

SIMON THOMAS

# TOWERBRIX

## EIN TEAM, EIN TURM - EIN PLAN?

Für 1-6 Teamplayer ab 10 Jahren

**LOSSPIELEN  
OHNE  
REGELLESEN!**

Mit der kostenlosen  
Erklär-App



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die Regel zu lesen? Dann ladet euch die kostenlose KOSMOS Erklär-App herunter.

## WORUM GEHT'S?

Ihr seid ein bunt zusammengewürfeltes Team aus Architektinnen und Architekten mit dem Auftrag, gemeinsam einen Turm zu bauen. Doch leichter gesagt, als getan, denn jeder von euch hat ganz eigene Vorstellungen, wie dieser Turm auszusehen hat. Schafft ihr es dennoch, ein Bauwerk zu errichten, das all euren Ansprüchen gerecht wird?

In diesem kooperativen Spiel baut ihr gemeinsam an einem Turm, ohne zu wissen, wie dieser am Ende aussieht. Jeder von euch erhält Karten, auf denen Bedingungen stehen. Diese dürft ihr niemandem verraten. Dennoch sollte der Turm am Ende alle ausgeteilten Bedingungen erfüllen. Baut gemeinsam, stellt Steine um und findet so den optimalen Turm!

## SPIELMATERIAL

9 Bausteine



110 Karten

50 grüne  
Bedingungskarten

28x Wert 2



22x Wert 3



55 pinke  
Bedingungskarten

32x Wert 2



23x Wert 3



5 Übersichtskarten



# Für Neulinge: Die Einstiegsvariante

Mit der Einstiegsvariante lernt ihr das Spielprinzip kennen.

## SPIELZIEL

Baut in jeder Runde gemeinsam einen Turm, der alle ausgeteilten Bedingungskarten erfüllt, und das mit möglichst wenig Versuchen. Schafft ihr in jeder neuen Runde eine Bedingung mehr?

## SPIELVORBEREITUNG

1. Nehmt die 28 grünen Karten mit Wert „2“ aus der Schachtel. Mischt die Karten und legt sie als Stapel am Rand der Spielfläche bereit. Legt die Karte „Übersicht Einstiegsvariante“ daneben. Die restlichen Karten braucht ihr für diese Variante nicht.
2. Stellt 2 gelbe, 2 lila, 2 rote sowie 2 blaue Steine in der Mitte der Spielfläche bereit. Den grauen Stein braucht ihr für diese Variante nicht.



## SPIELABLAUF

Ein Spiel besteht aus 3 Runden, jeweils mit den folgenden 4 Phasen:

1. Runde vorbereiten
2. Turm bauen
3. Turm auswerten
4. Abräumen

### 1. Runde vorbereiten

Jeder von euch erhält nun verdeckt Karten vom Stapel. Auf jeder Karte steht eine Bedingung, die euer Turm am Ende erfüllen muss. Ihr dürft eure Bedingungen den anderen nicht vorlesen oder beschreiben! In jeder neuen Runde erhält ihr **als Team 1 Karte mehr**.

**Runde 1:** Anzahl Karten = Anzahl Personen

**Runde 2:** Anzahl Karten = Anzahl Personen + 1

**Runde 3:** Anzahl Karten = Anzahl Personen + 2

Teilt die Karten möglichst gleichmäßig unter euch auf. In Runde 1 erhalten alle je 1 Karte. Ab Runde 2 bekommen manche von euch mehrere Karten.

***Beispiel:** Ihr seid 5 Personen und habt gerade eure erste Runde mit 5 Karten gespielt. Ihr habt die Runde erfolgreich abgeschlossen und beginnt nun die 2. Runde. Hierfür zieht ihr 6 neue Karten. Ihr teilt die Karten gleichmäßig auf (jeder hat nun 1 Karte verdeckt vor sich liegen, 1 Karte bleibt übrig). Ihr entscheidet gemeinsam, wer eine zweite Karte bekommt.*

Sollten nicht mehr genügend Karten auf dem Stapel liegen, mischt den Ablagestapel und legt ihn als neuen Stapel bereit.

## 2. Turm bauen

Ihr versucht nun gemeinsam **einen Turm** zu bauen, der die **Bedingungen aller ausgeteilten Karten erfüllt**. Dabei gilt:



**Genau lesen:** Lest euch eure Karten genau durch. Ihr könnt sie während des Bauens immer wieder anschauen.



**Nichts verraten:** Ihr dürft während des Bauens keine genauen Informationen über eure Bedingungskarten verraten. Es ist also nicht erlaubt, den anderen eure Bedingungskarten zu zeigen, vorzulesen oder zu erklären.



**Alle Steine nutzen:** Alle 8 bereitgestellten Steine müssen im Turm verbaut sein.



**Einfach loslegen:** Beim Bauen des Turms gibt es keine feste Reihenfolge. Ihr baut alle gleichzeitig am selben Turm. Jeder darf in den Bau eingreifen, wann er es für sinnvoll hält, um den Turm ganz oder teilweise umzubauen.

**Tip:** Es hilft, wenn jemand von euch mit dem Bau nach seinen Kartenbedingungen beginnt und die anderen im Anschluss umbauen.



**Daumen hoch:** Sind die Bedingungen aller deiner Karten erfüllt, signalisierst du dies den anderen mit einem Daumen nach oben. Sind sie nicht mehr erfüllt, nimmst du den Daumen zurück. Baut den Turm so lange um, bis alle mit dem Ergebnis zufrieden sind.

**Tip:** Wenn während des Bauens ein Stein so gesetzt wird, dass eine deiner Bedingungen verletzt wird, kannst du das deinem Team z.B. durch ein „Nein“ mitteilen.



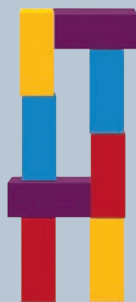
**Stabil bauen:** Der Turm muss frei stehen können. Das bedeutet, dass ihr ihn nicht mit Händen oder sonstigen Materialien abstützen dürft.

Sobald alle mit einem Daumen nach oben signalisiert haben, dass der Turm die Bedingungen auf ihren Karten erfüllt, beendet ihr die Bauphase. Legt nun eure Karten offen vor euch auf den Tisch.

### Was zählt als Turm?

Ein Bauwerk zählt dann als Turm, wenn alle Steine zum selben Bauwerk gehören.

**Beispiele:**



Erlaubt: ✓

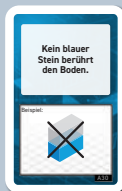
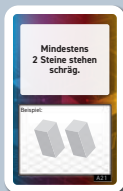


Nicht erlaubt: ✗

Ein ausführliches Beispiel zum Turmbau findet ihr auf der nächsten Seite.

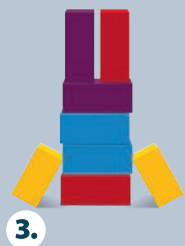
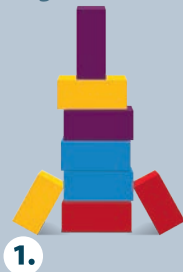
## Beispiel für die Phase „Turm bauen“:

Folgende grüne Bedingungskarten wurden verdeckt ausgeteilt:



**Wichtig:** Die Skizzen auf den Bedingungskarten sind nur Beispiele und sollen die Bedingung veranschaulichen. Ihr müsst die Steine nicht exakt so bauen.

### Mögliche Türme:



**Hinweis zu Beispielturm 2:** Obwohl der lila und der gelbe Stein in diesem Turm oben auf dem gleichen Level stehen, zählt der lila Stein als „oberster Stein“, da er weiter in die Höhe ragt als der gelbe.

**Hinweis zu Beispielturm 3:** Da der lila und rote Stein gleichhoch sind, zählen beide als „oberste Steine“. Allerdings müssen nicht beide zwingend die gleiche Farbe haben, da die Bedingung nur vorgibt, dass der oberste Stein lila oder rot sein muss.

## 3. Turm auswerten

Ihr habt alle Steine verbaut? Dann kontrolliert, ob der Turm wirklich alle ausgeteilten Bedingungskarten erfüllt. Dazu wird eine Bedingung nach der anderen laut vorgelesen und überprüft. Nun gibt es 2 Möglichkeiten:

<b>Alle Bedingungen sind erfüllt:</b> Gratulation, ihr habt es geschafft!	<b>Mindestens 1 Bedingung ist nicht erfüllt:</b> Ihr habt es leider noch nicht geschafft. Probiert die Runde gleich nochmal mit neuen Karten.
--	---

## 4. Abräumen

- Legt die gerade genutzten Bedingungskarten auf den Ablagestapel.
- Baut den aktuellen Turm ab und stellt alle Steine wieder in die Mitte der Spielfläche.
- Beginnt nun wieder mit Phase 1 „Runde vorbereiten“.

**Wichtig:** Habt ihr den Turm erfolgreich gebaut? Dann kommt nun eine Bedingungskarte mehr ins Spiel. Falls nicht, wiederholt die aktuelle Runde und teilt in Phase 1 die gleiche Anzahl an Karten aus, wie zuvor. Der neue Versuch zählt in diesem Fall nicht als neue Runde.

## SPIELENDE

Das Spiel endet nach 3 Runden. Wie viele Versuche habt ihr gebraucht, um alle 3 Runden zu meistern? Nun kennt ihr das Spielprinzip und könnt mit dem Grundspiel auf der nächsten Seite weitermachen!

# Für Erfahrene: Das Grundspiel

## SPIELZIEL

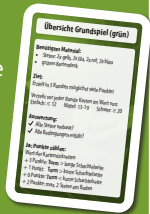
Baut in jeder Runde gemeinsam einen Turm, der alle ausgeteilten Bedingungskarten erfüllt. Erzielt in 3 Runden möglichst viele Punkte!

## SPIELVORBEREITUNG

1. Entscheidet euch für eines der beiden Kartendecks: die grünen Karten sind etwas einfacher, die pinken Karten etwas anspruchsvoller. Das andere Kartendeck benötigt ihr nicht.
2. Die Karten sind mit einer 2 oder 3 auf der Rückseite gekennzeichnet. Sortiert die Karten in zwei Stapel gemäß ihrer Nummer auf der Rückseite, sodass ihr einen Stapel mit 2er-Karten und einen Stapel mit 3er-Karten habt. Mischt beide Stapel getrennt voneinander und legt sie am Rand der Spielfläche bereit. Lasst daneben jeweils Platz für den entsprechenden Ablagestapel.
3. Legt die benötigten Steine sowie die Übersichtskarte entsprechend eures Kartendecks bereit:

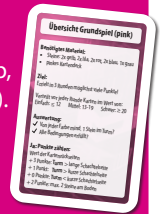
### Wenn ihr mit den grünen Karten spielt:

- Stellt von jeder Farbe 2 Steine bereit (2x gelb, 2x lila, 2x rot, 2x blau). Den grauen Stein braucht ihr nicht.
- Legt die Karte „Übersicht Grundspiel (grün)“ bereit.



### Wenn ihr mit den pinken Karten spielt:

- Stellt Steine bereit (2x gelb, 2x lila, 2x rot, 2x blau, 1x grau).
- Legt die Karte „Übersicht Grundspiel (pink)“ bereit.



4. Legt zudem Stift und Papier für die Wertung bereit (nicht im Spiel enthalten).

Beispielaufbau für das Spiel mit dem grünen Kartendeck



# SPIELABLAUF

Ein Spiel besteht aus 3 Runden, jeweils mit den folgenden 4 Phasen:

1. Runde vorbereiten
2. Turm bauen
3. Turm auswerten
4. Abräumen

## 1. Runde vorbereiten

Entscheidet euch, auf welchem Schwierigkeitslevel ihr spielen wollt:

Schwierigkeitslevel		
<b>Einfach</b> ≤ 12	<b>Mittel</b> 13 – 19	<b>Schwer</b> ≥ 20

Zieht nun verdeckt so viele Karten vom 2er- und/oder 3er-Stapel, dass der Gesamtwert der Karten dem von euch ausgewählten Schwierigkeitslevel entspricht. Teilt diese Karten möglichst gleichmäßig unter euch auf. Wenn ihr die Karten nicht gleichmäßig verteilen könnt, entscheidet als Gruppe, wer mehr Karten bekommt.

**Beispiel:** *Ihr wollt auf dem Schwierigkeitslevel „Mittel“ spielen und zieht dafür drei Karten mit Wert 3 und zwei Karten mit Wert 2. Eure Karten haben dann einen Gesamtwert von 13 ( $3 \times 3 + 2 \times 2 = 13$ ). Da ihr zu 4. spielt, erhält jeder von euch eine Karte. Ihr entscheidet gemeinsam, wer von euch die 5. Karte (und damit 2 Karten) erhält.*

Sollten nicht mehr genügend Karten auf dem entsprechenden Kartenstapel liegen, mischt den jeweiligen Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit.

## 2. Turm bauen

1. Auf jeder Karte steht eine Bedingung, die euer Turm am Ende erfüllen muss. Lest euch eure Karten genau durch. Ihr dürft eure Bedingungskarten niemandem zeigen und auch niemandem von euren Bedingungen erzählen.
2. Baut nun gemeinsam einen Turm wie auf Seite 3 beschrieben.

### Besonderheit, wenn ihr mit den pinken Karten spielt:

Anders als auf Seite 3 beschrieben, müssen nicht alle Steine verwendet werden, aber mindestens 1 Stein von jeder Farbe.

Wenn ihr bei einem Turm nicht alle 9 Steine verwendet, beziehen sich die Bedingungen stets nur auf die Steine, die im Turm verwendet werden.

**Beispiel:** *Die Bedingung „Jeder blaue Stein berührt mindestens einen roten Stein“ bedeutet, dass jeder blaue Stein des Turms mindestens einen roten Stein des Turms berühren muss. Es bedeutet aber nicht, dass zwangsläufig beide blauen Steine im Turm verwendet werden müssen.*



3. Sobald alle signalisiert haben, dass der Turm die Bedingungen auf ihren Karten erfüllt, beendet ihr die Bauphase. Legt nun eure Karten offen vor euch aus.



### 3. Turm auswerten

Die Steine sind entsprechend eures Kartendecks verbaut? Dann kontrolliert, ob der Turm alle ausgeteilten Bedingungskarten erfüllt. Dazu wird eine Bedingung nach der anderen laut vorgelesen und überprüft.

Nun gibt es 2 Möglichkeiten:

#### Alle Bedingungen sind erfüllt:

Gratulation, ihr habt es geschafft!

Zählt nun die Zahlen auf der Rückseite eurer Karten zusammen:

+ 2 Punkte für jede 2er-Karte

+ 3 Punkte für jede 3er-Karte

#### Extrapunkte:

Ihr bekommt Extrapunkte, falls euer Turm Folgendes erfüllt:

+ 3 Punkte: Turm ist höher als die lange Schachtelseite

oder 1 Punkt: Turm ist höher als die kurze Schachtelseite

+ 2 Punkte: max. 2 Steine berühren den Boden

#### Mindestens 1 Bedingung ist nicht erfüllt:

Ihr habt es leider nicht geschafft. Probiert es gleich nochmal mit neuen Karten und einem niedrigeren Gesamtwert.

Notiert eure Punkte auf einem Blatt Papier.

#### Wertungsbeispiel 1:

Die ausliegenden Karten wurden alle erfüllt und geben Punkte entsprechend der Zahl auf ihrer Rückseite.

**B 9:** 3 Punkte

**B 28:** 2 Punkte

**B 34:** 3 Punkte

**B 35:** 2 Punkte

**B 40:** 2 Punkte

**= 12 Punkte**

Zudem gibt es 5 Extrapunkte, da der Turm höher als die lange Seite der Schachtel ist (3 Punkte) und nur 2 Steine den Boden berühren (2 Punkte).

**= 17 Punkte**

#### Wertungsbeispiel 2:

Zusätzlich zu den ausliegenden Karten befindet sich auch Karte B48 im Spiel. Allerdings habt ihr Karte B48 nicht erfüllt und die Runde damit nicht geschafft. Ihr wiederholt die Runde und zieht hierfür neue Karten mit einem kleineren Gesamtwert als zuvor.



## 4. Abräumen

- Legt die gerade genutzten Bedingungskarten auf den Ablagestapel.
- Baut den aktuellen Turm ab und stellt alle Steine wieder auf der Spielfläche bereit.
- Startet eine neue Runde („Runde vorbereiten“).

## SPIELENDE

Das Spiel endet nach 3 Runden. Zählt für die Endwertung die Punkte aus diesen drei Runden zusammen. In der Auswertungstabelle könnt ihr ablesen, wie gut ihr gebaut habt:

### Auswertungstabelle

<b>Bis 42</b>	<b>43–54</b>	<b>55–66</b>	<b>67–78</b>	<b>79–89</b>	<b>Ab 90</b>
Der Grundstein ist gelegt. Dennoch: Das geht noch besser und höher!	Euer Meister schaut euch anerkennend über die Schultern...	Stabile Leistung	Wahre Bauwerkskunst!	Eure Türme übertreffen die kühnsten Vorstellungen.	Wer hätte das für möglich gehalten?





## Hinweise und Tipps

- Fällt euer Turm während der Phase „Turm bauen“ um, könnt ihr ihn einfach wieder aufbauen. Fällt euer Turm während der Phase „Turm auswerten“ um, müsst ihr die Runde wiederholen.
  - Ihr kommt gerade nicht weiter? Manchmal hilft es, den Turm umzuwerfen und nochmal neu zu bauen.
  - Die Schwierigkeit, einen passenden Turm zu finden, hängt von verschiedenen Faktoren ab. Der Gesamtwert der gezogenen Karten ist ein guter Anhaltspunkt. Dennoch spielt auch die Kombination der Karten, das Setzen der ersten Steine, die Kartenverteilung und die Anzahl der Mitspielenden eine große Rolle. Es kann daher vorkommen, dass ein schwieriger Kartengesamtwert einfach lösbar ist oder umgekehrt.
  - Falls die Tischoberfläche rutschig ist, könnt ihr auch auf einer raueren Unterlage spielen, z.B. einer Tischdecke oder einem Blatt Papier.
  - Eine Kartenkombination scheint unlösbar? Deckt eure Karten einfach auf und probiert gemeinsam, mit offenen Karten eine Lösung zu finden. Die Runde gilt dann nicht als geschafft.
- Achtung:** Bei äußerst seltenen Kartenkonstellationen widersprechen sich die Bedingungen, dann einfach nochmal mit neuen Karten probieren.

## Für Selbständige: Das Solospiel

### SPIELZIEL

Baue einen Turm, der alle ausliegenden Bedingungskarten erfüllt. Erziele in 3 Runden möglichst viele Punkte!

### SPIELVORBEREITUNG

Bereite das Spiel wie im Grundspiel vor.

### SPIELABLAUF

Ein Spiel besteht wie im Grundspiel aus 3 Runden. Jede Runde besteht ebenfalls aus den 4 Phasen:

1. **Runde vorbereiten:** Entscheide vor jeder neuen Runde, auf welcher Schwierigkeitsstufe du spielen möchtest und ziehe Karten mit einem entsprechenden Gesamtwert (siehe Seite 6). Lege die gezogenen Karten offen vor dir aus.
2. **Turm bauen:** Du darfst den Turm so oft umbauen, bis du die passende Lösung gefunden hast. Dabei gelten die gleichen Bauregeln wie im Grundspiel.
3. **Turm auswerten:** Überprüfe noch einmal ganz genau, ob der Turm alle offenliegenden Bedingungen erfüllt. Zähle im Anschluss deine Punkte wie im Grundspiel zusammen.
4. **Abräumen:** Bereite eine neue Runde vor.

### SPIELLENDE

Das Spiel endet nach 3 Runden. Zähle nun alle Punkte zusammen und schau in der Auswertungstabelle auf Seite 8, wie gut du warst.

# Für Kreative: Die Herausforderungen

(auch im Solospiel spielbar)

## SPIELZIEL

Baut einen Turm, der alle ausgeteilten Bedingungskarten erfüllt und meistert die Herausforderung!

## SPIELVORBEREITUNG

1. Bereitet das Spiel wie im Grundspiel beschrieben vor.
2. Entscheidet euch, auf welchem Schwierigkeitslevel ihr spielen wollt. Zieht zu Beginn jeder Herausforderung Karten mit folgendem Gesamtwert:

Schwierigkeitslevel		
<b>Einfach</b> 12	<b>Mittel</b> 15	<b>Schwer</b> 18

**Beispiel:** Ihr zieht drei Karten mit dem Wert 2 und zwei Karten mit dem Wert 3. Damit habt ihr insgesamt einen Wert von 12.

3. Teilt die Karten möglichst gleichmäßig unter euch auf. Wenn ihr die Karten nicht gleichmäßig verteilen könnt, entscheidet als Gruppe, wer mehr Karten bekommt.

## SPIELABLAUF

Bei jeder Herausforderung durchlauft ihr die Phasen „**Turm bauen**“ und „**Turm auswerten**“. In diesen Phasen gelten die Regeln des Grundspiels. Ist dies nicht der Fall, wird ausdrücklich darauf hingewiesen. Das Zusammenzählen der Punkte in der Phase „**Turm auswerten**“ entfällt in dieser Spielvariante. Erfüllt euer Turm alle Bedingungen und habt ihr die Vorgabe der Herausforderung befolgt, dann habt ihr diese gemeistert.

1. **„Platzmangel“**  
Maximal 2 Steine des Turms dürfen den Boden berühren.
2. **„Zeitdruck“**  
Ihr habt für die Phase „**Turm bauen**“ nur begrenzt Zeit. Schafft ihr es unter 2:30 Minuten? *Nutzt zum Stoppen der Zeit einen Timer (eine Küchenuhr oder auf eurem Handy).*
3. **„Berufsgeheimnis“**  
Während des gesamten Turmbaus dürft ihr **nicht reden**, sondern nur über Gesten miteinander kommunizieren.

#### 4. „Maßarbeit“

Genau 2 Steine müssen den Boden berühren. Zudem muss der Turm exakt so hoch wie 4 aufeinander stehende senkrechte Steine sein. Es müssen jedoch nicht alle Steine senkrecht stehen.

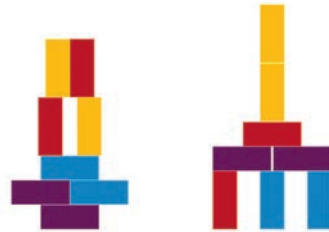
#### 5. „Pfuscherbau“

Maximal 3 Steine des Turms dürfen den Boden berühren. Zudem muss der Turm so instabil sein, dass er in sich zusammenfällt, wenn jemand von euch mit der flachen Hand neben den Turm auf den Tisch schlägt. **Achtung:** Führt die Phase „Turm auswerten“ durch, **bevor** ihr den Turm einstürzen lasst. Der Turm zählt als zusammengefallen, wenn nach dem Schlag auf den Tisch mindestens 6 Steine den Boden berühren.

#### 6. „Wahre Kunst“

Der Turm muss eine symmetrische Form haben. Das bedeutet, dass der Turm auf der rechten Seite genauso aussieht wie auf der linken. Die Farben der Steine sind dabei egal.

Beispieltürme „Wahre Kunst“:



#### 7. „Sparmaßnahmen“

Maximal 3 Steine des Turms dürfen den Boden berühren. Führt dann die Phase „Turm auswerten“ durch. Entfernt nun einen Stein, der mindestens 3 andere Steine und den Boden berührt. Dabei dürft ihr mit der Hand keinen anderen Stein berühren und der Turm muss stehen bleiben.

#### 8. „Personalmangel“

Für jeden Stein gilt während der Phase „Turm bauen“: Sobald er an eine Stelle gesetzt ist, dürft ihr ihn nicht mehr bewegen. Überlegt euch genau, welchen Stein ihr wo positioniert.

#### 9. „Einstein“

Nur 1 Stein des Turms darf den Boden berühren.

**Achtung:** Es genügt, wenn alle bis auf 1 Bedingung erfüllt sind. Ihr entscheidet während der Phase „Turm bauen“ gemeinsam, welche Bedingungskarte nicht erfüllt werden muss. Ihr dürft diese aber natürlich nicht vorlesen oder beschreiben.

#### 10. „Blinder Erfolg“

Eine Person dreht sich mit dem Rücken zum Turm. Diese Person darf den Turm während der gesamten Phase „Turm bauen“ nicht sehen und sich nicht am Bau beteiligen. Am Ende muss der Turm jedoch auch die Bedingungen dieser Person erfüllen. Schafft ihr es, euer Bauvorhaben genau zu beschreiben, ohne eure Bedingungen zu nennen?

#### 11. „Tower Bridge“

Hierfür benötigt ihr die Karte Z1 (Rückseite der „Übersicht Einstiegsvariante“). Die markierten grauen Flächen dienen als Fundament eures Bauwerks. Jeder Stein, der den Boden berührt, muss sich komplett in einem der beiden Fundamente befinden oder außerhalb der Karte an ein Fundament anschließen. Schafft ihr es, die Fundamente durch eine Brücke zu verbinden und gleichzeitig alle Bedingungen zu erfüllen?

## 12. „Umzug“

Baut euren Turm auf einem Blatt Papier. Führt im Anschluss die Phase „**Turm auswerten**“ durch. Zieht dann das Papier schnell unter dem Turm heraus, sodass möglichst viel des Turmes stehen bleibt. Wenn nach dem Herausziehen maximal 4 Steine den Boden berühren, habt ihr die Herausforderung gemeistert.

## 13. „Hohe Ansprüche“

Der Turm ist mindestens so hoch wie 5 senkrecht aufeinander stehende Steine. Es müssen jedoch nicht alle Steine senkrecht stehen.

**Achtung:** Es genügt, wenn alle bis auf 1 Bedingung erfüllt sind. Ihr entscheidet während der Phase „**Turm bauen**“, welche Bedingungskarte nicht erfüllt werden muss. Ihr dürft diese aber natürlich nicht vorlesen oder beschreiben.

## 14. „Abwegiges Vorhaben“

Hierfür braucht ihr die Karten Z2 und Z3 (Rückseiten der Karten „Übersicht Grundspiel“). Legt die beiden Karten mit der langen Seite so aneinander, dass insgesamt 3 Fundamente (markierte graue Flächen) entstehen. Jeder Stein, der den Boden berührt, muss komplett in einem der beiden Fundamente stehen oder außerhalb der Karte an ein Fundament anschließen. Schafft ihr es, die Fundamente durch eine Brücke zu verbinden und gleichzeitig alle Bedingungen zu erfüllen?



**Der Autor:** Simon Thomas begeistert sich schon seit seiner Kindheit für Spiele, insbesondere wenn Logik und Kreativität gefragt sind. Gleichzeitig liegen ihm Teamwork und Gemeinschaft sehr am Herzen. In TowerBrix, seinem ersten Spiel, konnte er diese Elemente verbinden. Deshalb hat ihm bereits die Entwicklung des Spiels unglaublich viel Freude bereitet. Nun wünscht er sich, dass auch andere Menschen Freude an seinem Spiel finden. In seiner Freizeit unternimmt Simon gerne Aktivitäten in der Natur und beschäftigt sich mit Mathematik oder kreativen Projekten. Schon jetzt freut er sich darauf, irgendwann ein weiteres Spiel zu entwickeln.

**Autor und Verlag** danken allen, die zum Gelingen des Spiels beitrugen. Egal ob Testspielen, Regeln lesen oder das Einbringen von neuen Ideen – ohne eure Unterstützung wäre das Spiel nicht so geworden, wie es jetzt ist. Herzlichen Dank.

Ein besonderer Dank des Autors gilt Lisa, René, Allyssa, Josi, Marcel, Laura, Ursel, seiner Familie sowie seinen Mainzer und Berliner Freund:innen.

**Autor:** Simon Thomas

**Redaktion:** Laura Wimmer

**Illustration:** Johanna Rupprecht

**Grafik:** Fiore GmbH

**Technische Produktentwicklung:** Carsten Engel

**Herstellung:** Alicia Kaufmann

© 2024 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr. 684228

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Hinweise zum  
Verpackungsmüll:

kosmos.de/disposal

