

CRAZY TOWER

Deine Hände zittern und dein Herz pocht, denn du musst den nächsten Baustein auf den wackeligen Turm legen. Wird der Turm halten oder einstürzen? Du lässt den Stein vorsichtig los. Der Turm wankt und du hältst den Atem an. Doch der Turm hält! Fürs Erste ...

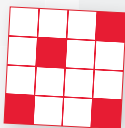
Das Ziel der Architekten ist einfach: Baut einen stabilen Turm! Doch das wäre deutlich leichter, wenn es den Saboteur nicht gäbe. Sein Ziel ist es, dass der Turm im Zug eines Architekten einstürzt. Egal, ob der Turm fällt oder nicht, eines steht fest: Es wird auf jeden Fall verrückt!

SPIELMATERIAL

28 Bausteine aus Holz
(7 in jeder Farbe)



21 Etagenkarten

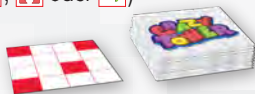


Diese Spielanleitung



SPIELAUFBAU

- Nehmt eine Etagenkarte ohne Sonderfelder (☺, ☹ oder ↔)
- Mischt die anderen Etagenkarten und bildet daraus einen verdeckten Stapel.



WÄHLT EINEN SPIELMODUS:

NIMM DIE BAUSTEINE DEINER FARBE:

GEGENEINANDER

2 Spieler → Jeder wählt **2 Farben**.

3–4 Spieler → Jeder wählt **1 Farbe**.

MIT SABOTEUR

3–4 Spieler → Jeder wählt **1 Farbe**.

SOLOVARIANTE

1 Spieler → Variiert je nach Herausforderung.

SPIELABLAUF

GEGENEINANDER: Bestimmt einen Startspieler, der das Spiel beginnt.

MIT SABOTEUR: Bestimmt einen Saboteur, der die Architekten aufhalten will. Die Architekten müssen zusammenarbeiten, um den Saboteur am Sieg zu hindern. Der Architekt links vom Saboteur beginnt das Spiel.

SOLOVARIANTE: Wähle eine Herausforderung von der Rückseite dieser Spielanleitung.

HINWEIS: Manche Herausforderungen könnt ihr mit mehreren Spielern gleichzeitig gegeneinander oder gemeinsam versuchen.

Wenn du am Zug bist, wählst du **eine** der folgenden Möglichkeiten:

- A) Platziere einen deiner Bausteine auf der obersten Etagenkarte des Turms.
- B) Nimm die oberste Etagenkarte vom Stapel, decke sie auf und lege sie auf den Turm. Platziere dann einen Baustein auf der neuen Etage.


Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

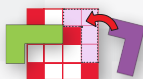



WICHTIG

- Bausteine müssen immer flach auf mindestens einem weißen Feld platziert werden, sodass kein Teil nach oben oder unten absteht.
- Bausteine dürfen über Etagenkarten hinausragen.
- Etagenkarten dürfen versetzt auf die Bausteine gelegt werden.
- Ihr dürft zum Platzieren der Bausteine und Etagenkarten nur eine Hand benutzen.
- Es dürfen auf derselben Etagenkarte niemals zwei Bausteine derselben Farbe liegen.
- Im Spiel zu zweit spielt jeder mit zwei Farben.


FELDER DER ETAGENKARTEN

- Weißes Feld : Jeder platzierte Baustein muss mindestens ein weißes Feld verdecken.




- Rotes Feld : Bausteine dürfen niemals so platziert werden, dass sie ein rotes Feld verdecken.




- Umbau : Platziert ein Spieler einen Baustein auf diesem Feld, **darf** er einen Baustein aus einer tieferen Etage entfernen und ihn dem Spieler dieser Farbe zurückgeben.



- Noch mal : Platziert ein Spieler einen Baustein auf diesem Feld, **muss** er sofort einen weiteren Zug machen.



- Tausch : Platziert ein Spieler einen Baustein auf diesem Feld, **muss** er einen seiner unbenutzten Bausteine mit einem Mitspieler tauschen. Der Mitspieler bestimmt selbst, welchen Baustein er hergeben möchte.



SPIELEND

EINSTURZ

Falls der Turm einstürzt, ist das Spiel sofort vorbei. Der Turm gilt als eingestürzt, wenn mindestens ein Baustein und eine Etagenkarte heruntergefallen sind. Falls nur ein Baustein oder nur eine Etagenkarte herunterfällt, muss derjenige, der am Zug ist, dieses Element zurücksetzen, bevor er seinen Zug fortsetzt.



WER GEWINNT?

WENN IHR GEGENEINANDER SPIELT:

Wer seinen letzten Baustein auf dem Turm platziert, ohne dass dieser einstürzt, gewinnt.

Falls der Turm eingestürzt ist, werden Punkte gezählt:

- Wer den Einsturz verursacht hat, bekommt keine Punkte und ist für die Endwertung ausgeschieden.
- Die anderen zählen die Punkte ihrer übrigen Steine zusammen (siehe rechts). Wer die wenigsten Punkte hat, gewinnt.
- **Gleichstand:** Falls mehrere von euch gleich viele Punkte haben, gewinnt, wer die wenigsten Bausteine übrig hat. Falls immer noch Gleichstand herrscht, teilt ihr euch den Sieg.

1 Punkt

3 Punkte

4 Punkte

5 Punkte

WENN IHR MIT EINEM SABOTEUR SPIELT:

DER SABOTEUR GEWINNT, FALLS ...

- der Turm im Zug eines **Architekten** einstürzt.
- der **Saboteur** seinen letzten Baustein auf dem Turm platziert, ohne dass dieser einstürzt.

DIE ARCHITEKTEN GEWINNEN GEMEINSAM, FALLS ...

- der Turm im Zug des **Saboteurs** einstürzt.
- einer der **Architekten** seinen letzten Baustein auf dem Turm platziert, ohne dass dieser einstürzt.

WENN DU DIE SOLOVARIANTE SPIELST:

Du gewinnst, falls du die gewählte Herausforderung erfolgreich abschließt und alle Bausteine auf dem Turm platzierst, ohne dass der Turm einstürzt.

CREDITS

AUTOREN: Alexis Harvey, Félix Leblanc, Mathieu Auger, Manuel Bergeron

KÜNSTLERISCHE LEITUNG: Carl Brière, Josée Guillemette

REDAKTION: Sean Jacquemain

ENTWICKLUNG: Carl Brière, Sean Jacquemain

ILLUSTRATOR: Chris Setra

GRAFIK: Karla Ron, Marie-Pier Blais

VERLAG: Jeux Synapses Games Inc.

DEUTSCHE AUSGABE

ÜBERSETZUNG: Franziska Wolf

REDAKTION UND LEKTORAT: Christian Kox, Veronika Stallmann, Franziska Wolf

LAYOUT: Kristina Lanert

© 2020 JEUX SYNAPSES GAMES INC.

Kein Teil dieses Produkts darf reproduziert werden ohne schriftliche Erlaubnis von:

JEUX SYNAPSES GAMES INC., 141 AVENUE DES HIRONDELLES, LES CEDRES, QC J7T 4A1 CANADA
WWW.JEUXSYNAPSESGAMES.COM



HERAUSFORDERUNGEN		2 FARBEN	3 FARBEN	4 FARBEN
1	Baue den Turm, ohne dass er einstürzt.			
2	Baue den Turm mit nur 1 Baustein pro Etage.			✗
3	Baue den Turm mit genau 3 Bausteinen pro Etage.	✗		
4	Baue den Turm mit nur 1 Baustein auf der ersten Etage.			
5	Baue den Turm, ohne dass du 2 Bausteine derselben Form auf derselben Etagenkarte platzierst.			
6	Baue den Turm aus mindestens 14 Etagen.			
7	Baue den Turm innerhalb von 3 Minuten.			
8	Baue den Turm innerhalb von 2 Minuten.			
9	Baue den Turm innerhalb von 1 Minute.			
10	Benutze deine schwächere Hand, während du Bausteine und Etagenkarten platzierst.			
11	Stelle dich auf deine Zehenspitzen, während du Bausteine und Etagenkarten platzierst.			
12	Halte deinen Arm ausgestreckt, während du Bausteine und Etagenkarten platzierst.			
13	Platziere die Bausteine nicht flach, sondern auf einer der anderen Seiten.			
14	Schließe ein Auge und lege einen Arm auf den Rücken, während du Bausteine und Etagenkarten platzierst.			
15	Stelle dich auf ein Bein, während du Bausteine und Etagenkarten platzierst.			
16	Platziere die Bausteine und Etagenkarten, ohne deine Daumen zu benutzen.			
17	Drehe dich 3 Mal im Kreis, bevor du den ersten Baustein auf einer neuen Etagenkarte platzierst.			
18	Lege dein Kinn während des gesamten Spiels auf den Tisch.			
19	Halte deine Handgelenke aneinander, während du Bausteine und Etagenkarten (mit einer Hand) platzierst.			
20	Lass die Etagenkarten von oben auf den Turm fallen, anstatt sie zu platzieren.			

DANKSAGUNG

Synapses Games möchte sich bei den Autoren bedanken, die viel Leidenschaft in das Projekt gesteckt haben. Danke an all diejenigen, die die verschiedenen Spielmodi getestet haben. Weiterer Dank geht an alle, die ebenfalls zu diesem Projekt beigetragen haben.