

WACKELTURM

Ravensburger Spiele® Nr. 23 073 0

Das kipplige Stapelspiel
für 2-6 Spieler von 5-99 Jahren.

Autor: Rik van Even
Illustration: Walter Pepperle
Design: Walter Pepperle/Ravensburger

Inhalt: 20 Holzstäbchen
20 Holzsteine
12 Chips
1 Würfel
1 Spielanleitung

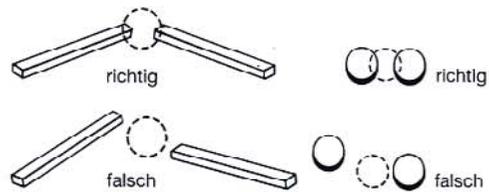


Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, die Holzteile im Wackelturm so unterzubringen, dass nichts herunterfällt.

Spielvorbereitung

Holzstäbchen und Holzsteine werden in die Tischmitte gelegt. Die Chips können in der Schachtel bleiben. Zu Beginn wird aus zwei gleichen Teilen - also entweder zwei Holzstäbchen oder zwei Holzsteinen - ein Sockel platziert. Dabei muss der Abstand zwischen den beiden Teilen kleiner als der Durchmesser eines Holzsteins sein.



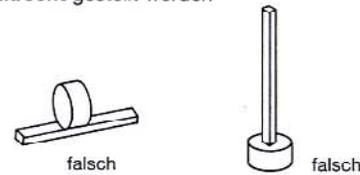
Spielregel

Der Spieler, der zuletzt Geburtstag hatte, beginnt. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter. Wer an der Reihe ist, würfelt und muss die entsprechenden Teile auf dem Sockel aufbauen.

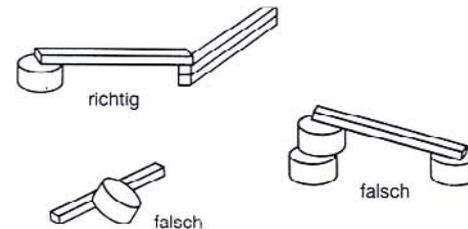
Der Würfel zeigt genau an, welche und wie viele Teile aufgebaut werden müssen. Die abgebildeten Balken (/) stellen die gelben Holzstäbchen dar, die Punkte (•) die blauen Holzsteine. Erscheint auf dem Würfel die „3“, so müssen genau drei beliebige Teile eingebaut werden.

Die Bauweise ist - bis auf folgende Bauvorschriften - beliebig:

- alle neuen Teile dürfen die **Tischfläche nicht mehr berühren**
- die Holzsteine dürfen nur auf ihre **flachen Seiten** gelegt werden
- die Holzstäbchen dürfen nur flach gelegt, **nicht senkrecht** gestellt werden



- die Holzstäbchen und die Holzsteine dürfen **nie** so gelegt werden, dass sie **eine schiefe Ebene** bilden.



Schritt für Schritt entsteht so ein waghalsiger Turm, besonders wenn Teile wackelig und unausgewogen platziert werden. Das ist natürlich erlaubt - solange die Bauvorschriften eingehalten werden!

Fällt der Wackelturm ganz oder teilweise zusammen und sei es nur ein einzelnes Teil, das man gerade eingebaut hat, ist der „Bauabschnitt“ damit beendet und der Spieler erhält einen roten Chip aus der Schachtel.

Der Turm wird komplett abgebaut und der Spieler darf den Sockel eines neuen Turms legen. Danach geht es reihum weiter wie bisher.

Übrigens: Sollte es einer Spielgruppe tatsächlich gelingen, alle 40 Holzteile einzubauen, ohne dass der Turm einstürzt, geht's danach einfach umgekehrt weiter - man würfelt und muss nun die entsprechenden Teile wieder aus dem Turm **herausnehmen**, natürlich ohne dass etwas herunterfällt!

Ende des Spiels

Sobald ein Spieler den dritten roten Chip erhält, ist das Spiel beendet. Es gewinnt, wer nun die wenigsten Chips hat.

Variante

Hier gilt eine weitere Bauvorschrift:

Es dürfen **keine gleichen Teile** aufeinandergebaut werden, also keine Steine auf Steine und keine Holzstäbchen auf Holzstäbchen, sondern immer nur abwechselnd bzw. nebeneinander.

Hier kann es auch einmal vorkommen, dass ein Spieler seinen Wurf nicht ausführen kann. Er muss dann so lange würfeln, bis er etwas einbauen kann.

© 1998 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860
D-88188 Ravensburg

