

Tower Up - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, ohne dass der Startspieler wechselt.

Ablauf eines Spielzuges:

● ENTWEDER NIMM 1 KARTE:

WÄHLE 1 Karte vom Markt + lege sie in die Aufbewahrungs-Box.
NIMM dir, was die Karte anzeigt, also:

- ➡ Stockwerk(e) bestimmter Farben bzw. freie Farb-Wahl (4-farbiger Stein)
- ➡ Setze angezeigte(n) Maschinen-Marker vor auf deinem Tableau.

FÜLLE den Markt auf 3 Karten auf.

LIMIT OK? Hast du > 10 Stockwerke im eig. Vorrat, dann wirf beliebige ab.

● ODER BAUE 1 neues GEBÄUDE: immer einfarbige Stockwerke

NIMM 1 Stockwerk aus deinem Vorrat und SETZE es auf einem LEEREN Bauplatz des Spielplans ein und ERFÜLLE alle Bedingungen:

- 1) Es MUSS an mind. 1 anderes Gebäude angrenzen (per Straße verbunden).
- 2) Das neue Gebäude MUSS eine **andere Farbe** haben als jedes Gebäude an einem der angrenzenden Bauplätze.
- 3) FÜGE jedem angrenzenden Gebäude aus deinem Vorrat 1 Stockwerk hinzu.
Die Farbe der Stockwerke in einem Gebäude muss immer gleich sein, das erste Stockwerk jedes Gebäudes legt somit die Farbe fest.
Dächer auf Gebäuden können beliebige Farben haben.
- 4) SETZE genau 1 deiner DÄCHER auf das gerade gebaute Gebäude ODER auf ein gerade im Schritt 3 platziertes Stockwerk.
Dächer können ggf. mit weiteren Stockwerken/Dächern überbaut werden.

- 5) RÜCKE mit dem Maschinen-Marker der betr. Gebäude-Farbe so viele Schritte vor, wie das gerade mit Dach versehene Gebäude Stockwerke hat.

MASCHINEN-MARKER: BEWEGST du deine(n) Maschinen-Marker auf/über eine STERN-Spalte und haben dadurch ALLE deine Maschinen-Marker diese Spalte bereits erreicht/überschritten, dann DARFST du sofort 1 zusätzlichen Spielzug machen.

STADTBAU-ZIELE:

- ... Jeder Spieler kann im Prinzip 1-mal jedes Ziel erreichen.
- ... Die Bedingungen setzen immer voraus, dass du Dächer auf Gebäuden hast.
- ... Wer zuerst erfüllt, nimmt sich den höheren Bonus-Chip (3 / 5 / 7 SP) und legt ihn auf sein Tableau.

Ende des Spielzuges.

Spielende tritt ein, wenn:

- ➡ ENTWEDER ist ein vorgegeb. Stockwerk nicht mehr im allg. Vorrat verfügbar ODER jemand setzt sein letztes Dach ein.
- ➡ Der auslösende Spieler beendet seinen Zug und wertet für sich.

Er zählt die Anzahl der zuoberst auf Gebäuden sichtbaren eigenen Dächer.
Je Dach = 1 Schritt vor mit Kegel-Marker auf eigenem Tableau.

- ➡ Danach haben alle anderen Spieler noch je 1 letzten Zug (ggf. + Zusatz-Zug) und zählen ebenso direkt nach ihrem letzten Zug ihre Dächer.

Gesamt-Punkte ermitteln:

- 1) Jeder Markierungs-Marker bringt so viele SP, wie oberhalb seiner Spalte angegeben steht (3 ... 13).
- 2) Für den Kegel-Marker gilt gleiches wie im Schritt 1.
- 3) SP aus erhaltenen Bonus-Chips.

Wer die meisten SP erzielte, gewinnt.

Patt: Beteiligter mit mehr Stockwerken im eigenen Vorrat siegt.

Andernfalls ist der Sieg als geteilt anzusehen, wenn erneut Patt ist.

Allgemeines:

- ... Du darfst mehrfach mit je 1 Dach im selben Gebäude vertreten sein.
- ... Kommt ein Maschinen-Marker rechts an, verfallen weitere Schritte dort.
- ... Passiert ein Marker direkt 2 Sternen-Spalten, gibt es trotzdem nur 1 Extra-Zug.
- ... Sollte im allg. Vorrat ein Stockwerk verlangter Farbe fehlen, musst du eines einer vorhandenen Farbe wählen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 29.07.25