

Ein Würfel-Bauspiel
von Uta Krüger,
Bernd Poloczek und
Jens-Peter Schliemann

Taio

...alle wollen hoch hinaus!

...everybody wants to win!

...tous au sommet!

...tutti in pila!

 Spielanleitung

 Rules

 Règle du jeu

 Istruzioni di gioco

DREI HASEN
IN DER ABENDSONNE



Y Y



Talō

Alle wollen hoch hinaus!
Everybody wants to win!
Tous au sommet!
Tutti in pila!



Spieler: 2 - 4
Alter: ab 6 Jahren
Dauer: 20 - 30 min.

Autoren:
Uta Krüger, Bernd Poloczek,
Jens-Peter Schliemann

Illustration / Grafik:
Johann Rüttinger

Redaktion:
Kathi Kappler

Fotos:
Paul Kappler

Spielablauf auf einen Blick

Herzstück des Spiels sind 55 verschieden lange Holzsteine mit den Längen 1, 2, 3 ... bis 10.

Wer am Zug ist, würfelt und nimmt zur gewürfelten Zahl entweder einen Holzstein – oder zwei Holzsteine, welche zusammen ebenfalls die gewürfelte Zahl ergeben.

Mit den Holzsteinen baut ihr nach und nach ein ausgeklügeltes Bauwerk mit Kletterwegen für eure Figuren. Jeder Spieler versucht, als Erster auf Ebene 10 anzukommen, um das Spiel zu gewinnen.

Beim Bauen entstehen immer wieder überraschende Wege und faszinierende Konstruktionen. Es gibt nur wenige Regeln, aber viele Möglichkeiten.

Lasst eurer Fantasie freien Lauf!



■ Material

- 1 Spielplan mit großem Bauplatz (Raster 10x10) ①
- 2 Vorratspläne (beide beidseitig, rote ② und blaue ③ Version)
- 55 Holzsteine mit den Längen 1 bis 10 (10x1er, 9x2er, 8x3er, 7x4er, 6x5er, 5x6er, 4x7er, 3x8er, 2x9er und 1x10er) ④
- 6 Figuren ⑤
- Würfel mit 10 Seiten (1 - 10) ⑥
- Messleiste (aus 2 Teilen zum Zusammenstecken) ⑦

■ Vor dem Spielen

Legt den Spielplan in die Tischmitte und die beiden Vorratspläne rechts und links daneben. Nehmt nach Belieben entweder die beiden blauen oder die beiden roten Seiten.

Legt, bzw. stellt die verschiedenen langen Holzsteine, wie abgebildet, jeweils passend auf die Felder der beiden Vorratspläne.

Jeder Spieler wählt eine Figur aus und stellt diese auf eines der 4 markierten Felder.

Steckt die Messleiste zusammen und legt sie zum Spiel. Ihr könnt sie jederzeit zum Prüfen von Längen und Höhen verwenden.

Als letztes legt ihr den Würfel bereit – dann kann es losgehen!

■ Ablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Ihr spielt reihum (im Uhrzeigersinn) weiter.

Jeder Spielzug verläuft wie folgt:

1. Würfeln und passende Holzsteine nehmen
2. Mit den erwürfelten Holzsteinen bauen und die eigene Figur bewegen

1. Würfeln und Holzsteine nehmen

Würfle und nimm zur gewürfelten Zahl entweder den exakt passenden Holzstein oder stattdessen zwei Holzsteine, welche zusammen die gewürfelte Zahl ergeben.

Hast du z.B. eine 5 gewürfelt, darfst du:

- einen 5er-Holzstein oder
- einen 1er- und einen 4er-Holzstein oder
- einen 2er- und einen 3er-Holzstein

nehmen.

Die Länge der gewählten Holzsteine muss insgesamt genau der gewürfelten Zahl entsprechen.

Beachte, dass man nie mehr als zwei Holzsteine nehmen darf!

Überlege dir jedes Mal genau, welche Holzsteine du zum geschickten Bauen wählst, um mit deiner Figur immer weiter nach oben klettern zu können.

Was passiert, wenn alle Holzsteine einer Länge verbaut sind?

Im späteren Spielverlauf kann es vorkommen, dass gewünschte Holzsteinelängen bereits verbaut sind. Dann muss man eine andere mögliche Längenkombination wählen.

Ist es gar nicht mehr möglich, passende Holzsteine zu finden, muss man bis zu 3x würfeln. Wenn eine passende Kombination nach dem dritten Würfelversuch immer noch nicht möglich ist, kann man nicht bauen.

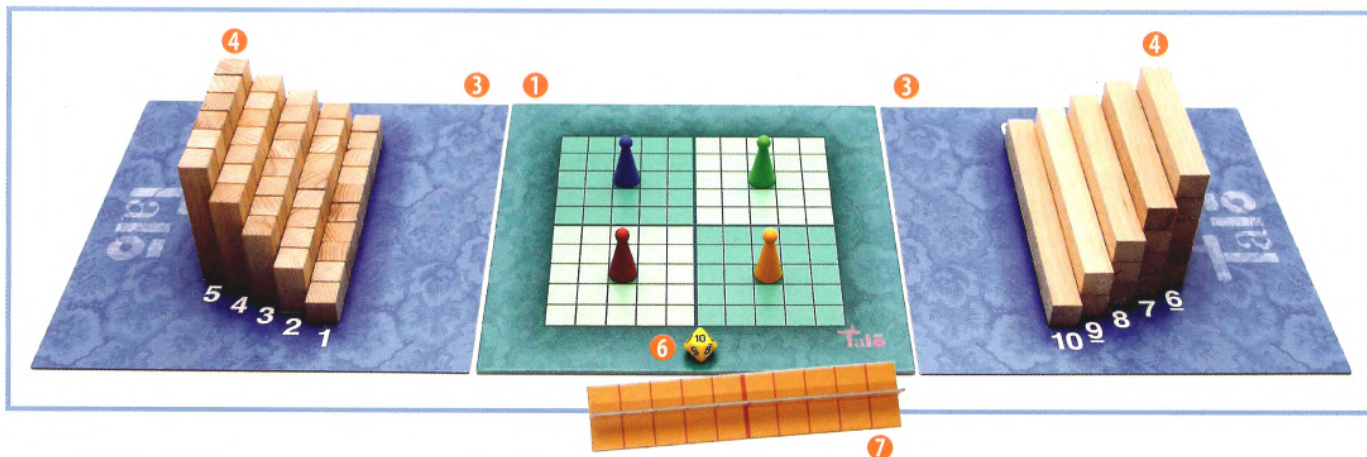
Dann darf man zudem seine Figur nicht bewegen und der nächste Spieler ist am Zug.



Im Spiel befinden sich 6 Figuren. So kann jeder Spieler seine Lieblingsfarbe wählen ...

2. Mit den Holzsteinen bauen und die Figur bewegen

Das Ziel des Bauens ist, dass ihr nach und nach ein Bauwerk bis zur Ebene 10 errichtet. Jeder Spieler versucht, eine Treppe für seine eigene Figur zu bauen, damit er mit ihr möglichst

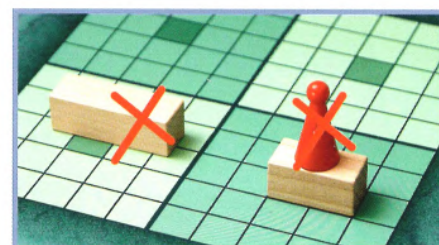
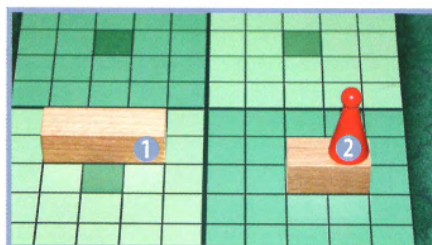


als Erster ganz oben ankommt, um zu gewinnen. Natürlich darf die Figur beim Hinaufsteigen alle eingebauten Holzsteine, auch die der Mitspieler, nutzen!

Grundsätzlich gilt: Deine Figur darf sowohl vor als auch nach dem Bauen – und sogar zwischen zwei Bau-schritten gezogen werden.

Wichtig: Du musst sowohl beim Verbauen der Holzsteine ① als auch beim Abstellen deiner Figur ② auf jeder

Stufe exakt das Raster des Bauplatzes beachten! Hierfür benötigst du ein gutes Augenmaß.





Das Bauen:

Zu Beginn wird direkt auf dem Raster des Bauplatzes (Ebene 0) gebaut. Jeder Spieler darf das gesamte 10x10 große Feld des Bauplatzes nutzen (das mittig eingezeichnete Kreuz und die farbliche Unterscheidung dient nur der Orientierung).

Danach baust du mit jedem Spielzug deine erwürfelten Holzsteine zum immer höher werdenden Bauwerk hinzu. Die Holzsteine können waagrecht **3** liegen oder senkrecht stehen **4**. Beim Bauen könnt ihr Brücken, Querverbindungen **5**, T-förmige Bauten **6**, Hindernisse **7** und vieles mehr errichten.

Beachte:

- 8** Diagonal darf man nicht bauen!
- 9** Die Holzsteine, welche direkt auf den Bauplatz gelegt werden, dürfen nicht über den Rand hinausragen!
- 10** Ab der zweiten Stufe hingegen ist dies erlaubt.
- 11** Das Bauwerk darf nicht über die Ebene 10 hinauswachsen!

Besonderheit:

Das Bauwerk muss immer im Gleichgewicht bleiben – zu keinem Zeitpunkt darf ein Holzstein herun-terfallen. Hierzu benötigst du eine

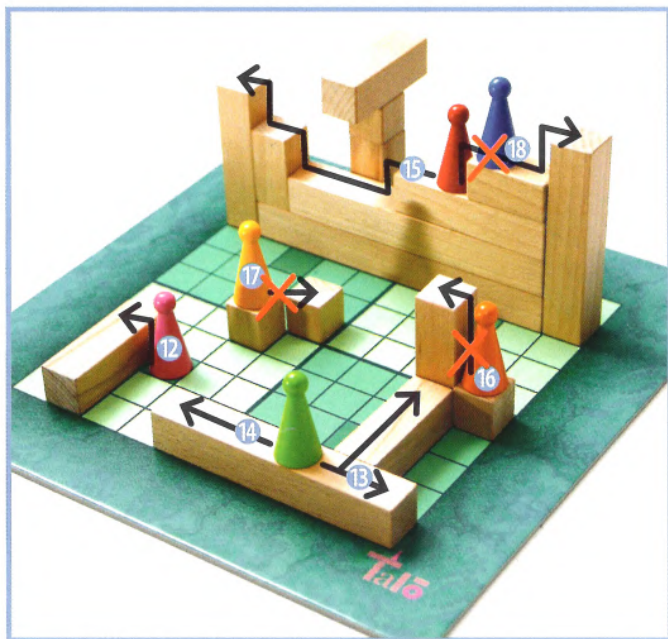
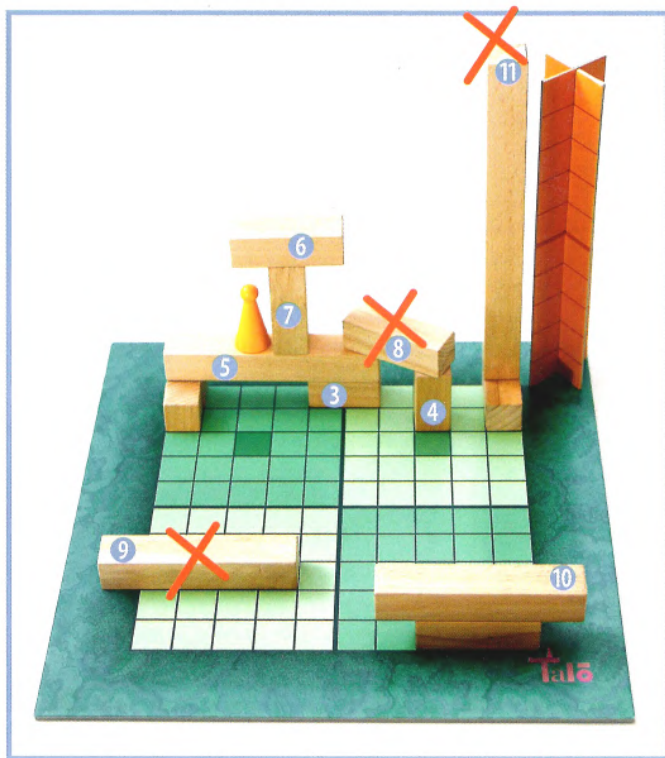
ruhige Hand! (siehe auf der nächsten Seite: „Besondere Konstruktionen“)

Das Bewegen der Figur:

Zu Beginn des Spiels steht deine Figur auf dem Bauplatz (Ebene 0). Sie darf sich nicht bewegen. Erst wenn ein Holzstein direkt neben deiner Figur liegt, darf sie auf diesen klettern. **12**

Deine Figur darf ab dieser 1. Stufe:

- 13** auf den Holzsteinen immer in alle Richtungen laufen
- 14** waagrecht beliebig weit gehen
- 15** nach oben oder nach unten mehrere Stufen klettern – aber:



Die Figur darf immer nur Stufen nehmen, welche exakt um 1 Stufenhöhe höher oder niedriger sind.

Stufen mit der Höhe 2 oder mehr dürfen nicht erklettert werden. ¹⁶

Beachte:

- ¹⁷ Diagonal darf deine Figur nicht gehen!
- ¹⁸ Deine Figur darf nicht auf den Standort einer gegnerischen Figur ziehen und diese auch nicht überspringen.

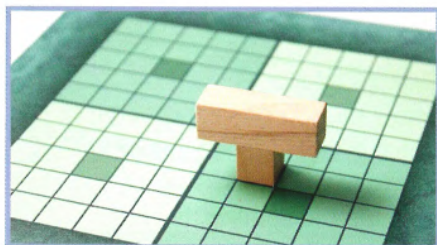
Sollte deine Figur so zugebaut oder von gegnerischen Figuren blockiert werden, dass diese bis zum Spielende keine einzige Möglichkeit mehr haben wird, durch weiteres Bauen nach und nach auf Ebene 10 zu klettern, darfst du in deinem nächsten Zug auf einem beliebigen freien Feld des Bauplatzes (Ebene 0) neu starten.

■ Ende des Spiels

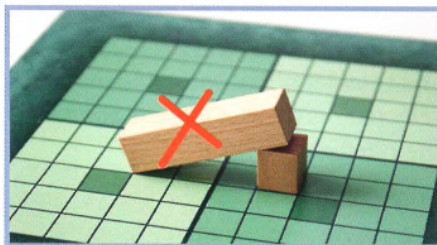
Der Spieler mit der Figur, die zuerst die Ebene 10 erreicht, beendet die Partie und gewinnt!

■ Besondere Konstruktionen

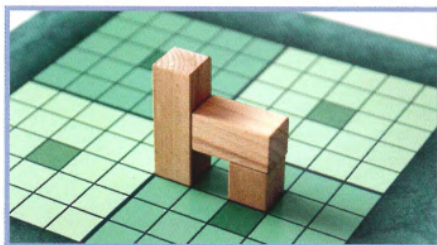
Auf einem senkrecht stehenden Holzstein können nur Holzsteine mit ungerader Länge 3, 5, 7 oder 9 quer liegen. Der Holzstein liegt dann mittig auf. So befindet er sich exakt im Raster und kippt nicht herunter.



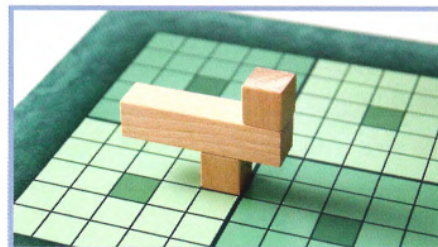
Ein Holzstein mit gerader Länge 2, 4, 6, 8 oder 10 kann auf einem senkrecht stehenden Holzstein nicht exakt im Raster abgelegt werden, da er kippen würde. Daher ist dies nicht erlaubt!



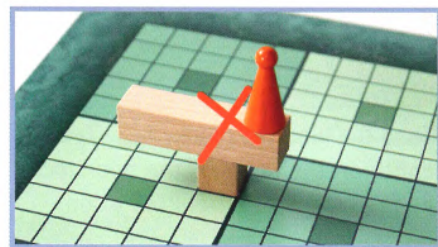
Ausnahme: Seitlich steht ein höherer Stein, an welchen der Stein anlehnt.



Baut man hingegen z.B. auf einen 1er-Holzstein einen 4er- und gleichzeitig einen 1er-Holzstein, ist das Gleichgewicht hergestellt und die Holzsteine kippen nicht. Allerdings kann man in diesem Fall **nur vor oder nach** einem solchen Bauvorgang mit der eigenen Figur laufen.



Eine Konstruktion muss auch stabil bleiben, ohne dass eine Figur mit ihrem Eigengewicht das Gleichgewicht herstellt.



Deine Figur darf auch unter Querbalken laufen (mindestens Höhe 2 als Zwischenraum).

Einsturz

Solltest du das Bauwerk unbeabsichtigt zum Einsturz bringen, und kannst du es nicht wieder wie zuvor aufbauen, ist die Partie zu Ende. Dann hast du leider verloren!