

Spieler
1-4

PARTY TOWER

Alter
6+

Spielmaterial: 30 Spielsteine, 24 Spielsteine mit Symbolen, 1 Spielanleitung

Spielanleitung

Spielvariante 1 (ohne Symbole)

Zu Spielbeginn werden die Spielsteine zu einen Turm in der Tischmitte, für jeden Mitspieler gut zu erreichen, gestapelt. Es liegen immer 3 Spielsteine in einer Ebene nebeneinander. Jede 2. Ebene liegt zur unteren Ebene um 90 Grad versetzt. Steht der Turm, kann es losgehen. Der jüngste Spieler beginnt. Er wählt einen Spielstein aus und löst ihn mit einer Hand aus dem Turm und setzt ihn oben auf die Spitze des Turms. Von der obersten Ebene darf kein Spielstein entfernt werden. Aus der direkt darunter liegenden Ebene darf nur dann ein Spielstein entfernt werden, wenn die darüber liegende oberste Ebene bereits vollständig ist (sprich aus 3 Steinen besteht). Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. So geht es im Uhrzeigersinn reihum. Das Spiel endet, wenn der Turm einstürzt. Sieger des Spiels ist, wer den letzten Stein auf den Turm legen konnte, ohne dass dieser gleich danach zusammengefallen ist.

Spielvariante 2 (mit Symbolen)

Einige der Spielsteine tragen Symbole, die einen Einfluss auf den Spielablauf haben (siehe Kasten unten). Zunächst werden alle Steine so herum gedreht, dass kein Symbol zu sehen ist. Die Steine werden auf dem Tisch gemischt und dann wie oben beschrieben zu einem Turm gestapelt (Symbole immer noch verdeckt). Der Spielablauf ist wie oben bereits beschrieben. Zieht ein Spieler einen Stein mit einem Symbol aus dem Turm (Spielstein herumdrehen), befolgt er die Anweisung. Das Spiel endet wie oben beschrieben.

Folgendes Symbol kommt zum Vorschein:

 Der Spieler am Zug muss einen weiteren Stein stapeln. Ist auf dem nächsten Stein auch ein Symbol, muss auch dieses befolgt werden. Danach ist der nächste Spieler am Zug.

 Ab jetzt geht es andersherum! Der nächste Spieler zur Linken oder Rechten ist an der Reihe.

 Der nächste Spieler setzt aus. Es ist der übernächste Spieler am Zug.

JOKER Der Spieler am Zug entscheidet, nachdem er seinen Spielstein abgelegt hat, wie es weiter geht. Ob er einen weiteren Stein nimmt, ob es andersherum geht oder ob der nächste Spieler aussetzt.

Spielvariante 3 (ohne Symbole, für einen Spieler)

Der Spieler versucht, einen möglichst hohen Turm zu bauen. Gegebenenfalls unter einem Zeitlimit.

Viel Spaß!