses Bausteins überhängt.

Beispiel: So darf der grüne 4er-Stein nicht gebaut werden.



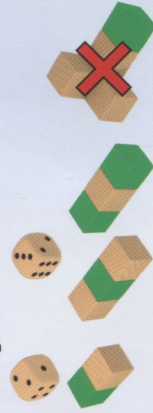
Spielvorbereitung

- Jeder Spieler erhält in einer **Farbe** einen Satz **Bausteine** (das sind 11 farbige Steine und ein naturfarbener Stein), seine **Spelfigur** und **zwei Bauringe**.
- Der **Grundstein** wird flach in die Tischmitte gelegt.
- Jeder Spieler würfelt mit einem Würfel. Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt.
- Danach verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Ablauf einer Spielrunde

1. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt **mit beiden Würfeln**.
2. Nun muss er **einen** Baustein aus seinem Vorrat am Bauwerk **anbauen**. Welchen Baustein er nehmen darf, bestimmen seine gewürfelten Augenzahlen: Jeder Baustein besteht aus 1 bis 6 zusammenhängenden Teilen und entspricht damit einer Augenzahl.



Beispiel: Der Spieler würfelt eine „2“ und eine „3“. Dann darf er entweder einen Baustein, der genau aus 2 Teilen besteht, verbauen oder einen Baustein aus genau 3 Teilen. Einen Baustein aus 5 Teilen (Summe aus 2 und 3) dürfte der Spieler nicht verbauen.

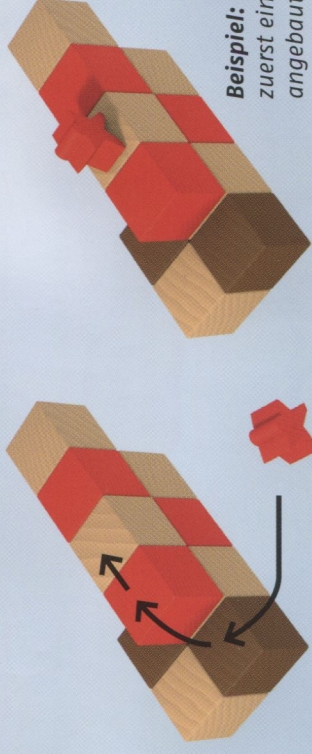
3. Nachdem der Baustein angebaut wurde, darf der Spieler **seine Spelfigur bewegen**. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sonderfälle beim Würfeln

- Würfelt der Spieler **zwei gleiche Augenzahlen**, hat er die **freie Auswahl**. Er darf einen beliebigen Baustein aus seinem Vorrat verbauen.
- Hat der Spieler **keinen Baustein mehr** in seinem Vorrat, der zu **den gewürfelten Augenzahlen** passt, muss er **mit dem Bauen aussetzen**. Außerdem muss er einen beliebigen Baustein aus seinem Vorrat nehmen und ungenutzt in die Schachtel zurücklegen. Seine Spelfigur darf er aber dennoch bewegen. **Hinweis:** Gegen Abgabe eines *Baurings* kann der Spieler das Aussetzen vermeiden (siehe „Die Bauringe“).
- Sollte aber nur **eine der beiden Augenzahlen** zu einem Baustein gehören, den der Spieler nicht mehr in seinem Vorrat hat, dann muss er **den anderen Baustein** verbauen.

Die Bewegungsregeln

- Ein Spieler darf seine Spelfigur erst bewegen, **nachdem** er einen neuen Baustein angelegt hat. Er darf auf die Bewegung aber auch verzichten.
- Die quadratischen Flächen der Bausteine stellen **Felder** dar, auf denen die Spielfiguren stehen und ziehen können.
- Eine Spelfigur darf **beliebig weit** auf oder über Felder ziehen, die **neutral** sind **oder die Farbe dieser Spelfigur** haben. Hierzu muss es einen durchgängig freien Weg geben. Auch die beiden dunkelbraunen Felder des Grundsteins dürfen betreten werden.

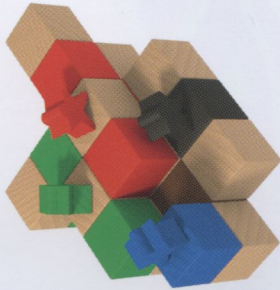


Beispiel: Spieler Rot hat zuerst einen 6er-Stein angebaut und bewegt dann seine Figur.

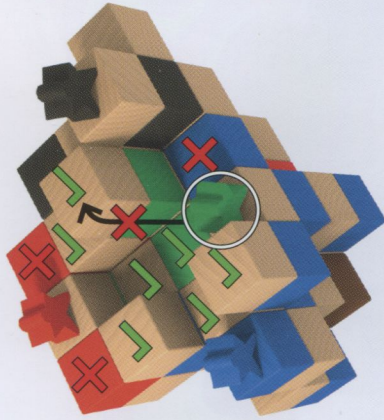
- Eine Spelfigur darf aber **nicht** auf oder über Felder ziehen, die die **Farben der Mitspieler** haben.
 - Auf einem Feld darf **nie mehr als eine Spelfigur** stehen.
 - Eine Spelfigur darf auch **nicht** über ein Feld hinwegziehen, auf dem **eine andere Spelfigur** steht.
 - Eine Spelfigur kann von Feld zu Feld **nach vorne, nach hinten oder zur Seite ziehen**. Diagonales Ziehen ist jedoch nicht erlaubt.
 - Dabei kann die Spelfigur **stufenweise von einem Feld auf ein anderes Feld** ziehen, das sich **eine Stufe** höher oder niedriger befindet. In einem Spielzug darf sie mehrere dieser Stufen nutzen.
- Hinweis:** Es ist erlaubt, eine oder mehrere Stufen hinunterzusteigen und gemäß den Regeln in demselben Zug an anderer Stelle höherzusteigen.
- Auch auf den Tisch darf eine Spelfigur wieder hinuntersteigen und an einer anderen Stelle wieder auf das Bauwerk hinaufsteigen.

Beispiele:

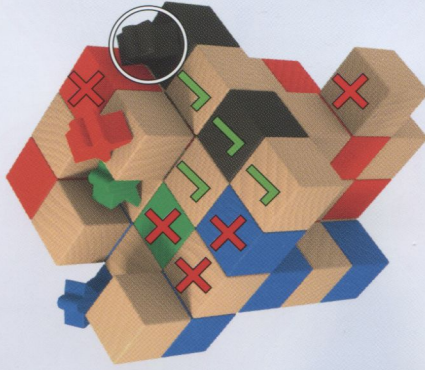
1. Nachdem jeder Spieler einmal an der Reihe war, sieht das Bauwerk so aus:



2. Spieler Grün darf auf alle mit markierten Felder ziehen. Die Felder mit einem **X** darf er nicht betreten. Er dürfte auch nicht 2 Etagen auf einmal hochsteigen.



3. Spieler Schwarz darf auf die mit markierten Felder ziehen, nicht jedoch auf die Felder mit einem **X** oder darüber hinaus.



Die Bauringe



Nach seinem Würfelwurf darf ein Spieler **einen** seiner beiden Bauringe einsetzen. Ein eingesetzter Bauring wird in die Schachtel zurückgelegt. Aus folgenden Einsatzmöglichkeiten darf man jeweils **eine** auswählen:

Spielende

- Das Spiel endet, wenn alle Spieler ihre Bausteine verbaut haben. Es gewinnt der Spieler, dessen Spielfigur dann **am höchsten** steht.
- Sollten mehrere Spieler gleich weit oben stehen, so gewinnt derjenige, der **mehr Teile** verbaut hat. Dazu zählt jeder die Teile, aus denen seine Bausteine bestehen, die er während des Spiels in die Schachtel zurücklegen musste. Wer die wenigsten Teile hat, gewinnt. **Beispiel:** Spieler Rot musste einen 6er-Baustein zurücklegen und Spieler Grün einen 2er- und einen 3er-Baustein (= 5). Somit hat Spieler Grün gewonnen.
- Sollte auch das gleich sein, gewinnt wer noch **mehr Bauringe** hat. Und wenn es noch immer keine Entscheidung gibt, teilen sich mehrere Spieler den Sieg.
- **Wichtig:** Sollte ein Spieler während des Spiels den **Turm zum Einsturz** bringen, gewinnt **von den anderen Spielern**, wer **zuvor am höchsten** gestanden hatte. Bei Gleichstand zählt jeder die Teile, aus denen seine Bausteine bestehen, die er noch in seinem Vorrat hat. Dazu addiert er, wie oben beschrieben, die Teile seiner Bausteine in der Schachtel. Bei einem weiteren Gleichstand entscheiden die Bauringe. Andernfalls gibt es ein Unentschieden.

Das Spiel zu zweit

- Im Spiel zu zweit spielt **jeder Spieler mit zwei Farben**.
- Jeder erhält in den beiden Farben alle Bausteine, Bauringe und Spielfiguren, die er getrennt voneinander vor sich bereitlegt.
- Die Farben werden abwechselnd gespielt. Hat ein Spieler z. B. Rot und Grün und der andere Blau und Schwarz gilt für das ganze Spiel die Reihenfolge Rot, Blau, Grün, Schwarz, Rot, Blau usw.
- **Tipp:** Damit man nicht durcheinander kommt, mit welcher Farbe man als Nächstes spielt, kann ein Spieler zur Erinnerung nach seinem Zug einen Baustein der Farbe vor sich hinlegen, die er in seinem nächsten Zug verbauen muss.
- Die übrigen Regeln sind dieselben wie im Spiel zu dritt und viert.
- Am Ende gewinnt allerdings nicht der Spieler, der mit einer Figur am höchsten steht, sondern **wer in der Summe seiner beiden Figuren höher steht**. **Beispiel:** Ein Spieler hat eine Spielfigur auf einer Seite die Etagen des Turms abgezählt. **Beispiel:** Ein Spieler hat eine Spielfigur auf einer Stufe der 13. Etage stehen und seine andere auf der 8. Etage. Somit hat er in der Summe die Höhe 21. Bei einem Gleichstand gelten die oben beschriebenen Regeln.
- Sollte der Turm einstürzen, hat auf jeden Fall der Spieler gewonnen, der den Einsturz **nicht** verursacht hat.

- a) Ein Spieler darf die gewürfelten **Augenzahlen ignorieren** und einen Baustein seiner Wahl aus seinem Vorrat verbauen.
- b) Ein Spieler darf in seinem Spielzug **beliebig** Felder in den Farben der Mitspieler betreten (auch dort stehen bleiben) und über ihre Spielfiguren hinwegziehen.
- c) Ein Spieler darf in seinem Spielzug **einmal** auf ein Feld ziehen, das **zwei Stufen übereinander** höher oder niedriger liegt, d. h. er darf **eine Stufe überspringen**. Im Beispiel 2 dürfte Grün also direkt dem Pfeil nach 2 Etagen auf einmal hochsteigen.

Weitere Regeln

- Gebaut werden darf mit beiden Händen.
- Sollte ein Spieler nachträglich feststellen, dass **ein Baustein falsch gesetzt** wurde, so dass er nicht mehr dem Schachbrettmuster entspricht, wird weiter gespielt wie bisher. Der falsche Stein wird nicht ausgetauscht.
- Ein Spieler darf einen Baustein, den er bauen will, an verschiedenen Positionen des Turms **ausprobieren**. Er darf sich auch für den anderen erwürfelten Baustein entscheiden, wenn ihm seine erste Wahl doch nicht gefällt. Erst wenn er sagt „Fertig“, gilt ein Baustein als gesetzt.
- Es ist erlaubt, **einen Baustein vorübergehend zu entfernen**, um leichter an seine Spielfigur heranzukommen. Ein neuer Weg entsteht dabei aber nicht. Danach muss der Baustein an dieselbe Stelle zurückgesetzt werden.
- Eine **Spielfigur darf überbaut** werden. Aber sie darf **nicht vollkommen eingeschlossen** werden. Sie muss **mindestens 1 Feld als freien Weg** haben.
- Wenn im Zug eines Spielers **mindestens 3 Bausteine** auf einmal herunterfallen, gilt das als **Einsturz** und das Spiel ist vorzeitig zu Ende. Sind es nur ein oder zwei Steine, werden diese einfach wieder an ihre Position zurückgesetzt.

Der Autor: Matt Mette, geboren 1972, ist Maschinenbauingenieur und lebt mit seiner Frau und seinen zwei Kindern in Arizona, USA. Zu seinen Hobbys zählt er neben seinem Familienleben, Lesen, Schreiben, Tennis, Racquetball und Brettspiele aller Art. Sein fesselndes Bauspiel Turmbauer ist als „Cornerstone“ in kleiner Auflage im eigenen Verlag erschienen, den er dafür mit seinem langjährigen Freund Mike Thompson gegründet hat.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Grafik: Martin Hoffmann

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

Art.-Nr: 691295

© 2010 KOSMOS Verlag

Pfizerstr. 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

www.kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

© 2010 Good Company Games

All rights reserved.



GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL