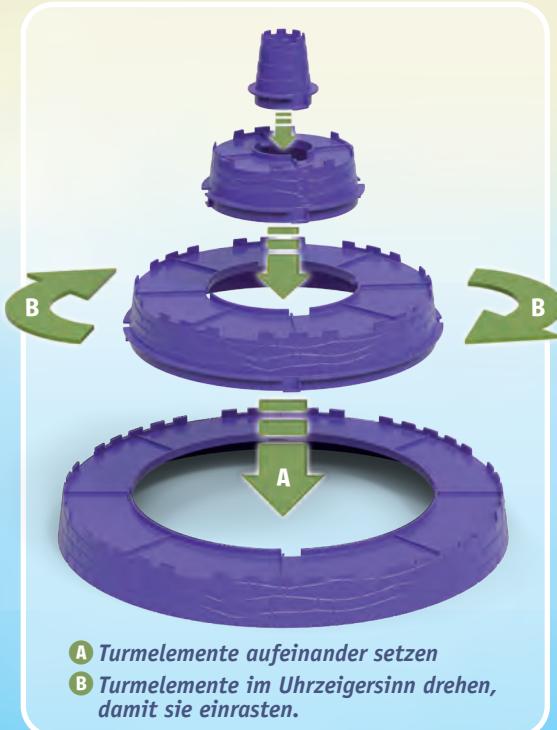


TURM DER TIERE



Spielmaterial

1 Turm (bestehend aus 3 Spielebenen und einer Turmspitze)



20 Raum-Plättchen in 3 Größen:

- 1** Blau für die untere Ebene,
- 2** Grün für die mittlere und
- 3** Rosa für die oberste Ebene.



Im Turm der Tiere leben acht Tierpaare unter einem Dach. Alle verstehen sich prächtig, aber natürlich möchte jedes Tier auch mal seine Ruhe haben. Perfekt, dass der alte Turm so viele Zimmer hat.

Aber oh Schreck! Ein Zauberer kommt in die Gegend und belegt den Turm mit einem Fluch, um an den Edelsteinschatz der Tiere zu gelangen. Alle Räume samt den Tieren darin sind auf einmal weggezaubert. Könnt ihr den Tieren helfen? Erkundet den Turm mithilfe des magischen Spiegels, merkt euch, wer wo wohnt und findet die Tierpaare. Als Belohnung schenken euch die Tiere Edelsteine. Wer am Ende die wertvollsten Edelsteine hat, gewinnt das Spiel.

Spieldurchführung

Setzt den **Turm** wie links abgebildet zusammen und stellt ihn in die Mitte, sodass ihr ihn alle gut erreichen könnt.

Mischt die **Raum-Plättchen** verdeckt und verteilt sie – weiterhin verdeckt – auf die Räume des Turms. Die großen Plättchen kommen auf die untere, die mittleren auf die mittlere und die kleinen auf die obere Ebene (s. Abbildung oben). Die Ebenen des Turms sind durch die Rückseitenfarben der Raum-Plättchen farblich gekennzeichnet: **Blau** für die untere Ebene, **Grün** für die mittlere und **Rosa** für die oberste Ebene.

Sucht euch alle eine **Spielfigur** aus und stellt sie auf einen beliebigen Raum der **unteren, blauen Ebene**. Es müssen nicht alle Spielfiguren im selben Raum starten.

Legt die **Edelsteine**, den **Würfel** und den **Spiegel** bereit.

KIDS
5+

2-4

20 min

Spielablauf

Wer von euch zuletzt einen Turm bestiegen hat, beginnt. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du und ziehst deine Spielfigur so viele Räume weit, wie der Würfel angibt. Dabei entschiedest du dich für eine Richtung, darfst aber keine Würfelpunkte verfallen lassen. Jeder Raum zählt einen Würfelpunkt, und es können auch mehrere Spielfiguren auf einem Raum stehen.

Endet dein Zug auf einem Raum, der noch verdeckt ist, nimmst du dir den **Spiegel**. Halte den Spiegel so unter den Vorsprung des Raumes, auf dem du stehst, dass nur du erkennen kannst, welches Tier darunter abgebildet ist.

Jetzt weißt du, welches Tier in diesem Raum wohnt. Nun darfst du **sofort** noch unter den Vorsprung eines **beliebigen zweiten Raums** schauen. Dabei spielt es keine Rolle, auf welcher Turmebene sich dieser zweite Raum befindet.



Ein kleiner Hinweis:
Sollten auf dem Raum unter dem Vorsprung, unter den du schauen willst, Spielfiguren stehen, die dir eine gute Sicht in den Spiegel versperren, setz sie gegebenenfalls ein bisschen zur Seite, sodass du für den Spiegel ausreichend Platz hast.

Jedes Tier gibt es zweimal im Turm der Tiere. Die Hintergrundfarbe des Tiersymbols unter dem Vorsprung gibt immer an, auf welcher Ebene des Turms das zweite, gleiche Tier zu finden ist.



Untere, blaue Turmebene



Mittlere, grüne Turmebene

Beispiel:
Der Hintergrund der Fledermaus auf der unteren Turmebene ist blau. Damit wisst ihr, dass ihr den zweiten Fledermaus-Raum auf der unteren Turmebene findet, und umgekehrt.



Hast du in deinem Zug zwei gleiche Tiere gefunden, drehe die beiden entsprechenden Raumplättchen um, sodass sie nun offen liegen. Hebe dafür Spielfiguren, die auf den Räumen stehen kurz an.

Wichtig: Du darfst zwei Räume nur aufdecken, wenn deine Spielfigur auf einem der beiden Räume steht.

Du hast den Fluch des Zaubers für die beiden aufgedeckten Räume besiegt. Die Tiere darin sind befreit und schenken euch zum Dank Edelsteine.

Lege nun in beide aufgedeckten Räume je einen Edelstein. Die Turmebene, auf der du stehst, gibt an, welche Edelsteine das sind – unabhängig davon, auf welcher Ebene du den zweiten Raum aufgedeckt hast.



Steht deine Spielfigur auf der **untersten, blauen Turmebene**, legst du in beide aufgedeckten Räume einen **blauen Edelstein**.



Steht deine Spielfigur auf der **mittleren, grünen Turmebene**, legst du in beide Räume einen **grünen Edelstein**.



Steht deine Spielfigur auf der **obersten, rosa Ebene**, legst du in beide Räume einen **roten Edelstein**.





Den Edelstein, den du in den Raum legst, auf dem deine Spielfigur steht, darfst du direkt einsammeln und vor dir ablegen. Den zweiten Edelstein legst du in den zweiten aufgedeckten Raum. Ihn sammelt ein, wer im weiteren Verlauf des Spiels zuerst seinen Zug auf dem entsprechenden Raum beendet. Steht bereits eine Spielfigur auf diesem Raum, erhält die Person den Edelstein, der die Spielfigur gehört. Stehen bereits mehrere Spielfiguren auf dem Raum, werden mehrere Edelsteine verteilt.

Endet dein Zug auf einem bereits aufgedeckten Raum, darfst du mit dem Spiegel noch unter einen beliebigen anderen Vorsprung schauen. Du kannst in diesem Zug zwar keine Räume aufdecken, aber vielleicht ja einen Edelstein einsammeln.

Und wie komme ich auf die anderen Turmebenen?

Ihr startet zu Spielbeginn alle auf der unteren Ebene des Turms. Um auf die höhere, **grüne** Ebene zu kommen, müsst ihr zuerst die beiden Treppen-Räume auf der **blauen** Ebene finden. Das macht ihr genauso wie bei den anderen Räumen. Sobald jemand von euch **in seinem Zug** beide Treppensymbole unter den Vorsprüngen gefunden hat und die Treppen-Räume aufdeckt, könnt ihr alle sie für den Rest des Spiels benutzen und in die nächsthöhere Ebene ziehen. Vom Treppenraum zieht ihr immer auf den direkt darüber liegenden Raum. Genauso könnt ihr vom direkt darüber liegenden Raum auf den darunter liegenden Treppenraum ziehen. Ein Treppenraum zählt dabei einen Würfelpunkt, wie die anderen Räume auch.

Auch auf der zweiten, grünen Turmoberfläche gibt es zwei Treppen-Räume, die ihr zunächst in einem Zug aufdecken müsst, bevor ihr sie benutzen könnt, um in die Räume auf der obersten Ebene des Turms zu gelangen.

Achtung: Auch auf die Treppen-Räume legt ihr je einen Edelstein, wenn ihr in eurem Zug beide Treppenräume auf einer Ebene aufdeckt, auf der unteren Ebene **blaue** und auf der mittleren Ebene **grüne** Edelsteine.

Beispiel

Karla hat eine 3 gewürfelt und zieht mit ihrer Spielfigur über die Treppe, die jemand schon in einem früheren Zug aufgedeckt hat, auf einen verdeckten Raum auf der mittleren Turmoberfläche.

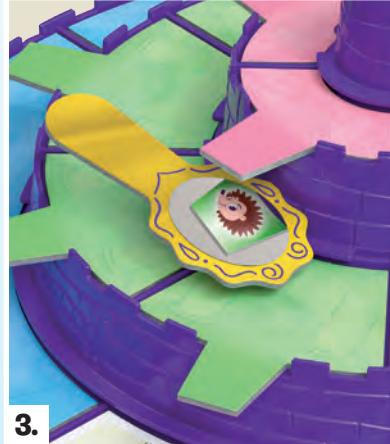


1.



2.

Also schaut sie direkt unter einen Vorsprung auf der rosa Ebene. Sie hat Glück. Hier findet sie direkt den zweiten Igel.



3.



4.

Mit dem Spiegel schaut sie unter den Vorsprung des Raums, auf dem sie jetzt steht. Sie sieht den Igel vor einem rosa Hintergrund.

Sie deckt beide Räume auf und legt in beide Räume einen grünen Edelstein, weil ihre Spielfigur auf der grünen Ebene steht. Den grünen Edelstein aus dem Raum, in dem sie steht, kann sie direkt zu sich nehmen.



rosa Edelstein = 3 Punkte



Grüner Edelstein = 2 Punkte



Blauer Edelstein = 1 Punkt

Spielende

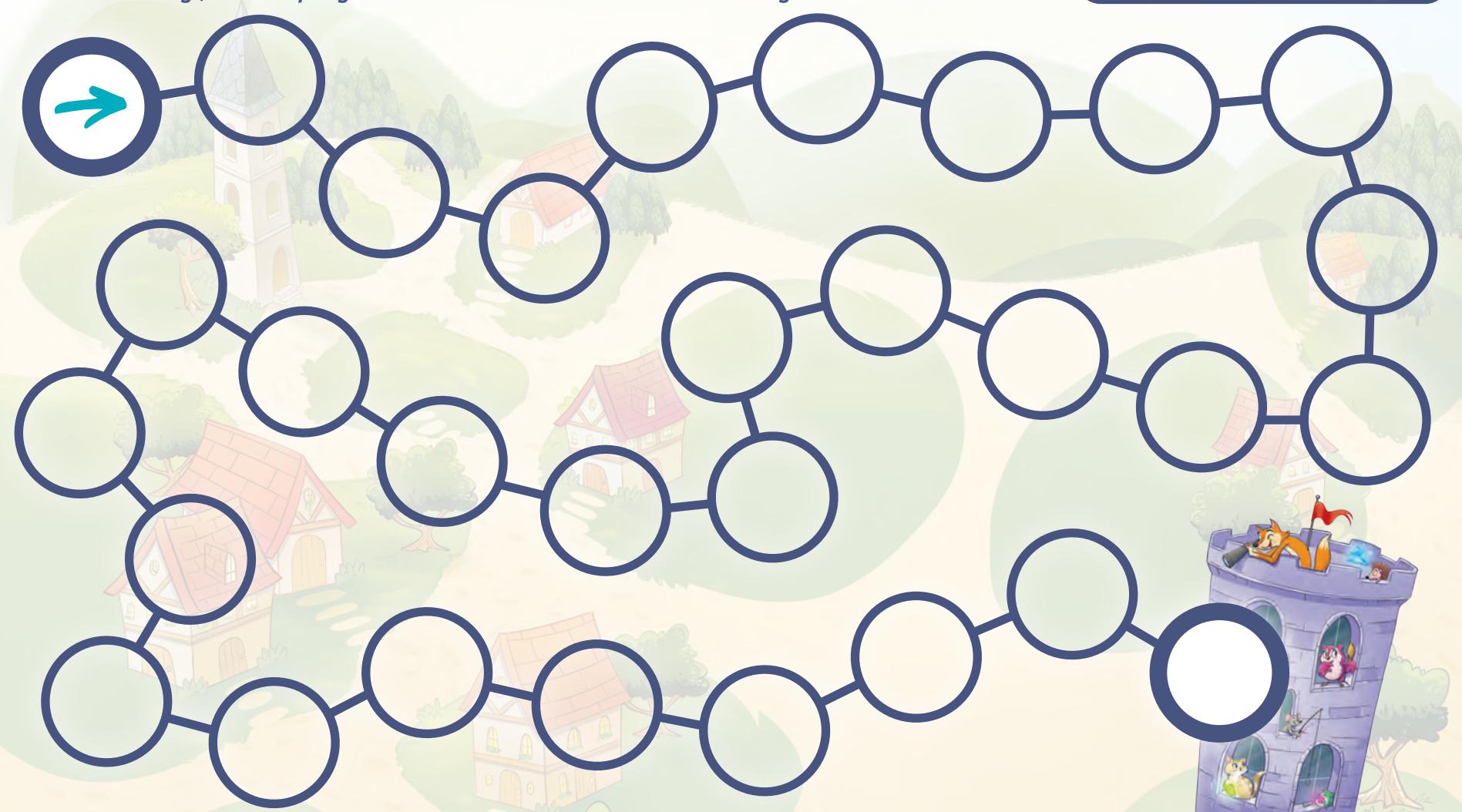
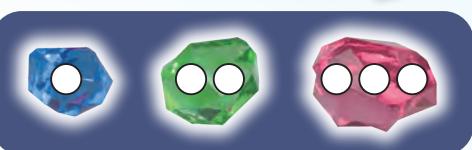
Das Spiel endet nach dem Spielzug, in dem der letzte Raum des Turms aufgedeckt wurde. Ihr habt es geschafft, den Turm und die Tiere vom Fluch des Zauberers zu befreien.

Schaut nun, wie viele Edelsteine ihr vor euch liegen habt und zählt eure Punkte.

Wer am meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.



Zum Zusammenzählen der Punkte könnt ihr auch die folgende Zähleiste verwenden. Stellt eure Spielfigur auf das Startfeld und zieht mit ihr für jeden Edelstein, den ihr im Spiel sammeln konntet, entsprechend viele Felder vorwärts: für einen blauen Edelstein 1 Feld, für einen grünen 2 Felder und für einen rosa 3 Felder. Wer am Ende am weitesten vorne liegt, hat das Spiel gewonnen. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.



Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zu dieser Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Art.-Nr. 40666

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de



Ein kleiner Hinweis:
Es kann passieren, dass am Spielende noch Edelsteine auf dem Turm liegen, die niemand eingesammelt hat.