

REGELERGÄNZUNG:

Sollten in einer Spielpartie nur eine oder zwei Dreiergruppen die Wertungsfelder erreichen, so daß keine Figur auf die Turmspitze laufen kann, dann hat der Spieler gewonnen, der die meisten Figuren auf diesen Wertungsfeldern stehen hat.

Kommt keine Figur auf ein Wertungsfeld, so gibt es keinen Spielsieger, alle haben verloren, weil sie zu wenig kooperativ zusammengearbeitet haben!

Anmerkung:

Für das Spiel TURMBAU ZU BABEL gilt ebenso wie für jedes andere Spiel:

Die Spielregeln sind ein Vorschlag, wie Sie das Spiel spielen können. Sollten Ihnen die Regeln oder Teile davon nicht gefallen, so ändern Sie diese einfach. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Sie dürfen aber nicht vergessen, alle Regeländerungen vor Spielbeginn mit den Spielpartnern abzusprechen.

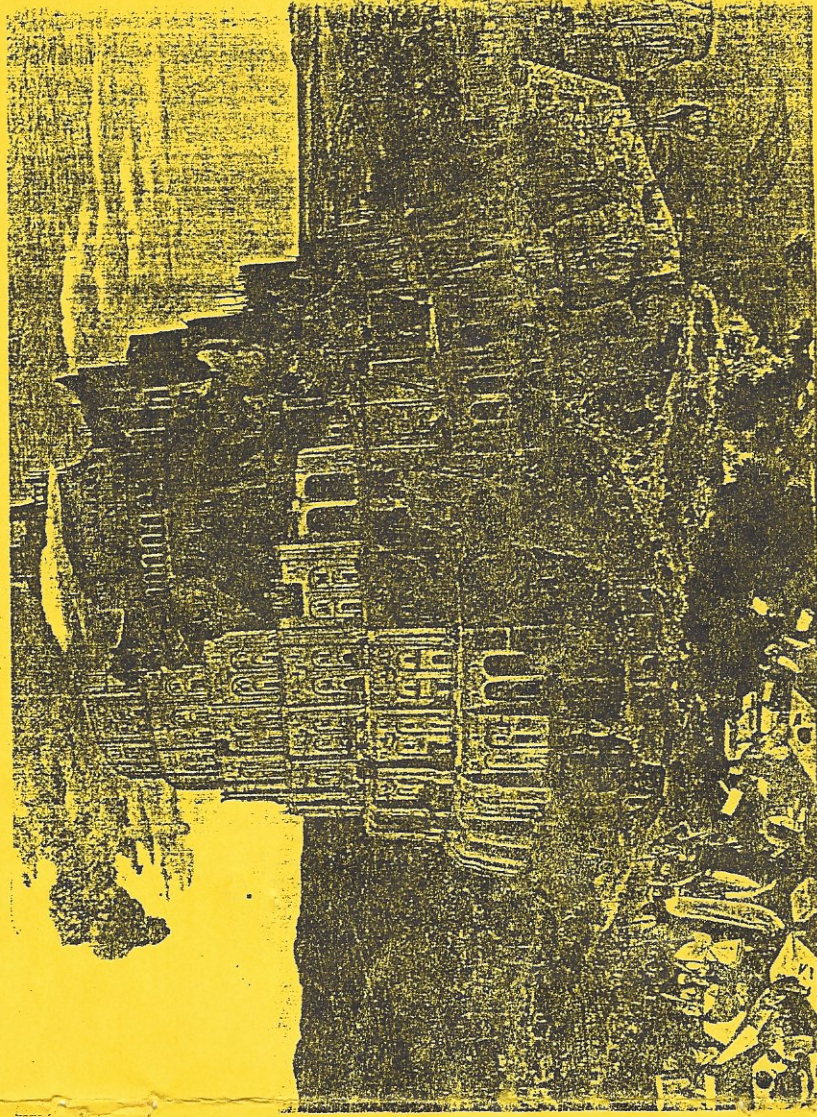
Viel Spaß beim Spielen wünscht Ihnen

Walter Müller

Außer TURMBAU ZU BABEL sind von Walter Müller noch mehrere andere Spiele für Kinder und Erwachsene erschienen. Informieren Sie sich bitte direkt bei

Walter Müller Spiele, Friedrich-Ebert-Straße 4, 8960 Kempten
Telefon: 0831 / 6 18 99 oder 0831 / 1 22 38

TURMBAU ZU BABEL



FAMILIENWÜRFELSPIEL

für 2 bis 6 Leute

VON WALTER MÜLLER

Vor sehr langer Zeit wollten die Leute in der Stadt Babel einen Turm bauen, der bis zum Himmel reicht. Da sich alle untereinander gut verstanden und weil sie auch gut zusammenarbeiteten, kamen sie mit dem Vorhaben gut voran. Da stieg Jahwe vom Himmel herab und besah sich das Bauwerk. Er sagte sich: "Wenn die Menschen den Turm bis in den Himmel bauen, dann werden sie bald sein wie Gott. Nichts wird ihnen unmöglich sein. Ich will ihre Sprache verwirren, daß keiner mehr den anderen versteht und Zwietracht soll herrschen auf der Erde." So kam es, daß der geplante Turm niemals vollendet wurde, weil die Menschen nicht mehr wußten, daß nur Gemeinsamkeit zum Erfolg führt.

Auch beim Spiel TURMBAU ZU BABEL kommen die Spielfiguren nur gemeinsam in Gruppen dem Ziel auf der Turmspitze näher. Wer sich nicht mit den anderen verbündet, wird auf den unteren Stufen des Spielturmes verbannt und kann das Spiel niemals gewinnen.

D I E S P I E L R E G E L N

1. Zubehör

Zum Spiel gehören ein Spielturn, je fünf Figuren in sechs Farben, sechs Farbklotze, ein Würfel und das Spielregelfeft.

2. Spielvorbereitung

Vor Spielbeginn werden auf die sechs bunt markierten

erhalten 5 Punkte. Der Sieger wird durch Addieren aller Punktzahlen ermittelt.

REGELZUSAMMENFASSUNG

Hier nochmals das Wichtigste in Kürze:

- Jeder Spieler kennt nur die eigene Figurenfarbe
- Jeder Spieler darf mit allen Figuren laufen
- Der Würfler darf zwischen der gewürfelten Zahl und der auf der Würfelunterseite wählen
- Die nicht verwendete Zahl wird verschenkt
- Auf den unteren Turmstufen (1,2 u.3) müssen sich jeweils Gruppen von 5, 4 und drei Figuren bilden um aufsteigen zu können.
- Gruppen dürfen aus maximal zwei Figuren der gleichen Farbe bestehen.
- Figuren auf halb gefüllten Feldern sind gebannt
- Figuren aus der 4. Stufe können direkt in die 5. Stufe aufsteigen
- Figuren, die auf die 5. Stufe laufen können nicht mehr weiter aufsteigen, sie bleiben bis zum Spielende gebannt
- Die Figur, die den Gipfel erreicht, kommt aus der 4. Stufe
- Sieger ist, wer die höchste Gesamtpunktzahl erreicht

nügend andere Figuren zur Bildung einer kompletten Gruppe da sind.

Aufsteigen: Sobald sich auf den unteren drei Stufen eine komplette Gruppe gebildet hat, wird diese sofort in die nächste Etage befördert, wobei jede Figur auf das Startfeld der entsprechenden Farbe gestellt wird. Zur Erinnerung: von der 4. Stufe ist der direkte Aufstieg über die Verbindungslinien möglich und zwar auf die Stufe 5 bis diese ganz belegt ist und dann auf Stufe 6, den Gipfel.

Es darf auf allen Stufen gespielt werden, auch wenn in der untersten Stufe noch Figuren frei sind!

5. Spielende

Sobald die 5. Turmstufe mit sechs Figuren ganz belegt ist, darf eine Figur aus der 4. Stufe direkt auf die Turmspitze ziehen. Ihr Weg muß über ein 7-Punkte-Feld der 5. Stufe führen und direkt auf die Turmspitze treffen. Zu hohe Augenzahlen können also nur in der 4. Etage ausgeglichen werden. Sobald eine Spielfigur den Gipfel erreicht hat ist das Spiel beendet.

Sieger des Spieles ist derjenige, der die höchste Punktzahl erreicht hat, die man wie folgt errechnet: Die Figur auf der Turmspitze erhält 11 Punkte, jede der sechs Figuren auf der 5. Stufe 7 Punkte, alle Figuren, die auf der 4. Stufe, aber nicht auf einem Startfeld stehen

Startfelder der untersten Turmstufe je fünf Spielfiguren der entsprechenden Farbe gestellt.

Die sechs Farbklotze werden gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Jetzt zieht jeder Mitspieler einen Farbklotz, sieht ihn an und legt ihn wieder verdeckt zur Seite. Die übrigen Farbklotze (bei weniger als sechs Mitspielern) bleiben ebenfalls verdeckt.

Jeder Spieler weiß nun dank des Farbklotzes, welche Figuren seine sind, er sollte dies aber möglichst lange geheim halten.

Jetzt wird ausgelost, wer das Spiel beginnt.

3. Spielziel

Jeder Spieler versucht, viele eigene Figuren auf nummerierte Felder (5 7 11) zu ziehen. Diese Zahlen geben die Punkte an, die der Spieler bei Spielende erhält, dessen Figuren auf dem jeweiligen Feld stehen. Sieger ist, wer die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat.




4. Spielverlauf

Würfelzahl wählen und verschenken: Der ausgeloste Spieler würfelt. Bei diesem Spiel muß aber nicht unbedingt die sichtbare Augenzahl gezogen werden, sondern es besteht auch die Möglichkeit, die Zahl auf der Würfelunterseite zu verwenden. Würfelt der Spieler z.B. eine 4, so kann er entweder 4 Felder weiterziehen, oder aber er

wählt die 3 der Würfelunterseite. Die Zahl, die er nicht ausgewählt hat verschenkt er an seinen linken Nachbarn.

Der nächste Spieler zieht eine Figur um die geschenkte Augenzahl weiter bevor er selbst würfelt. Danach würfelt er selbst und kann nun ebenfalls wählen, welche Augenzahl er verwendet und welche er verschenkt. Mit Ausnahme des Spielbeginners im ersten Zug darf also jeder Spieler jeweils zwei Züge hintereinander machen.

Ziehen: Damit die Mitspieler die eigene Spielfigurenfarbe nicht so leicht erraten können, darf jeder Spieler immer mit jeder Figur ziehen, also mit solchen der eigenen und jeder anderen Farbe. Nur mit verbannten Figuren (siehe unten) darf niemand ziehen.

Auf den unteren drei Turmstufen dürfen die Figuren immer nur nach links oder nach rechts im Kreis laufen. Dabei werden die mehrteiligen Felder (  ) immer als ein Feld gezählt. Wer beim Laufen eines der bunt markierten Startfelder überspringt muß dieses mitzählen, darf aber nicht darauf stehen bleiben. Ein Spieler darf nicht freiwillig auf einen Zug verzichten, wenn einer möglich ist!

Während in den Stufen 1,2 und 3 nur Gruppen nach oben gelangen können, darf eine Figur aus der 4. Stufe direkt über eine Verbindungslinie in die 5. Stufe hochziehen.

Figuren die auf der 5. Stufe stehen dürfen nicht übersprungen werden, solange auf dieser Stufe noch Felder zu besetzen sind.

Der Zug auf die Turmspitze muß also aus der 4. Stufe geschehen nachdem alle sechs Felder der 5. Stufe besetzt worden sind. Dieser Zug ist gleichzeitig das Spielende.

Gruppen bilden: Wie schon erwähnt, können die Spielfiguren von den unteren drei Stufen immer nur gruppenweise aufsteigen. Darum versuchen die Spieler möglichst viele eigene Figuren in eine Gruppe zu ziehen, die den Aufstieg schafft. Allerdings dürfen in jeder Gruppe (egal ob diese aus 5,4 oder 3 Figuren besteht) höchstens zwei Figuren der selben Farbe sein.

Es dürfen immer nur vollständige Gruppen eine Stufe höher steigen. Das heißt auf der untersten Stufe müssen sich 5 Figuren versammeln, auf der nächsthöheren 4, in der 3. Stufe genügen dann 3 Figuren um das Feld zu füllen.

Figuren verbannen:Sobald zwei oder mehr Figuren auf einem mehrteiligen Feld stehen, sind diese Figuren gebannt. Sie dürfen solange nicht mehr bewegt werden, bis das Feld ganz mit Figuren gefüllt ist, die dann alle eine Stufe höher steigen.

Es ist sehr wichtig, daß die Farbe der eigenen Steine so lange wie möglich geheim bleibt, damit nicht die anderen Spieler die Figuren in unvollständige Gruppen ziehen. Meist bleiben nämlich einige Figuren für den Rest des Spieles auf den unteren Stufen hängen, da nicht mehr ge-