

# Tierische Türme

## Benötigtes Spielmaterial

40 Rote Scheiben daraus bastelt man( entweder mit den zugeschickten Grafiken oder einfach mit Buchstaben)

10 Vögel

10 Katzen

10 Hunde

10 Flöhe

Spielfiguren für jeden Spieler

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler braucht eine Spielfigur und etwas Platz vor sich.

Die Spielsteine werden mit den Symbolen verdeckt gemischt und auf einem Haufen gelegt(Betonung liegt auf Haufen,Chaotisch nicht gestapelt) oder falls vorhanden in einem Säckchen verstaut

Der Spielzug besteht aus Spielstein ziehen und Tier einziehen lassen.

Der Startspieler ist der, der zuletzt ein Tier gesehen hat.

## Spielzug

Nun nimmt der Spieler einen zufälligen Spielstein vom Haufen und dreht diesen um und startet nun einen Turm, in dem er seinen ersten Stein vor sich( gut erreichbar für die anderen) legt. Im Laufe des Spiels darf der Spieler mehrere Türme eröffnen, ein neuer Turm muss entweder links oder rechts von den bisher bestehenden Türmen stehen. Ein Spieler darf so viele Türme starten, wie es Platz vor ihm zulässt.

Will der Spieler keinen neuen Turm eröffnen, muss er den gezogenen Stein auf einen bestehenden Turm legen. Dabei ist egal, ob der Turm vor ihm oder einem anderen Spieler steht.

Wenn ein Stein gesetzt wurde und alle Interaktionen abgehandelt wurden. Bekommt der aktive Spieler folgende Siegpunkte:

-Flöhe lieben Bodennähe-> 5 Punkte für Erdgeschoss |-1 Punkt davon für jedes Stockwerk darüber

-Hunde sind zwar Bodenständig aber mögen es auch höher aber nie ganz oben: 5 Punkte wenn sie als drittes oder Vierter Stein gesetzt werden. Sonst 3 Punkte.

-Katzen mögen es gern etwas höher geben sich aber auch mit Bodennähe zu fernen. 3 Punkte: Als Turm Abschluss 5

-Vögel thronen am liebsten über alles und jeden, je mehr desto besser. Für jeden Stein, der unter einem Vogel liegt, 1 Punkt.

## Einen Turm abschließen

Ein Turm zählt als abgeschlossen:

- wenn mindestens 4 Steine aufeinander gelegt sind und
- Der 5. Stein keine Interaktionen auslöst.

Abgeschlossene Türme nimmst du an dich und stellst sie so, dass sie das Spielfeld nicht blockieren. Jeder abgeschlossene Turm gibt dir 2 Punkte und er spielt für den Rest des Spiels nicht mehr mit, sprich auf ihn werden keine Steine mehr gesetzt und auch Aktionen werden ignoriert.

## Ein Turm fällt

Fällt ein Turm vor Abschluss, werden seine Steine wieder verdeckt in den Vorrat gemischt.

## Interaktionen

Flöhe verjagen Katzen und Hunde: Wird ein Floh auf eines der Tiere gesetzt oder eines der Tiere auf einen Floh, muss das entsprechende Tier (mit dem Floh) auf einen anderen Turm gesetzt werden. Der Spieler bekommt Punkte für den Floh und das Tier am neuen Platz.

Vögel fressen Flöhe: Wird ein Vogel auf einen Floh gesetzt oder landet durch verschieben oder wegnehmen andere Steine auf einen Floh, wird dieser Flohstein entfernt. Hat der aktive Spieler den Vogel stein gesetzt bekommt er einen Punkt für jeden Flohstein der danach entfernt wurde.

Katzen fressen Vögel: Wird ein Vogel auf eine Katze gesetzt oder landet durch das verschieben oder Wegnehmen anderer Steine auf einer Katze wird der Vogel entfernt. Hat der aktive Spieler den Vogel gesetzt verliert er einen Siegpunkt.

Hunde verscheuchen Katzen wie ein Hund auf einem Turm gelegt und eine Katze ist bei einem benachbarten Turm sichtbar muss die Katze auf einen anderen Turm gesetzt werden. Achtung :!Dies passiert nur beim setzten des Stein und nicht wenn andere Steine weggenommen wurden.!

Katzen verscheuchen Hunde: Ebenso wenn eine Katze auf einen Turm gesetzt wird und bei einem benachbarten Turm sichtbar ein Hund liegt, muss der Hund auf einen anderen Turm gesetzt werden. Achtung:!  
Dies passiert nur beim setzten des Steins und nicht wenn andere Steine weg genommen wurden.

*Beispiel: Auf einem Turm befindet sich ein Hund und oben darauf ein Floh, sollte daneben eine Katze gesetzt werden, nichts passiert, auch nicht wenn der Floh später durch einen Vogel entfernt wird.*

Steine die entfernt werden, werden in den Vorratshaufen zurück gemischt.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

- Ein Spieler kann keinen Spielstein mehr nehmen.
- Ein Spieler erreicht 50 Punkte, die übrigen Spieler haben wenn möglich noch einen Zug.
- Alle Türme fallen durch irgendeinen Einfluss um.

Der Spieler, der am weitesten auf der Punkteübersicht gekommen ist, gewinnt. Teilen sich Spieler den Platz, gewinnt der Spieler mit mehr abgeschlossenen Türmen vor sich.