

nikitin®



Türme Towers

Spielanleitung | Game instructions
Règles du jeu | Instrucciones de juego
Istruzioni per il gioco | Spelhandleiding



N11 Türme | Towers
Spielanleitung | Game Instructions
By Lena & Boris Nikitin

Spielidee: Aart Joppe
Design, Grafik, Illustration und Fotografie: crosscreative

westermann GRUPPE

© 2022 Georg Westermann Verlag GmbH
Georg-Westermann-Allee 66
D-38104 Braunschweig
www.westermann.de

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen bzw. vertraglich zugestanden Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. All rights reserved!

ISBN 978-3-07-210025-0



Spielinhalt

1 Würfel
 3 Bauplatten
 12 1er-Bausteine
 9 2er-Bausteine
 6 3er-Bausteine
 6 4er-Bausteine
 6 5er-Bausteine
 6 6er-Bausteine

**Spielziel**

Ziel ist es, aus den Bausteinen den höchsten Turm zu bauen. Der Spieler mit dem höchsten Turm gewinnt.

Spielvorbereitung

Die Bausteine werden nach ihrer Anzahl der Würfelbausteine sortiert und bereitgelegt. Jeder Spieler erhält eine Spielvorlage.

Spielablauf

Alle Spieler würfeln einmal. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der erste Spieler würfelt. Sein Nachbar links neben ihm wählt einen Baustein entsprechend der gewürfelten Augenzahl aus. Beispiel: Augenzahl 4 → Auswahl eines 4er-Bausteins.

Der Spieler muss diesen Baustein für seinen Turm verwenden und legt ihn ab. Dabei gilt es, die Bauregeln zu beachten.

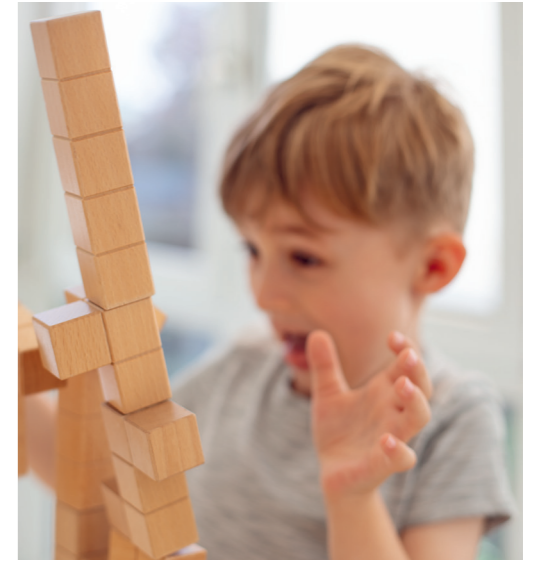
Tipp Der Nachbar kann den Baustein so auswählen, dass es für Spieler A besonders schwer ist, ihn zu platzieren.



Der Spieler würfelt eine 5. Der Mitspieler sucht aus den 5ern einen Baustein aus, den der Spieler dann verbauen muss.

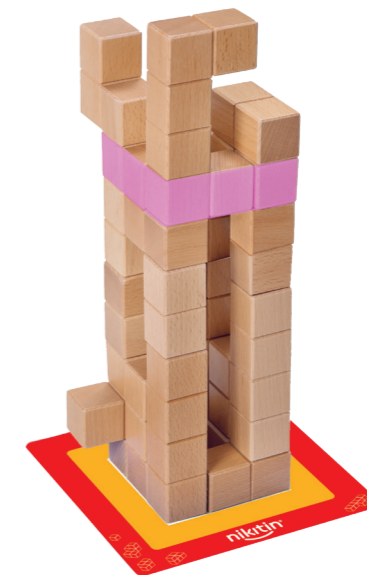
**Bauregeln**

- 1 Die Bausteine der untersten Ebene dürfen nicht über die Grundfläche hinausragen. Ab Ebene 2 ist das Hinausragen der Bausteine erlaubt.
- 2 Die Bausteine müssen direkt aufeinander liegen, nicht mittig.
- 3 Ein einmal abgelegter Baustein muss an dieser Stelle liegen bleiben und darf bei folgenden Spielzügen nicht mehr verändert oder bewegt werden.
- 4 Kann ein Spieler den Baustein nicht ablegen, legt er ihn zurück. Damit ist der Spielzug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- 5 Wenn kein Baustein der gewürfelten Augenzahl mehr vorhanden ist, wählt der Nachbar einen Stein mit der um 1 kleineren Zahl aus. Beispiel: Spieler A würfelt 4 → alle 4er-Bausteine sind verbaut → Auswahl eines 3er-Bausteins usw. Wenn letztendlich auch keine 1er-Bausteine mehr vorhanden sind, ist der Spielzug beendet.
- 6 Wenn der Turm zusammenstürzt, werden die heruntergefallenen Bausteine wieder zu den „Häufchen“ sortiert. Der Spieler spielt mit dem Teil des Turms weiter, der stehengeblieben ist.
- 7 Wenn alle Steine verbaut sind, ist das Spiel beendet. Es hat der Spieler gewonnen, dessen Turm am höchsten ist.

**Spielvariante**

Es hat der Spieler gewonnen, dessen Turm die höchste ringsum komplett ausgefüllte Ebene besitzt.

Hier ist die 8. Ebene ringsum komplett belegt. In der Mitte darf aber ein Loch sein.





Contents

1 dice
 3 game mats
 12 Blocks made of 1
 9 Blocks made of 2
 6 Blocks made of 3
 6 Blocks made of 4
 6 Blocks made of 5
 6 Blocks made of 6

Objective of the game

The objective is to use the blocks to build the highest tower.
 The player with the highest tower wins.

Game preparation

The blocks are sorted according to the number of cubes; i.e. 6 piles are created (refer to photo p. 2/3). Each player gets a game mat.

Game sequence

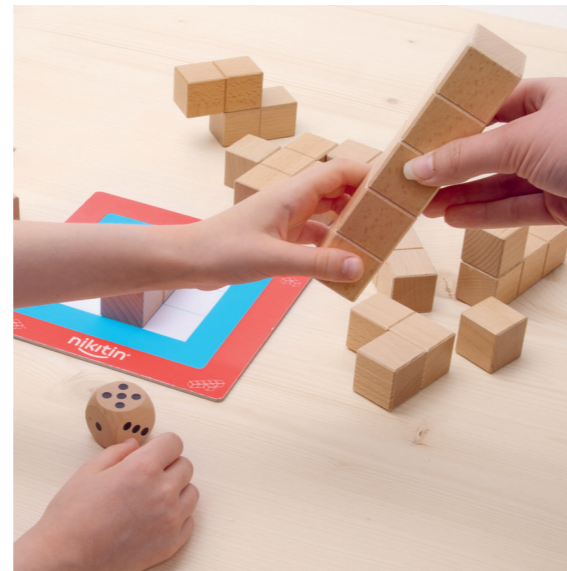
Each player rolls the die once. The player that rolls the highest number begins (Player A). The game is played clockwise.

Player A rolls the die. Player A's neighbour to the left chooses a block that matches the number rolled.

Example: A 4 is rolled → a block made of 4 cubes must be chosen.

Player A uses the block to build his tower. The following building rules are to be applied.

Hint The neighbour can choose a block that is particularly difficult for Player A to place.

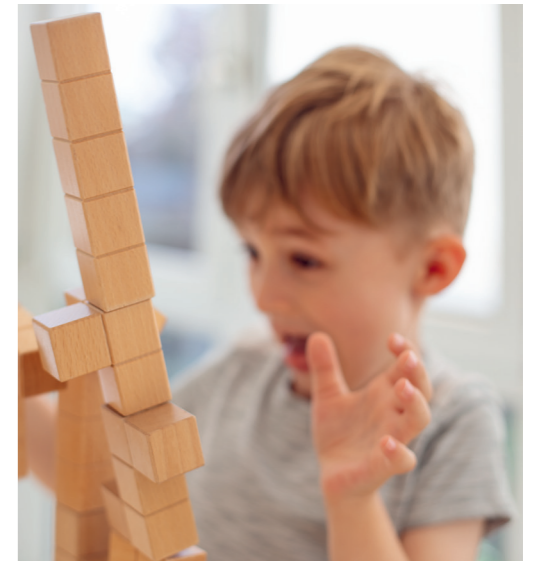


The player rolls a 5. The other player chooses a building block from the 5s, which the player then has to build.



Building rules

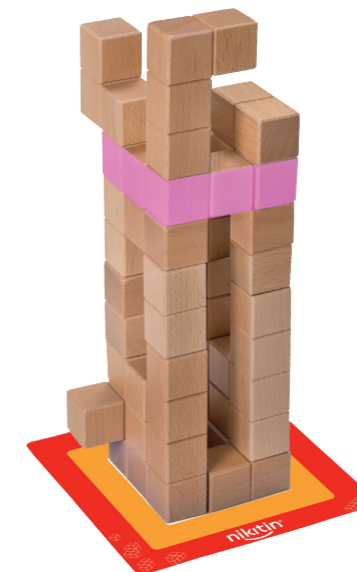
- 1 On the lowest level the blocks may not project beyond the base area of the mat. On higher levels projecting beyond the base area is permitted.
- 2 The blocks must be placed with the cubes directly on top of one another, not in the centre.
- 3 Once a block is placed it must stay there and may not be changed or moved from this position in subsequent turns.
- 4 If it is not possible for player A to place a block, the block must be put back into the pile. This ends his turn and now it is player B's turn.
- 5 If there are no more blocks that match the number rolled, the neighbour chooses a block that is 1 less than the number rolled.
 Example: Player A rolls 4 → all blocks made of 4 cubes have been used → a block with 3 cubes must be chosen. If all blocks with 3 cubes have been used → a block with 2 cubes must be chosen, etc. If finally no blocks of 1 are remaining neither, player A's turn is over.
- 6 If a tower collapses, the fallen blocks must be put back into the pile. The player continues playing using the part of the tower that remains standing.
- 7 The game is over when all blocks have been used. The player with the highest tower wins.



Game variant

The player whose tower has the highest level that is completely built all round wins.

Here the 8th level is completely built all round. A hole in the middle is allowed.



Contenu

1 dé
3 modèles de jeu
12 Modules de 1
9 Modules de 2
6 Modules de 3
6 Modules de 4
6 Modules de 5
6 Modules de 6



But du jeu

Le but du jeu est de construire la tour la plus haute, en utilisant les modules. Le gagnant est le joueur qui a construit la tour la plus haute.

Préparation du jeu

On trie les modules selon le nombre de modules indiqués au lancement du dé, c'est-à-dire que l'on constitue 6 "petits tas" (voir photo, page 2/3). Chaque joueur reçoit un modèle de jeu.

Déroulement du jeu

Chacun des joueurs lance le dé une fois. Le joueur dont le nombre de points indiqué sur le dé est le plus fort commence (= joueur A). Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur A lance le dé. Son joueur gauche doit choisir un module correspondant au valeur du dé qu'il a lancé et doit en construire la tour. Exemple: Nombre de points indiqué sur le dé 4 → Le joueur choisit un module de 4

Le joueur A doit utiliser ce module pour sa tour, et il le dépose. Il s'agit alors de respecter les règles de construction.

Conseil

Le voisin peut choisir le module de façon à ce qu'il soit particulièrement difficile, pour le joueur A, de le placer.

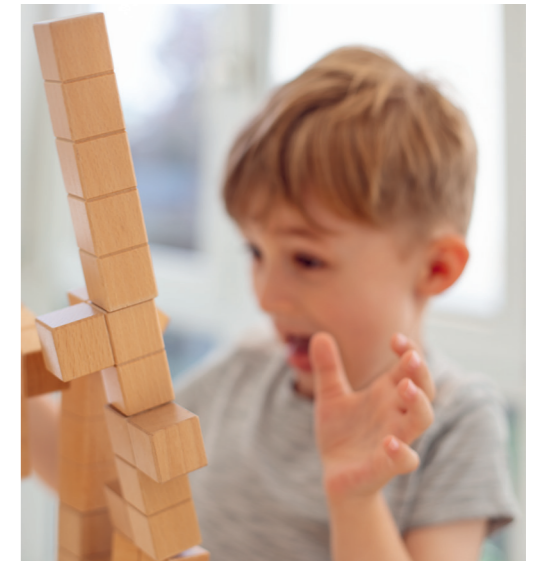


Le joueur lance un 5. L'autre joueur choisit un bloc de construction parmi les 5, que le joueur doit ensuite construire.



Règles de construction

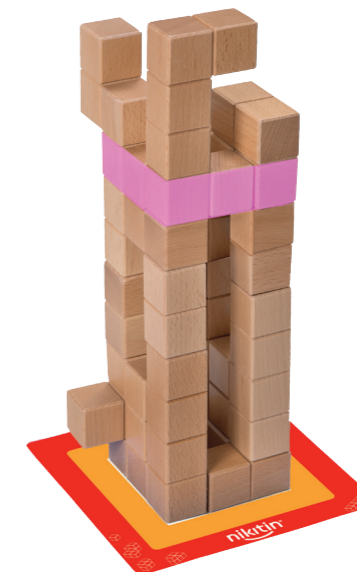
- 1 Les modules du niveau le plus bas ne doivent pas dépasser de la surface de base. Aux niveaux supérieurs, le dépassement des modules est autorisé.
- 2 Les modules doivent être directement les uns sur les autres, et non pas centrés.
- 3 Un module qui a été déposé doit rester à l'endroit où il a été déposé, et il ne doit plus être changé ou bougé lors des tours suivants.
- 4 Si le joueur A ne peut pas déposer le module, il le remet sur le "petit tas". Ceci met fin au tour de ce joueur et c'est au joueur B de jouer.
- 5 Lorsqu'il n'y a plus de modules correspondant au nombre de points indiqué sur le dé, le voisin choisit un module d'un nombre inférieur de 1.
Exemple: Le joueur fait 4 → tous les modules de 4 sont utilisés → Le joueur choisit un module de 3, etc.
S'il n'y a plus de modules de 1, le tour est fini.
- 6 Si la tour s'effondre, on remet sur les "petits tas" les modules qui sont tombés.
Le joueur continue à jouer avec la partie de la tour qui est restée debout.
- 7 Une fois que tous les modules ont été utilisés, le jeu est terminé. Le gagnant est le joueur dont la tour est la plus haute.



Variante de jeu

Le gagnant est le joueur dont la tour présente le niveau, entièrement rempli tout autour, le plus haut.

Ci-dessus, le 8e niveau entièrement garni tout autour. Il peut y avoir un trou au centre.



Contenido

1 dado
3 alfombrillas de juego
12 Bloques de 1
9 Bloques de 2
6 Bloques de 3
6 Bloques de 4
6 Bloques de 5
6 Bloques de 6



Objetivo del juego

El objetivo del juego consiste en construir la torre más alta posible con los bloques de construcción. Gana el jugador con la torre más alta.

Preparación del juego

Ordene los bloques de construcción por el número de cubos, de modo que queden repar-tidos en 6 montones (véase la foto en la pág. 2/3). Cada jugador recibe una alfombrilla.

Desarrollo del juego

Todos los jugadores tiran el dado una vez. Gana el jugador con la puntuación más alta.(= jugador A). El juego se juega en el sentido de las agujas del reloj.

El jugador A tira el dado. El jugador a su izquierda elige un bloque de construcción que tenga el mismo número de cubos que el valor del dado. Ejemplo: Valor del dado 4 → El jugador elige un bloque de 4 cubos.

El jugador A tiene que utilizar el bloque elegido en su torre y colocarlo. Hay que observar las reglas de construcción siguientes.

Consejo El jugador a la derecha puede elegir un bloque que sea difícil de colocar para el jugador A.



El jugador saca un 5. El otro jugador elige un bloque de construcción entre los 5, que el jugador tiene que construir.



Reglas de construcción

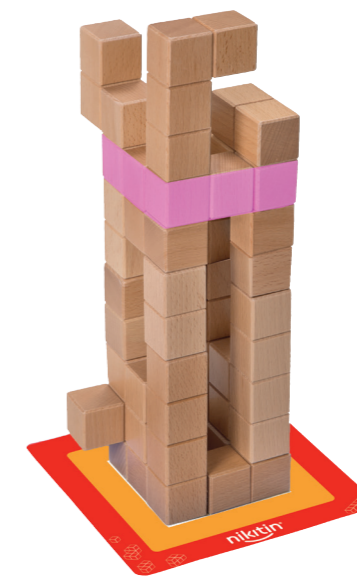
- 1 Los bloques de construcción situados en el nivel más bajo no pueden sobresalir de la superficie delimitada. En los niveles más altos, está permitido salirse.
- 2 Los bloques de construcción deben estar apilados unos sobre otros de forma que queden alineados por los costados, y no quedar en el medio de otro bloque.
- 3 Los bloques de construcción colocados deben permanecer en su posición y no pueden moverse ni cambiarse en las siguientes jugadas.
- 4 Si el jugador A no es capaz de colocar el bloque de construcción, lo devolverá al montón correspondiente. En tal caso, perderá su turno y pasará al jugador B.
- 5 Si no quedan bloques de construcción con el mismo número de cubos que el valor del dado, el jugador a la derecha elegirá un bloque de construcción con 1 cubo menos que el valor del dado. Ejemplo: El jugador saca un 4 → Ya se han usado todos los bloques de 4 cubos → El jugador elegirá un bloque de 3 cubos
Ya se han usado todos los bloques de 3 cubos → El jugador elegirá un bloque de 2 cubos etc. Si no quedan bloques de 1, el turno termina.
- 6 Si se cae una parte de la torre, los bloques de construcción caídos se volverán a colocar en sus montones respectivos. El jugador seguirá la partida con la parte de la torre que no se haya derrumbado.
- 7 La partida finaliza cuando se han agotado todos los bloques. Gana el jugador que haya construido la torre más alta.



Variante de juego

Gana el jugador cuya torre tenga el nivel más alto completamente lleno con bloques de construcción

En este caso, el octavo nivel está completamente lleno. Se permite que quede un agujero en el medio.





Contenuto

1 dado
 3 basi gioco
 12 Mattoncini da 1
 9 Mattoncini da 2
 6 Mattoncini da 3
 6 Mattoncini da 4
 6 Mattoncini da 5
 6 Mattoncini da 6

Scopo del gioco

Lo scopo è costruire la torre più alta con i mattoncini. Vince il giocatore con la torre più alta.

Preparazione del gioco

I mattoncini vengono divisi in base al loro numero di pezzi, si formano cioè 6 „mucchietti“ (vedere foto a pag. 2/3). Ogni giocatore riceve una base gioco.

Svolgimento del gioco

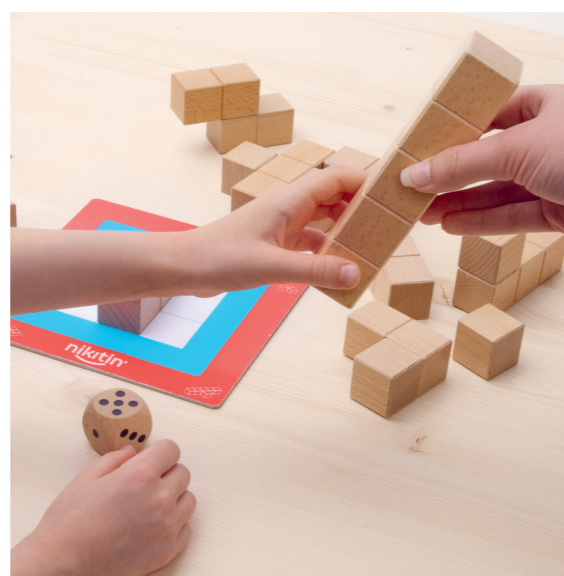
Tutti i giocatori lanciano il dado una volta. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto inizia (= giocatore A). Il gioco è giocato in senso orario.

Il giocatore A lancia il dado. Il giocatore alla sua sinistra sceglie un mattoncino composto dal numero di pezzi corrispondente al punteggio ottenuto con il dado. Esempio: Punteggio 4 → Scegliere un mattoncino da 4

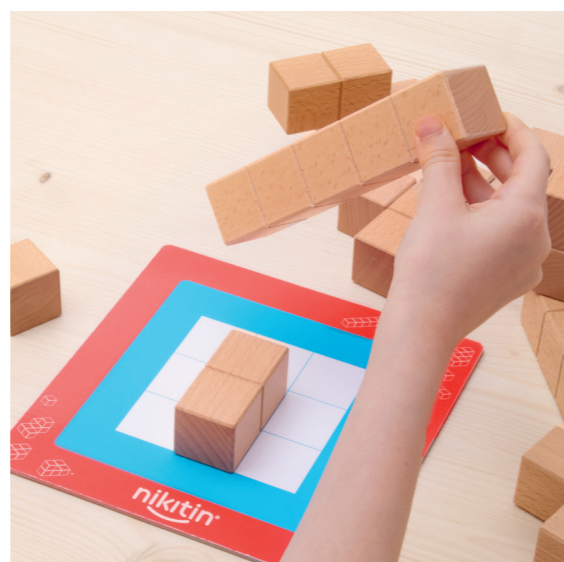
Il giocatore A deve utilizzare questo mattoncino per la sua torre e lo posa. Per fare questo deve rispettare le seguenti regole per la costruzione.

Suggerimento

Un giocatore può scegliere il mattoncino in modo che il giocatore A abbia difficoltà a posizionarlo.



Il giocatore tira un 5. L'altro giocatore sceglie un blocco da costruzione tra i 5, che il giocatore deve poi costruire.



Regole per la costruzione

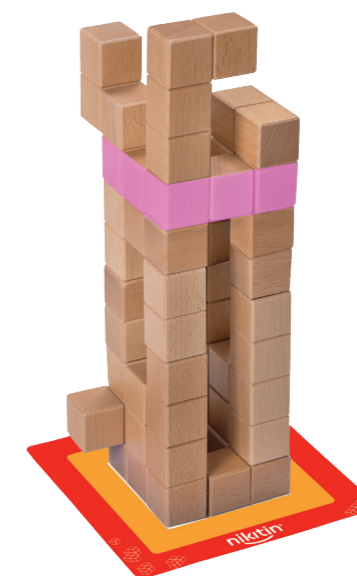
- 1 I mattoncini più in basso non devono sporgere oltre la base. I mattoncini più in alto invece possono sporgere.
- 2 I mattoncini devono essere posati direttamente uno sull'altro, non a metà.
- 3 Una volta posato, il mattoncino deve rimanere nella stessa posizione e non può essere sostituito o spostato durante le giocate seguenti.
- 4 Se il giocatore A non riesce a posare il mattoncino, lo rimette nel „mucchietto“. La giocata termina ed è il turno del giocatore B.
- 5 Quando non ci sono più mattoncini corrispondenti al punteggio del dado, il vicino sceglie un mattoncino corrispondente al numero immediatamente inferiore. Esempio: Giocatore fa 4 con il dado → non ci sono più mattoncini da 4 → Scegliere un mattoncino da 3. Non ci sono più mattoncini da 3 → scegliere un mattoncino da 2, ecc. Se non ci sono mattoncini da 1, il turno è finito.
- 6 Quando la torre cade, i mattoncini caduti vengono rimessi nel „mucchietto“. Il giocatore continua a giocare con la parte di torre rimasta in piedi.
- 7 Quando non ci sono più mattoncini il gioco è terminato. Vince il giocatore che ha la torre più alta.



Variante di gioco

Vince il giocatore con la torre che possiede il livello più alto completamente costruito.

Qui il livello 8 è completo. Al centro ci può essere un buco.



Inhoud

1 dobbelsteen
3 speelmatten
12 Blokken van 1
9 Blokken van 2
6 Blokken van 3
6 Blokken van 4
6 Blokken van 5
6 Blokken van 6

**Doel van het spel**

Het doel is om met de bouwblokken de hoogste toren te bouwen. De speler met de hoogste toren wint.

Voorbereiding op het spel

De bouwblokken worden gesorteerd op basis van het aantal kubussen waaruit ze bestaan, d.w.z. er ontstaan 6 „stapeltjes“ in de pot (zie foto p. 2/3). Elke speler krijgt een speelmatt.

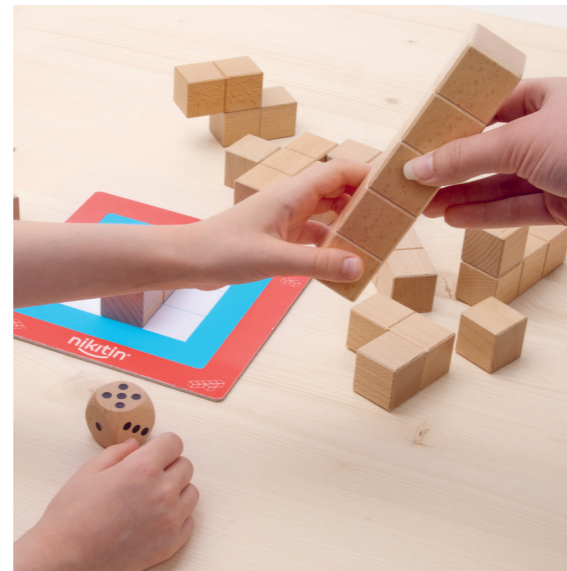
Verloop van het spel

Alle spelers dobbelen één keer. De speler met het hoogste aantal ogen begint (= speler A). Er wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld.

Speler A gooit met de dobbelsteen. Zijn buur links naast hem kiest een bouwblok met het aantal kubussen dat gelijk is aan het aantal ogen dat is gegooid. Voorbeeld: Aantal ogen 4 → kies een bouwblok met 4 kubussen

Speler A gebruikt dit blok om zijn toren te bouwen. Daarbij gelden de volgende bouwregels.

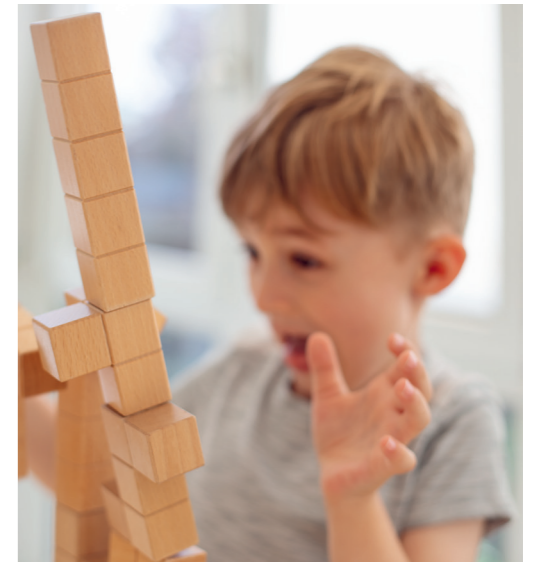
Tip De buur kan de bouwsteen zodanig selecteren, dat het voor speler A zeer moeilijk is om hem te plaatsen.



De speler gooit een 5. De andere speler kiest een bouwsteen uit de 5-en, die de speler dan moet bouwen.

**Bouwregels**

- 1 De bouwblokken op het laagste niveau mogen niet buiten het grondvlak uitsteken. Op hogere niveaus is het toegestaan dat de blokken uitsteken.
- 2 De blokken moeten met de kubus -sen recht op elkaar liggen, niet met een deel van de kubus.
- 3 Een bouwblok moet op de plaats blijven liggen waar deze is gelegd en mag bij een volgende beurt niet meer gewijzigd of bewogen worden.
- 4 Kan speler A het bouwblok niet op zijn toren plaatsen, dan legt hij het blok terug in de pot. Daarmee is zijn beurt voorbij en is het de beurt aan de volgende speler.
- 5 Wanneer er geen blok met het gegooide aantal ogen meer is, selecteert de buur een blok met 1 kubus minder. Voorbeeld: Speler A gooit 4 → alle uit 4 kubussen bestaande blokken zijn voor het bouwen gebruikt → kies een uit 3 kubussen bestaand blok, enz. Wanneer er tenslotte geen bouwblokken met 1 kubus over zijn, dan is de beurt van speler A over.
- 6 Als de toren instort, worden de neergevallen blokken weer in de pot gelegd. De speler speelt verder met het deel van de toren dat is blijven staan.
- 7 Wanneer alle stenen voor het bouwen gebruikt zijn, is het spel beëindigd. De speler wiens toren het hoogst is, heeft gewonnen.

**Spelvariant**

De speler met de toren die op het hoogste niveau rondom volledig gevuld is, heeft gewonnen.

Hier is het 8e niveau rondom volledig gevuld. In het midden mag er een gat zijn.

