



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4493

Tolle Türme

Tottering towers • Tours royales • Toffe torens



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2005

Tolle Türme

Ein Merkspiel
für 2 - 4 Hochstapler von 4 - 99 Jahren.

Spielidee: Günter Burkhardt

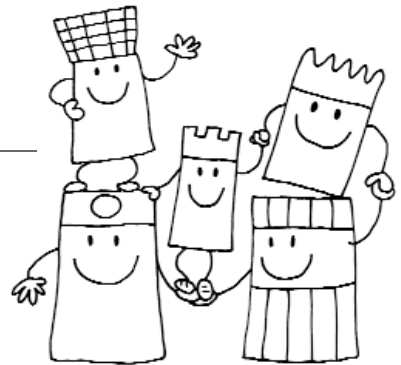
Illustration: Christine Rechl

Spieldauer: ca. 10 Minuten

„Wer hatte noch gleich den großen roten Turm?“, grübelt König Thimoteus Turm. „Zuerst hatte ihn Prinzessin Tamara Türmchen, danach Fürst Thilo von Turm und Taxi. Aber in wessen Säckchen steckt er jetzt?“
Nachdenklich sieht er von einem Säckchen zum anderen. Irgendwo dort war der Turm und nur mit ihm könnte er am Ende den größten Turm von allen bauen und so das Spiel gewinnen.

Spielinhalt

- 2 blaue Türme
- 3 orange, rote und grüne Türme
- 4 gelbe Türme
- 4 Säckchen
- 1 Symbolwürfel
- 1 Spielanleitung



Spielziel

höchster Turm

Nur wer ein gutes Gedächtnis und etwas Glück beim Würfeln hat, baut am Ende des Spieles den höchsten Turm und gewinnt.

Spielvorbereitung

Holztürme und Würfel in Tischmitte legen, je Spieler ein Säckchen

Die Holztürme und der Würfel werden in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler bekommt ein Säckchen. Überzählige Säckchen kommen aus dem Spiel.

Achtung: Beim Spiel zu zweit gibt es einige Besonderheiten. Lest zuerst die normale Regel und danach die „Spielvariante für zwei Personen“.

Spielablauf

1x würfeln

Der Spieler, der im höchsten Stockwerk wohnt, darf beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt der jüngste Spieler und würfelt einmal.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

Krone = beliebigen Turm aus der Mitte nehmen

- **Die Krone**
Freie Turmwahl! Suche dir einen beliebigen Turm aus der Mitte aus und zeige ihn allen Spielern. Anschließend steckst du ihn in dein Säckchen.

Turmfarbe =

Turm aus der Mitte oder

- **Eine der fünf Turmfarben**
Jetzt hast du zwei Möglichkeiten:
 1. Du darfst einen Turm der entsprechenden Farbe aus der Mitte nehmen und in dein Säckchen stecken; oder
 2. Du kannst von einem Mitspieler einen Turm der entsprechenden Farbe fordern. Dieser muss dann in sein Säckchen schauen, ob er einen Turm der Farbe hat.

Turm eines Mitspielers wählen

- Hat er genau einen Turm dieser Farbe, muss er ihn dir geben.
- Hat er zwei oder mehrere farblich passende Türme, darf er selbst aussuchen, welchen er davon abgeben möchte.
- Hat er aber keinen Turm der entsprechenden Farbe, hast du Pech gehabt.

Als Beweis muss er dir - und nur dir - alle Türme in seinem Säckchen zeigen.

Wichtig: Zusätzlich musst du ihm zur Strafe einen Turm deiner Wahl aus deinem Säckchen geben. Hast du noch keinen Turm, musst du auch keinen abgeben.

Anschließend ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

Ein Spieler hat alle Türme einer Farbe:

Würfelst du eine Farbe von der du denkst, selbst alle Türme zu haben, rufst du laut „Tolle Türme!“.

Wichtig:

Du darfst nach dem Würfeln auf keinen Fall in dein Säckchen sehen und deine Türme zählen.

Jetzt kontrollieren alle anderen Spieler, ob sie nicht doch einen farblich passenden Turm in ihrem Säckchen haben.

- Hat ein Spieler einen farblich passenden Turm, zeigt er ihn und dein Spielzug ist sofort beendet.
- Hattest du Recht und tatsächlich alle Türme einer Farbe, darfst du dir einen beliebigen Turm aus der Mitte aussuchen und in dein Säckchen legen.

Spielende

*kein Turm mehr in
Tischmitte = Ende*

*höchster Turm =
Gewinner*

Wenn der letzte Turm aus der Tischmitte genommen wird, ist das Spiel zu Ende.

Alle Spieler nehmen die Türme aus ihren Säckchen und stapeln mit ihren Türmen einen großen Turm. Der Spieler, der den höchsten Turm bauen kann, gewinnt.

Haben mehrere Spieler gleichhohe Türme, gewinnen sie gemeinsam.

Spielvariante für zwei Personen

Das Spiel ist, bis auf folgende Änderungen, mit dem Grundspiel identisch:

- Die Türme in der Tischmitte werden von Beginn an mit dem Schachteldeckel verdeckt.
- Nur wenn jemand einen Turm aus der Mitte nehmen möchte, darf der Deckel angehoben werden. Gibt es keinen Turm der gewürfelten Farbe unter dem Deckel mehr, kann man auch keinen Turm nehmen. Der andere Spieler ist an der Reihe und würfelt.
- Wer eine Krone würfelt, muss sich zuerst für eine Farbe entscheiden und sie laut sagen. Erst danach darf der Deckel von den Türmen genommen werden.

Tipp: Wenn ihr bei 3 - 4 Spielern den Schwierigkeitsgrad erhöhen wollt, könnt ihr ebenfalls mit den Regelergänzungen für 2 Personen spielen.

Tottering towers

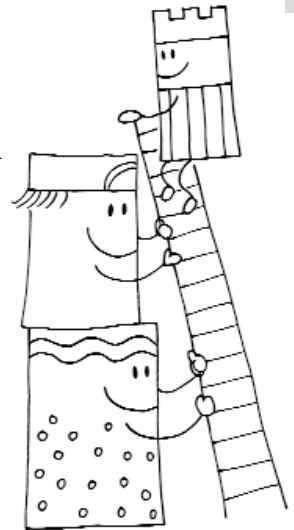
A memory game
for 2 - 4 high piling players ages 5 - 99.

Author: Günter Burkhardt
Illustrations: Christine Rechl
Length of the game: approx 10 minutes

"Who has the big red tower I wonder?", King Theseus Tower broods.
"First it was Princess Tamara Turret, then Earl Torquil Tower. But in whose little bag is it now?"
Thoughtfully he looks from one bag to the other. Somewhere, there is the tower which would allow him to build the tallest tower of all in the end, thus winning the game.

Contents

- 2 blue towers
- 3 orange, red and green towers
- 4 yellow towers
- 4 little bags
- 1 die with symbols
- 1 set of game instructions



Aim of the game

tallest tower

Whoever has a good memory and some luck at rolling the die, will build the tallest tower and win the game.

Preparation of the Game

*put wooden towers
and die into center
of the table,
one bag per player*

The wooden towers and the die are placed in the center of the table. Each player gets a little bag. Extra bags are put aside.

Watch out! If only two people are playing, special rules apply. First read the regular instructions and then the variation for two players.

How to Play

roll die

The player who lives on the highest floor, may start. If you cannot agree the youngest player starts and rolls the die.

What appears on the die?

*crown = any tower
from center*

- **The crown**
Free choice of towers! Choose any of the towers in the center, show it to the other players and put it inside the bag.

color of tower =

- **One of the five tower colors?**
Now you have two options:

*take tower from
center or*

1. You can take a tower of the corresponding color from the center and put it into your bag; or

*choose tower from
other player*

2. You can ask another player for a tower of the corresponding color. This player looks inside their bag to see if they have it.
 - If they have a tower of that color, they have to give it to you.
 - If they have two or more towers of that color, they can choose which one to hand over.
 - If they don't have a tower of that color, unlucky for you!
To prove it, the player you asked has to show you – and only you – the contents of their bag.
Important: Additionally, as a penalty, you have to give any tower from your bag to this player. If you don't have any yet, obviously you can't give one.

Then moving in a clockwise direction, it's the next player's turn to roll the die.

A player has all the towers of one color:

If a color appears on the die for which you think you have all the towers, yell "Tottering Towers".

Important!

You may not, under any circumstances, look inside your bag and count the towers once you have rolled the die and before making this "Tottering Towers" statement.

Now the other players check to see if they have a tower of that color in their bags.

- If another player has one, they show it and your turn is over immediately.
- If you were right and you really have all the towers of that color, you can choose any of the towers in the center and put it into your bag.

End of the Game

As soon as the last tower has been taken from the center, the game ends. The players take the towers out of their bags, and pile them into tall towers. The player with the tallest tower wins the game. If various players have equally tall towers, they win together.

*no tower left in
center = end
tallest tower =
winner*

Variation for two players

The game proceeds in the same way, except for the following changes:

- The towers in the center of the table are covered with the lid of the box.
- A player may lift the lid only when they want to take a tower from underneath. If there is no tower of the color shown on the die, no tower can be taken. It's the turn of the other player to roll the die.
- Whoever rolls the symbol of the crown, has to decide first on a color and say it out loud. Only then can they lift the lid and take the tower.

Hint: If you are 3 - 4 players and want to increase the degree of difficulty, you can play the game with the additional rules of the two player variation.

Tours royales

Un jeu d'attention
pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Idée : Günter Burkhardt

Illustration : Christine Rechl

Durée de la partie : env. 10 minutes

« Qui avait la grande tour rouge ? » se demande le roi Timothée de la Tour. « La princesse Tamara de Tourelle l'a d'abord eu, puis le prince Tristan de Tourangeau. Mais dans quel sac peut-elle bien être maintenant ? ».

Son regard va de sac en sac. Cette tour était bien là tout à l'heure et s'il l'avait, il pourrait faire la plus grande tour et gagner ainsi la partie.



Contenu

- 2 tours bleues
- 3 tours oranges, rouges et vertes
- 4 tours jaunes
- 4 petits sacs
- 1 dé à symboles
- 1 règle du jeu

la plus grande tour

But du jeu

Seul celui qui aura une bonne mémoire et un peu de chance au dé aura la plus grande tour à la fin de la partie et sera le gagnant.

mettre les tours en bois et le dé au milieu de la table, un sac par joueur

Préparatifs

Poser les tours en bois et le dé au milieu de la table. Chaque joueur prend un petit sac. Les sacs en trop sont retirés du jeu.

Attention : si l'on joue à deux, il y a une règle spéciale. Lisez donc d'abord la règle générale et ensuite la règle « Variante pour deux personnes ».

lancer le dé 1x

Déroulement de la partie

Le joueur qui habite à l'étage le plus haut a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance le dé une fois.

Sur quoi le dé est-il tombé ?

- **La couronne**
Libre choix ! Choisis une des tours posées au milieu de la table et montre-la à tous les joueurs. Ensuite, mets-la dans ton sac.

couronne = prendre n'importe quelle tour sur la table

- **Une des cinq tours en couleur**
Tu as alors deux possibilités de jouer :

une couleur =

1. Tu peux prendre une des tours de la couleur correspondante au milieu de la table et la mettre dans ton sac; ou :

prendre la tour dans le tas ou

2. Tu peux demander à l'un des joueurs de te donner une de ses tours de la couleur correspondante. Celui-ci regarde dans son sac s'il a une tour de cette couleur.

demander la tour à l'un des joueurs

→ S'il a une tour de cette couleur, il doit te la donner.

→ S'il a deux tours ou plus de la couleur correspondante, il a le droit de choisir celle qu'il veut te donner.

→ S'il n'a pas de tour de la couleur correspondante, tu n'as pas de chance.

Pour t'en donner la preuve, il doit te montrer – et seulement à toi – toutes les tours qu'il a dans son sac.

N.B. : en punition, tu devras lui donner une de tes tours que tu as dans ton sac. Si tu n'as encore pas de tours, tu ne lui en donnes pas.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de lancer le dé.

Un joueur a récupéré toutes les tours d'une couleur :

Si le dé tombe sur une couleur dont tu penses avoir toutes les tours, tu dis alors tout fort : «Tours royales ! ».

N.B. : après avoir lancé le dé, tu n'auras pas le droit de regarder dans ton sac pour compter tes tours.

Les autres joueurs regardent dans leur sac pour vérifier s'ils n'ont pas encore une tour de la couleur.

- Si un joueur a une tour de la couleur correspondante, il le montre et ton tour est fini.
- Si tu avais raison et que tu as toutes les tours d'une couleur, tu as le droit de prendre n'importe quelle tour au milieu de la table et de la mettre dans ton sac.

Fin de la partie

Une fois que la dernière tour est prise, la partie est finie.

Tous les joueurs sortent leurs tours de leur sac et les empilent les unes sur les autres. Le joueur qui aura la plus grande tour gagne la partie. Si plusieurs joueurs ont des tours de la même hauteur, ils gagnent ensemble.

Variante pour deux personnes

Le jeu se joue comme précédemment, en suivant cependant les règles ci-dessous :

- Les tours posées au milieu de la table sont recouvertes, dès le début du jeu, avec le couvercle de la boîte.
- Le couvercle n'est soulevé que pour prendre une tour. S'il n'y a plus de tour correspondant à la couleur du dé, il n'est alors pas possible d'en prendre. C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.
- Si le dé tombe sur une couronne, le joueur doit d'abord choisir une couleur et la dire tout haut. Ensuite, il soulève le couvercle pour prendre une tour.

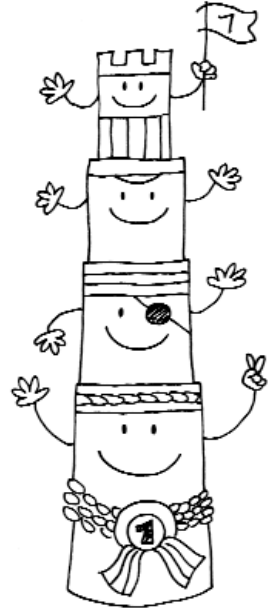
Conseil : si vous voulez rendre la partie plus difficile quand il y a 3 ou 4 joueurs, vous pouvez aussi jouer suivant les règles pour 2 personnes.

plus de tours sur la table = fin de la partie, la plus grande tour = gagnant

Toffe torens

Een waarnemingsspel
voor 2 - 4 hoogbouwers van 4 - 99 jaar.

Spelidee: Günter Burkhardt
Illustraties: Christine Rechl
Speelduur: ca. 10 minuten



„Wie had zonet nog de grote rode toren?“,
piekert koning Timotheus Toren. „Eerst had
prinses Tamara Torentje hem en daarna vorst
Tijmen van Toren en Taxi. Maar in wiens zakje
zit hij nu?“

Peinzend kijkt hij van het ene zakje naar het andere. Ergens zit de toren
en alleen hiermee kan hij aan het slot de grootste toren van allemaal
bouwen en zo het spel winnen.

Spelinhoud

- 2 blauwe torens
 - 3 oranje, rode en groene torens
 - 4 gele torens
 - 4 zakjes
 - 1 speciale dobbelsteen
- spelregels

Doel van het spel

hoogste toren

Alleen wie een goed geheugen en een beetje geluk bij het dobbelen heeft, bouwt aan het eind van het spel de hoogste toren en wint.

Spelvoorbereiding

De houten torens en de dobbelsteen worden in het midden van de tafel gelegd. Iedere speler krijgt een zakje. Overgebleven zakjes uit het spel nemen.

Opgelet: als er met z'n tweeën gespeeld wordt, gelden er een paar bijzondere regels. Lees eerst de gewone regels en daarna de „variant voor twee personen”.

Spelverloop

De speler die op de hoogste verdieping woont, mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint de jongste speler en gooit één keer met de dobbelsteen.

Wat is er op de dobbelsteen te zien?

- **De kroon**

Vrij een toren kiezen! Selecteer een toren naar keuze en laat hem aan alle spelers zien. Vervolgens doe je hem in je eigen zakje.

- **Een van de vijf torenkleuren**

Nu heb je twee mogelijkheden:

1. Je mag een toren in de overeenkomstige kleur van de tafel pakken en in je zakje doen; of:

2. Je kan van een van je medespelers een toren in de overeenstemmende kleur opeisen. Deze moet dan in zijn zakje kijken of hij een toren van deze kleur heeft.

→ Heeft hij exact één toren van deze kleur, dan moet hij deze aan jou geven.

→ Heeft hij twee of meer torens van de betreffende kleur, dan mag hij zelf kiezen welke hij zou willen afstaan.

→ Heeft hij echter geen enkele toren van de betreffende kleur, dan heb je pech gehad.

Als bewijs moet hij jou – en alleen aan jou – alle torens in zijn zakje laten zien.

Belangrijk: bovendien moet je hem voor straf een toren naar keuze uit je eigen zakje geven. Als je nog geen enkele toren hebt, hoeft je er ook niet een weg te geven.

*houten torens en
dobbelsteen i/h
midden v/d tafel
leggen, een zakje per
speler*

1 x gooien

*kroon = toren naar
keuze uit het midden
pakken*

torenkleur =

*toren uit het
midden of*

*toren van een
medespeler kiezen*

Vervolgens is kloksgewijs de volgende speler aan de beurt om te gooien.

Een van de spelers heeft alle torens van één kleur:

Gooi je een kleur waarvan je denkt dat je zelf alle torens hebt, dan roep je luid „Toffe torens!“.

Belangrijk: je mag nadat je gegooid hebt in geen enkel geval in je eigen zakje kijken en je torens tellen.

Nu controleren alle andere spelers of ze niet toch een toren van deze bepaalde kleur in hun zakje hebben.

- Als een van de spelers een toren van de betreffende kleur heeft, hij laat hem zien, en je beurt is onmiddellijk afgelopen.
- Als je gelijk had en ook echt alle torens van een bepaalde kleur hebt, mag je een willekeurige toren uit het midden uitkiezen en in je zakje doen.

Einde van het spel

Als de laatste toren van tafel gepakt is, is het spel afgelopen. Alle spelers halen hun torens uit hun zakjes en stapelen hun torens tot een grote toren op elkaar. De speler die de hoogste toren kan bouwen, heeft gewonnen.

Als meerdere spelers even hoge torens hebben, dan hebben ze gezamenlijk gewonnen.

Spelvariant voor twee personen

Het spel is, afgezien van de volgende wijzigingen, hetzelfde als het basis-spel:

- De torens op de tafel worden vanaf het begin onder het deksel van de doos verborgen.
- Alleen als iemand een toren uit het midden zou willen pakken, mag het deksel worden opgetild. Ligt er geen enkele toren meer van de gegooide kleur onder het deksel, dan kan er ook geen toren worden gepakt. De andere speler is aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.
- Wie een kroon gooit, moet eerst een kleur uitkiezen en deze hardop noemen. Pas daarna mag het deksel van de torens worden opgetild.

Tip: als jullie bij 3 - 4 spelers de moeilijkheidsgraad willen verhogen, kunnen jullie ook de extra regels voor 2 personen toepassen.

*geen toren meer in
het midden = einde,
hoogste toren =
winnaar*

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden




Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers



 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

HABA[®]

Habermaab GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de