

TURMBAUER

2-4 fős játék 8 éves kortól

A Játék Ötlete és Célja

A játékosok együtt építenek egy tornyot saját építőelemeikből, bábujukkal pedig szintenként másszák meg a tornyot. Amikor kész a torony, az a játékos győz, akinek bábuja a torony legmagasabb szintjén áll. Ám, ha egy játékos ledönti a tornyot, mindenki elveszti a játékot.

Játék elemek



48 építőelem (4 színben, színenként 12 elem) A képen a kék játékos építőelemei láthatóak

1 alapelem

2 dobókocka

4 játékbábu

8 építőgyűrű

5 textilzsák

Kétszemélyes szabályok

Először olvassátok el ezeket a szabályokat. A kétszemélyes játékmód ezeknek a szabályoknak a végén található.

A Játék Előkészületei

- Minden játékos kap egy építőelem készletet saját színében (11 színes és 1 natúr színű elem), egy játékbábút (mászt) és 2 gyűrűt.
- Helyezzétek az alapelemet az asztal közepére.
- Dobjatok egy dobókockával. Aki a legmagasabb számot dobta, az lesz a kezdőjátékos. A játék ezután az óramutató járása szerint folytatódik.

A Játék Menete

Egy kör fordulói

1. A soron lévő játékos dob mindkét dobókockával.

2. Most magához kell vennie **egyik** saját építőelemét és a toronyhoz építenie. Hogy mely építőelemeket használhatja, azt a kockadobása határozza meg: Minden építőelem 1-6 kockából áll, melyek megfelelnek a dobókockák oldalain látható számoknak.



Példa: A játékos egy 2-est és egy 3-ast dobott. Most egy olyan építőelemet használhat fel, mely 2 vagy 3 kockából áll. Az 5 kockából álló elemet (a 2 és 3 összegét) viszont nem használhatja.

3. Miután a játékos az elemet a toronyra helyezte, mozgathatja mászóját.

Különleges Helyzetek a Kockadobások Során

- Ha egy játékos **mindkét kockával ugyanazt a számot dobta, bármely** olyan elemét felhasználhatja, mely még a készletében van.
- Ha mindkét kockán olyan szám látható, ahány kockából álló elem már nincs a játékosnak, passzolnia kell. Ezen kívül választania kell egyet a még rendelkezésre álló építőelemei közül, és vissza kell azt tennie a dobozba (vagyis kikerül a játékból) használatlanul. Mászóját viszont még mozgathatja. **Tipp: A játékosok elkerülhetik a passzolást egyik gyűrűjük beadásával (lásd az „Építőgyűrűk” részt).**
- Ha a játékosnak **csak egyik dobókockája** mutat olyan számot, melyet nem tud leépíteni, a másik dobókockához tartozó elemet **kell felhasználnia.**

Építési Szabályok

- A játék elején csak az alapelem van a táblán. A mászókat mellé helyezzük.
- Az **első** körben minden játékosnak az alapelem **tetejére** vagy azzal **érintkezve** kell lehelyeznie építőelemét.
- Fontos: A második körtől kezdve a játékosok által beépített elemek nem érhetnek az asztalhoz, hanem a már megépített szerkezetre kell őket helyezni.
- Az építőelemeket úgy kell lehelyezni, hogy a már leépített szerkezetnek **legalább egy részét** érintsék.



- Az építőelemeket az egész játék során úgy kell lehelyeznünk, hogy sakszerű minta alakuljon ki belőlük. Ez azt jelenti, hogy a natúr színű kockáknak vagy egy játékos színes kockájával kell érintkezniük, vagy az alap egyik sötétbarna kockájával.



Helyes

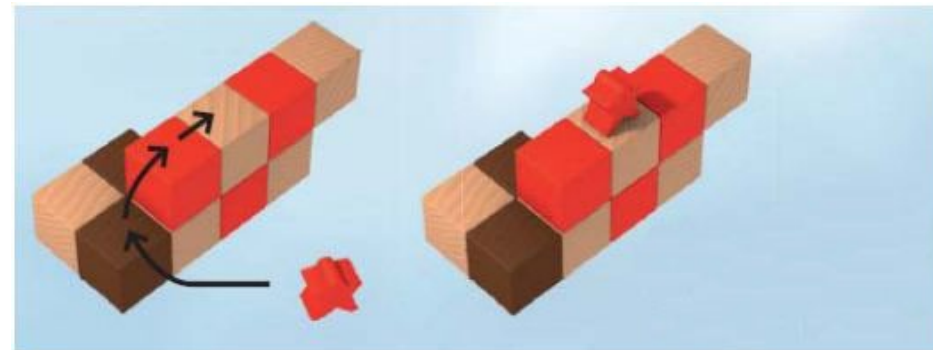
Helytelen

- Az építés során az elemek alatt alakulhatnak ki üres területek. A lehelyezett elemek kockáinak nem kell teljesen lefedniük az alattuk lévő elemeket.
- **Tipp:** Ha egy hézag jött létre, egy másik elemet behelyezhetünk oda, hogy stabilizáljuk a tornyot a játék további részére.
- Egy elemet nem helyezhetünk le vízszintesen úgy, hogy több mint egy kockája lógjon a levegőben.
- **Példa:** Egy 4 kockából álló elemet nem építhetünk le így.



A Mozgás Szabályai

- A játékosok csak **azután** mozgathatják mászóikat, hogy letették építőelemüket. Ez a lépés azonban nem kötelező.
- A mászók azokon a mezőkön állhatnak meg vagy mozoghatnak át, melyeket az elemek kockáinak felülete alkot.
- A játékos addig mozgathatja mászóját, ameddig szeretné, de csak natúr vagy saját színének megfelelő mezőkön. Ehhez szabad útvonalra lesz szüksége.
- Az alap sötétbarna kockáin is átmozoghatunk.



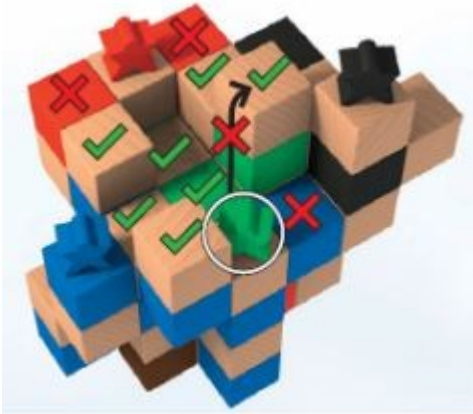
Példa: A piros játékos lerakott egy 6 kockából álló elemet, majd mozgatja mászóját.

- A játékosok **nem mozoghatnak át** egy másik játékos színének megfelelő mezőn.
- Egy mezőn csak egy mászó állhat.
- A játékosok más játékosok bábuait **nem ugorhatják át**.
- A játékosok mozoghatnak **előre, hátra vagy oldalirányba**, de átlósan sosem.
- A játékosok **egy** lépéssel feljebb vagy **egy** lépéssel lejjebb is mozoghatnak, ha lehet a tornyon fel- vagy lelépni. Egy mozgás során több ilyen fel- vagy lelépést is végre lehet hajtani.
- **Tipp:** A mászó bármennyi lépést tehet lefelé, és egy másik pontról mozoghat tovább fel vagy le a mozgásra vonatkozó szabályok betartásával.
- A mászó akár egy mozgáson belül is lemozoghat az asztal szintjéig, majd visszaléphet az építményre egy másik ponton.

Példák:



1. Miután az összes játékos végrehajtotta a lépését, az építmény így néz ki.



2. A zöld játékos az összes zöld pipával jelölt helyre léphet. Nem mozoghat azonban a piros x-szel jelölt helyekre. Ezen kívül nem mászhat két szinttel feljebb sem.



3. A fekete játékos a zöld pipával jelölt helyekre léphet, de nem mozoghat a piros x-szel jelölt helyekre vagy azokon túlra.

Építőgyűrűk



A kockadobást követően a soron lévő játékos használhatja egyik építőgyűrűjét. Felhasználásuk után a gyűrűket visszatesszük a dobozba. Annak kijátszásakor egy játékosnak a következő lehetőségei vannak:

a) A játékos **figyelmen kívül hagyhatja a dobott számot** és bármelyik, választása szerinti elemét lelépítheti saját készletéből.

b) Abban a körben a játékos bármely másik játékos színének megfelelő mezőn is átmozgathatja mászóját, vagy akár meg is állhat az egyikén. Mászóját egy másik játékos bábuján is átmozgathatja.

c) A játékos **2-t léphet/ugorhat magasabbra vagy alacsonyabbra** a szokásos **egy** fel- vagy lelépés helyett. Tehát a balra látható 2-es példában a zöld követhetné a fekete nyilat és 2 szinttel feljebb ugorhatna.

Kiegészítő szabályok

- Két kézzel is építhetsz.
- Ha a játék során egy elemet **rosszul helyeztünk** le, és nem alkot sakkmintát a torony többi részével, az építőelemet nem cseréljük ki másikra, a játék pedig folytatódik tovább.
- Egy játékos az építőelem lehelyezésekor az elemet több helyre is odapróbálhatja. Megpróbálhatja lehelyezni akár a másik dobókockán látható számnak megfelelő méretű elemet is. Az építőelem helye csak akkor válik véglegessé, ha az azt lehelyező játékos ezt kijelentette. Ezután azt többé nem mozgathatja át.
- Hogy könnyebben hozzáférhessünk mászó figuránkhöz, **ideiglenesen eltávolíthatunk** egy építőelemet a toronyból. Ennek az átmeneti lépésnek következtében azonban nem hozhatunk létre új útvonalat. A mozgás után az eltávolított építőelemet vissza kell helyezni az eredeti helyére.
- Az építőelemeket a játékosok mászói fölé is építhetjük, de a mászók útját **sosem lehet teljesen elzárni**. Mindig kell, hogy legyen **legalább egy szabad mező**, ahova a mászó mozoghat.
- Ha egy elem lehelyezésekor legalább három építőelem leesik, a játék idő előtt véget ér. Ha egy vagy két elem leesik, egyszerűen visszatesszük őket az eredeti helyükre.

A Játék Vége

- A játék akkor ér véget, ha a játékosok elhasználták összes építőelemüket. Az a játékos lesz a győztes, akinek mászója a toronyon a legmagasabb helyen áll.
- Ha több játékos mászója áll ugyanazon a szinten, az lesz a győztes, akinek beépített elemei **több kockából** állnak. Úgy tudhatjuk meg, hogy egy játékos hány kockát nem épített be, hogy megszámoljuk, hány kockából állnak a játékból kikerült (dobozba visszahelyezett) elemei. Akinek kevesebb kockából állnak ezek az elemei, megnyerte a játékot.

- **Példa:** A piros egy 6 kockából álló építőelemet tett vissza a dobozba. A zöldnek egy 2 és egy 3 (=5) kockából álló építőelemet kellett visszatennie a dobozba. A zöld megnyerte a játékot.
- Ha továbbra is döntetlen áll fenn, az nyeri a játszmat, akinek több felhasználatlan építőgyűrűje van. Ha még mindig fennáll a döntetlen, az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.
- **Fontos:** Ha a játék folyamán bármelyik játékos ledönti a tornyot, az fog győzni, aki a ledöntést megelőzően a legmagasabban állt (és nem ő döntötte le a tornyot).
- Döntetlen esetén a játékosok az előző leírás szerint megszámozzák az építőelemek kockáit, melyek még a készletükben vannak. Döntetlen esetén az építőgyűrűk döntenek.
- Egyéb esetben a játék eredménye döntetlen.

Kétszemélyes szabályok

- A kétszemélyes játékban minden játékos két színnel játszik.
- Mindkét játékos megkapja a két színhez tartozó összes építőelemet, mászót és építőgyűrűt, melyeket színük szerint szétválogatva maguk elé helyeznek.
- A játékosok felváltva fogják használni saját színeiket. Tehát ha az egyik játékos a piros és zöld színekkel játszik, a másik pedig a kék és a fekete színekkel, a sorrend a játék egészére a következő lesz: piros, kék, zöld, fekete, piros, kék, zöld, fekete, stb.
- **Tipp:** *Hogy ne keverjük össze, milyen szint kell legközelebb kijátszanunk, az a játékos, aki éppen befejezte a körét, aktuális köre után helyezzen maga elé egy olyan színű elemet, melyet legközelebb használnia kell.*
- A többi szabály megegyezik a 3-4 játékos verzióval.
- Végül nem az a játékos lesz a győztes, akinek a mászója a legmagasabb helyen áll, hanem az, akinek mászója összesen magasabb szintet értek el, mint a másik játékosé. Ehhez össze kell számolnunk a torony szintjeit.
- **Példa:** A játékosnak egyik mászója a 13-dik, másik mászója pedig a 8-dik szinten áll. Ezeknek összege 21. Döntetlen esetén az előzőekben leírt szabályok lépnek érvénybe.

- Ha az egyik játékos ledönti a tornyot, a másik játékos lesz a győztes.

A szerző: Matt Matte, aki 1972-ben született, gépészmérnökként dolgozik, feleségével és két gyermekével együtt Arizonában, az Egyesült Államokban él. Családjá és az olvasás mellett hobbija az írás, a tenisz, a fallabdázás és mindenféle társasjáték. Lenyűgöző építőjátéka, a „Turmbauer” (Toronyépítő) először „Cornerstone” néven jelent meg saját kiadója kiadásában, melyet régi barátjával, Mike Thompsonnal alapítottak.

Szerkesztés: TM-Spiele

Grafika: Martin Hoffman

A szerző és a kiadó szeretne köszönetet mondani az összes játéktesztelőnek és szabályolvasónak.

© 2010

KOSMOS Kiadó

Pfizerstr. 5-7

D-70184

Stuttgart

Tel.: +49 711

2191-0

Fax.: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

www.kosmos.de

Minden jog fenntartva

© Good Company Games

Minden jog fenntartva

Magyar szabály:

Magyar fordítás: X-ta

Szerkesztés: Artax

www.jatekmester.com

