

BLOCKS



Spielregel • Rules
Spelregels • Règles





KWINTY

Strategy game for 2 players by Fred Horn

Game materials

40 blocks in two colours.

Game tile

Even if the blocks show no central markings, we always treat the sides of one block as if it were two individual squares.

Object

Together, the players use their blocks to build an upright wall.

The object of the game is to be the first player to build a continuous row comprising 5 squares of a personal colour.

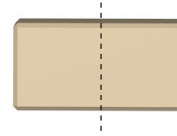
Preparation

Each player chooses a colour and receives all 20 blocks. The first player is nominated.

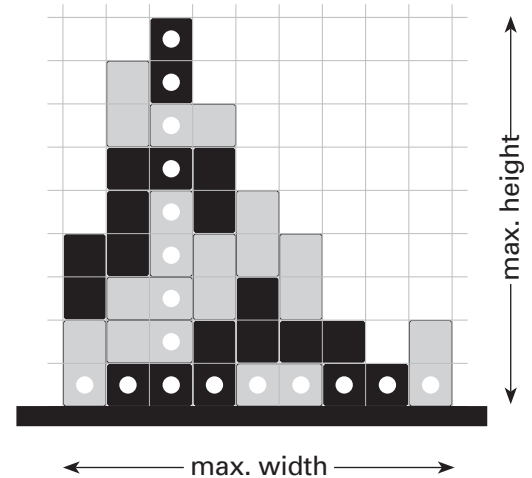
How to play

The wall is erected between both players in the middle of the game area. Players take turns to place one block of their personal colour.

The width and height of the wall must not exceed **9** squares.

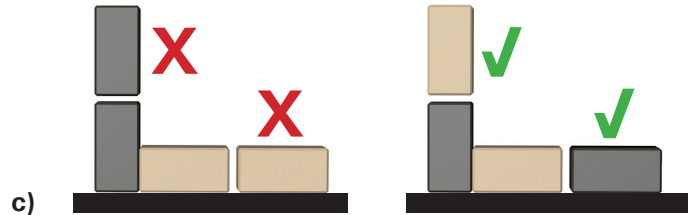


The side of one block is equal to **2** squares..



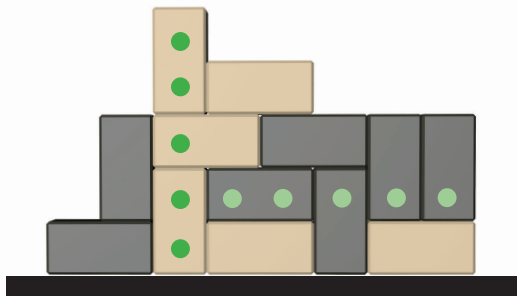
General construction rules:

- a) Players are free to choose where to place the first block. A newly placed block must make contact with at least **one** block already in position.
- b) A block can be built upright (vertically) or laid flat (horizontally). Building over empty spaces is not allowed.
- c) The short sides of the **same**-coloured game blocks may not make contact with each other.

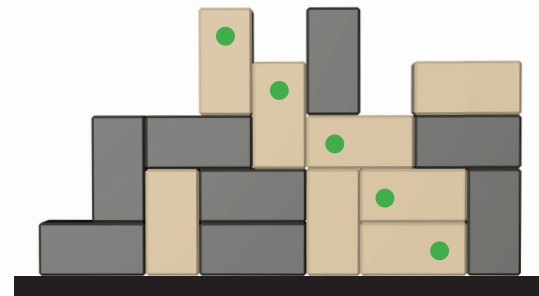


End

The first player to build a continuous straight series of 5 blocks wins the match. The row of blocks can be arranged horizontally, vertically or diagonally. The loser begins the next round. If all the blocks have been placed without any player having created a 5-series, the winner is the player who could build more rows consisting of four squares. If the players have built the same number of 4-series, the match is a draw.



vertical win for white;
horizontal win for black



diagonal win for white

TURRIS

Strategy game for 2 players by Steffen Mühlhäuser

Game materials

40 blocks in two colours.

Block

Even if the game blocks show no central markings, we always treat the sides of one block as if it were two individual squares.

Object

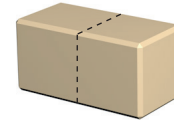
The players build a tower together. Each player aims to construct a continuous area of his/her personal colour as big as possible on each side of the tower.

Preparation

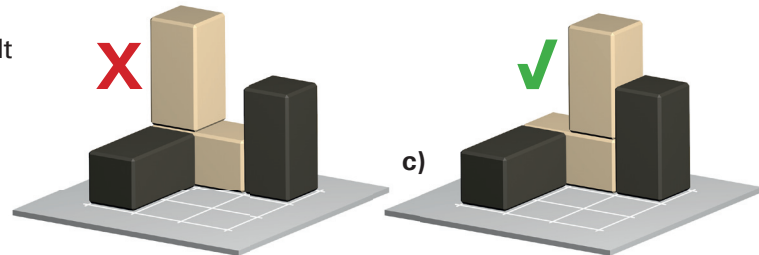
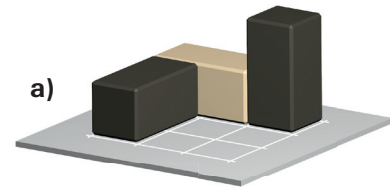
Place the game surface between the players.
Each player chooses a colour and receives all 20 blocks.
The first player is nominated.

How to play

The tower is built on a “foundation” (felt surface). The players take turns to place a block of their personal colour.
The layout of the tower must not extend 3 x 3 squares.
The players are allowed to turn the tower around on the felt game surface to view it from all sides.

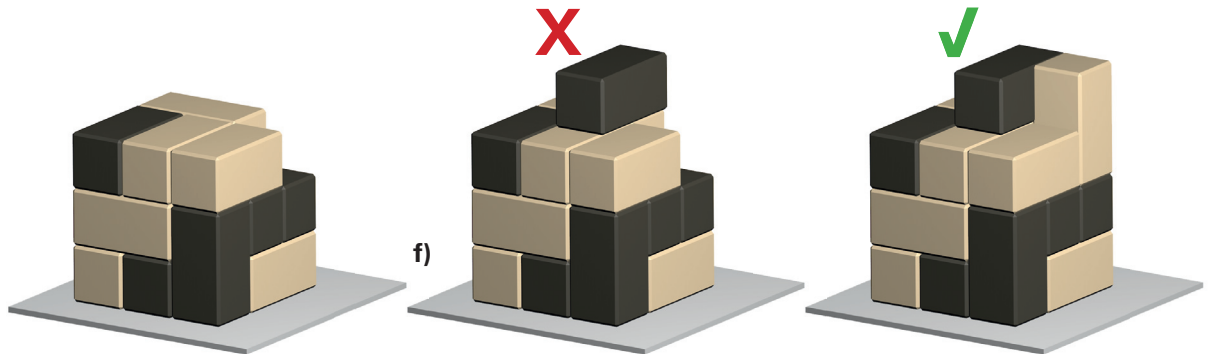
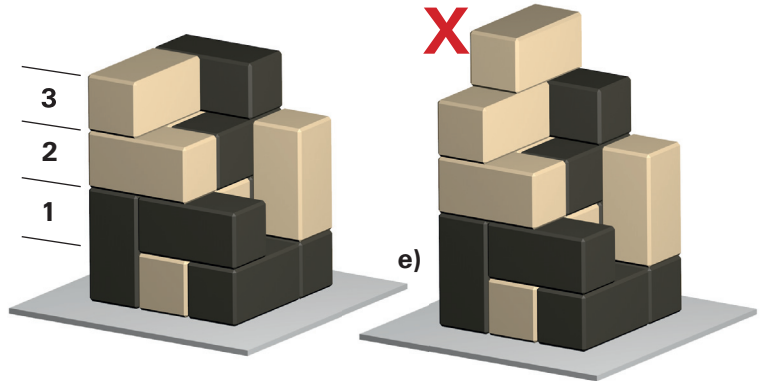
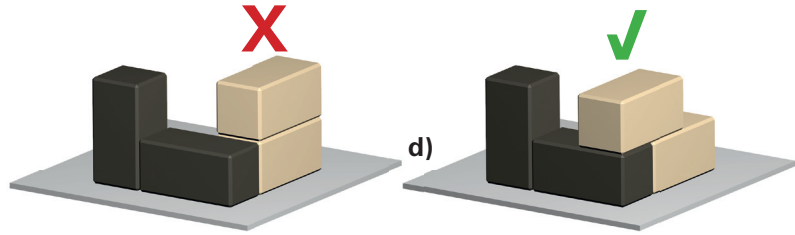


The side of one block is equal to two squares; the cross section equals a square.



General construction rules:

- a) The players are free to choose where to place the first blocks. A newly placed block must make contact with at least **one** block already in position.
- b) A game block can be positioned upright (vertically) or laid flat (horizontally). Building over empty spaces is not allowed.
- c) A vertical block must always be erected making side contact with a block that is already in place. (Exception: the first block of the game.)
- d) A horizontal block must be placed so that it overlaps (rests flat across two other blocks).
- e) For the entire tower construction: a maximum of **three** unfinished levels is allowed at any one time. Construction of a new level can only begin when all the gaps are filled on the lowest level.
- f) The middle of a new level may only be built when at least one block at the edge of this level is already in position.



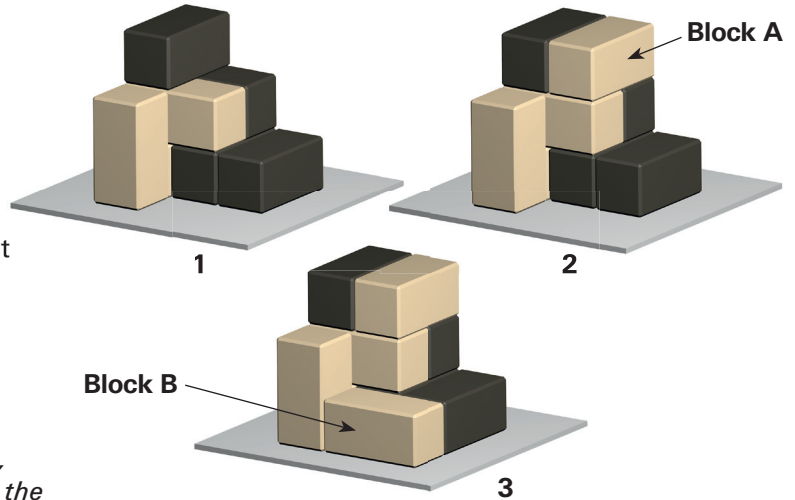
Bonus

A bonus is awarded to a player who uses a horizontal block so that one half of the block is in the middle of the tower, or who erects a vertical block in the middle of the tower.

He can either immediately place another of his blocks or remove an opposing block from the tower and give it back to his fellow player. (Exception: the last block put down by his opponent.) The opponent is not permitted to rebuild the free space during his next go.

Restriction: a block may not be removed, if this is in breach of construction rule e).

Example sketches for bonus move: White plays Block A, now in contact with the middle and is allowed to place the bonus block (B).



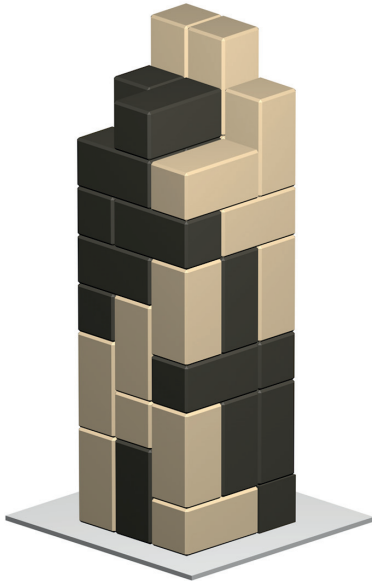
End and scoring

The game ends when all the blocks have been used. (If a player has no more blocks, the other player may use all his remaining blocks in succession.) Now, the four sides of the tower and the roof area (top) are scored separately. All the visible squares on one side of the tower are counted as part of the review, and the scores are calculated. This also applies for recessed areas of blocks that are only connected optically with the front blocks.

On each side of the tower and the rooftop, only **one** (the biggest) continuous group of a single colour is identified and the points are awarded to the corresponding player. (Each block square counts as 1 point).

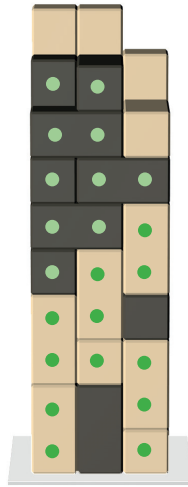
This gives five separate totals per player that are added together to make a grand total.

The winner is the player who scores the higher number of points.

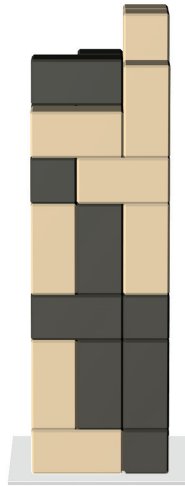


A finished tower

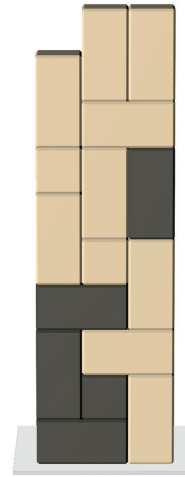
Scoring



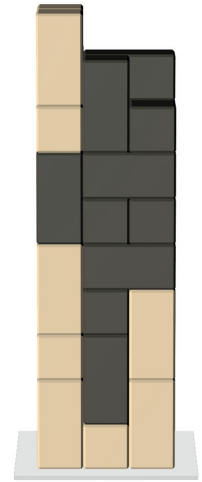
Side A
 Black 10 P
 White 12 P



Side B
 Black 10P
 White 9P

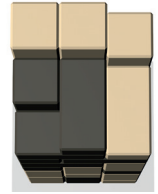


Seite C
 Black 7 P
 White 20 P



Seite D
 Black 15 P
 White 10 P

Roof
 Black 4 P
 White 5 P



Grand total points:
 Black 46 P
 White 56 P



© 2014 by Steffen-Spiele

© 2014 by Fred Horn

Zum Spielplatz 2

56288 Krastel

www.steffen-spiele.de

post@steffen-spiele.de

Gestaltung und graphische Arbeiten:

Steffen Mühlhäuser,

Bernhard Kümmelmann

Spielmaterial: Fa. Weiß in Zandt

Druck und Verarbeitung: Ludofact

BLOCKS



Spielregel • Rules
Spelregels • Règles



KWINTY

Strategiespiel für 2 Personen von Fred Horn

Spielmaterial

40 Spielsteine in zwei Farben.

Der Blocks-Spielstein

Auch wenn die Spielsteine keine Mittelmarkierung aufweisen, betrachten wir die Seitenfläche eines Steins immer als wären es zwei einzelne Quadrate.

Spielidee

Die Spieler bauen mit ihren Spielsteinen gemeinsam eine aufrecht stehende Wand. Ziel des Spiels ist es, als Erster eine zusammenhängende Reihe aus 5 Quadraten der eigenen Farbe zu bilden.

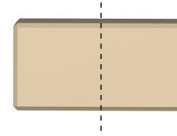
Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält alle 20 Steine.
Der Anfangsspieler wird ausgelost.

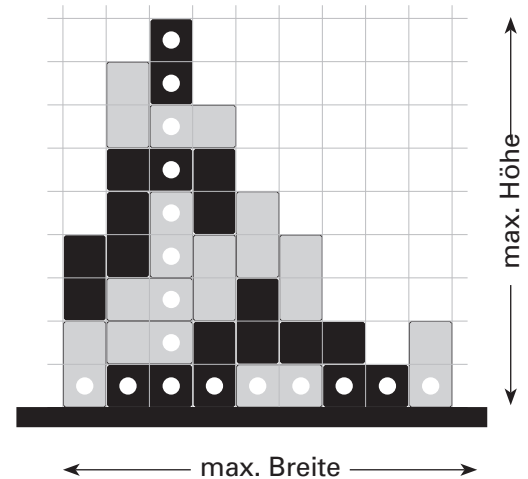
Spielweise

Die Wand wird in der Mitte der Spielfläche zwischen den beiden Spielern errichtet. Die Spieler platzieren abwechselnd einen ihrer Steine.

Die Wand darf in ihrer Breite und in ihrer Höhe eine Ausdehnung von **9** Quadraten nicht überschreiten.

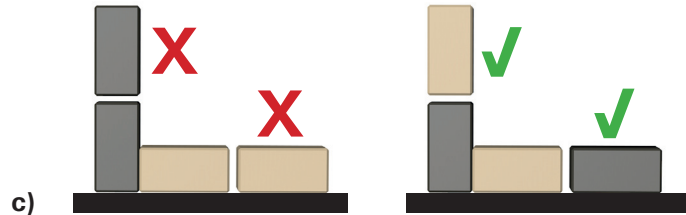


Die Seite eines Spielsteins entspricht **2 Quadraten**.



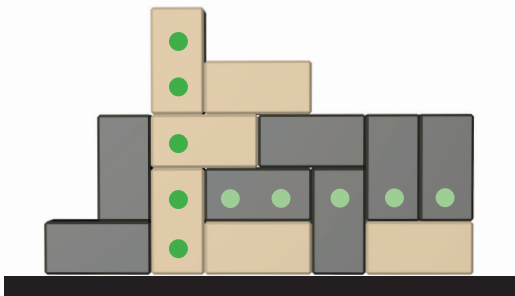
Allgemeine Bauvorschriften:

- Der erste Stein darf frei gelegt werden. Alle weiteren Steine müssen mindestens **einen** bereits gelegten Stein berühren.
- Ein Spielstein darf stehend (vertikal) oder liegend (horizontal) verbaut werden. Er muss stets vollständig aufliegen.
- Spielsteine der **gleichen** Farbe dürfen nicht mit den kurzen Seiten aneinander stoßen.

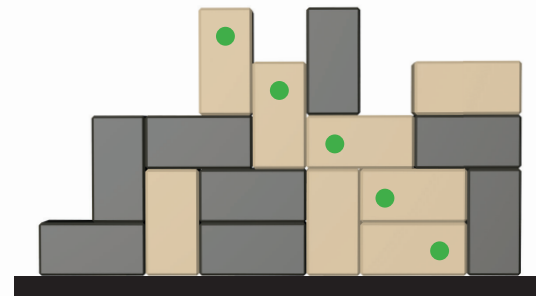


Spielende

Der erste Spieler, dem es gelingt eine zusammenhängende Reihe aus 5 Quadraten zu bilden, gewinnt die Partie. Die Reihe kann horizontal, vertikal oder diagonal angeordnet sein. Der Verlierer beginnt die nächste Partie. Sind alle Steine gesetzt, ohne dass ein Spieler einen Fünfer bilden konnte, gewinnt wer mehr Reihen aus vier Quadraten bilden konnte. Haben die Spieler gleich viele Vierer erzielt, endet die Partie unentschieden.



vertikaler Gewinn für Weiß
horizontaler Gewinn für Schwarz



diagonaler Gewinn für Weiß

TURRIS

Strategiespiel für 2 Personen von Steffen Mühlhäuser

Spielmaterial

1 Spielunterlage

40 Spielsteine in zwei Farben

Der Spielstein

Auch wenn die Spielsteine keine Mittelmarkierung aufweisen, betrachten wir die Seitenfläche eines Steins immer als wären es zwei einzelne Quadrate.

Spielidee

Die Spieler bauen gemeinsam einen Turm. Ziel ist es die eigenen Steine so zu verbauen, dass auf jeder Seite des Turms ein möglichst großes zusammenhängendes Gebiet der eigenen Farbe entsteht.

Spielvorbereitung

Die Spielunterlage wird zwischen die Spieler gelegt. Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält alle 20 Steine. Der Anfangsspieler wird ausgelost.

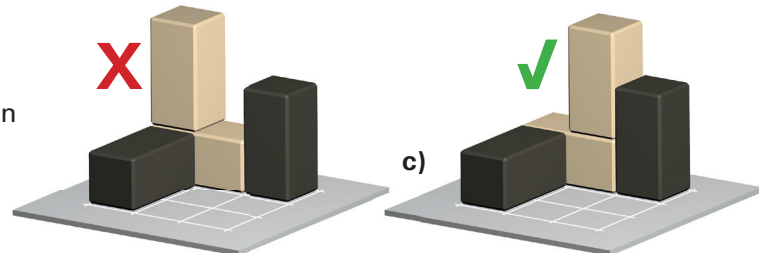
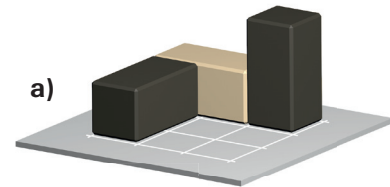
Spielweise

Der Turm wird auf einem „Fundament“ (Spielunterlage) erbaut. Die Spieler platzieren abwechselnd einen ihrer Steine. Der Grundriss des Turms darf eine Ausdehnung von 3 x 3 Quadraten nicht überschreiten.

Um den Turm von allen Seiten betrachten zu können, dürfen die Spieler ihn mit Hilfe der Spielunterlage drehen.

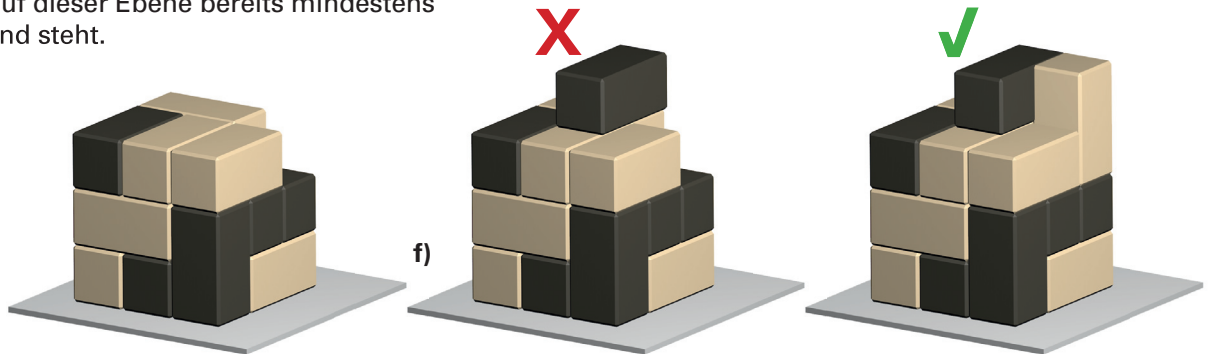
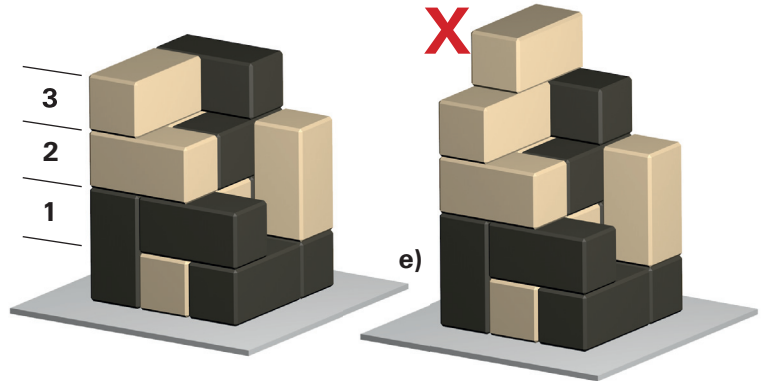
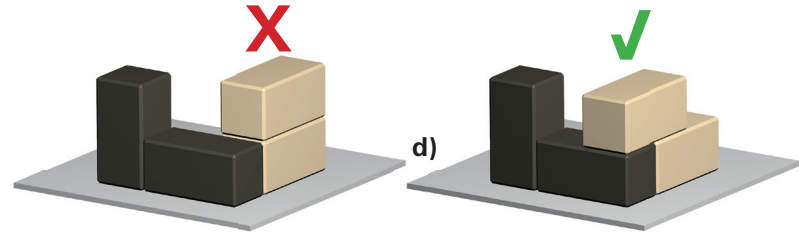


Die Seite eines Spielsteins entspricht zwei Quadraten, die Schnittfläche einem Quadrat.



Allgemeine Bauvorschriften:

- a) Der erste Stein darf frei gelegt werden. Alle weiteren Steine müssen mindestens **einen** bereits gelegten Stein berühren.
- b) Ein Spielstein darf stehend (vertikal) oder liegend (horizontal) verbaut werden. Er muss stets vollständig aufliegen.
- c) Ein vertikaler Stein muss mit Seitenkontakt zu einem bereits verbauten Stein aufgestellt werden. (Ausnahme: der erste Stein des Spiels)
- d) Ein horizontaler Stein muss überlappend verbaut werden (so dass er auf zwei anderen Steinen aufliegt)
- e) Für den gesamten Turmbau gilt: Es darf maximal **drei** unvollständige Ebenen geben. Eine weitere Ebene darf erst begonnen werden, wenn die unterste der drei Ebenen vollständig gefüllt ist.
- f) Die Mitte einer neuen Ebene darf erst bebaut werden, wenn auf dieser Ebene bereits mindestens ein Stein am Rand steht.



Der Bonuszug

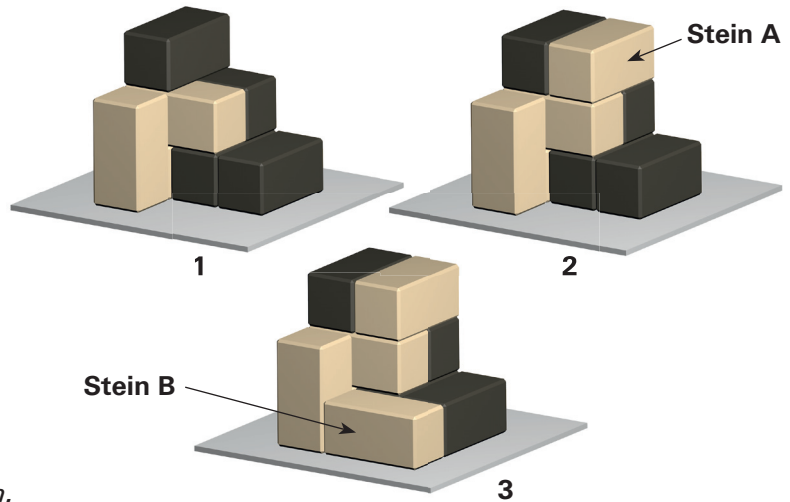
Wer einen horizontalen Stein so verbaut, dass eine Hälfte in der Mitte des Turms liegt oder einen vertikalen Stein in der Mitte des Turms aufstellt, erhält einen Bonus.

Er darf entweder direkt einen weiteren seiner Steine platzieren, oder einen gegnerischen Stein vom Turm entfernen und seinem Mitspieler zurückgeben. (Ausnahme: der vom Gegner zuletzt verbaute Stein)

Die leerräumte Stelle darf vom Gegner in seinem nächsten Zug nicht wieder bebaut werden.

Einschränkung: Ein Stein darf nicht weggenommen werden, wenn dadurch Bauvorschrift **e**) verletzt wird.

Beispielskizzen Bonuszug: Weiß spielt Stein A, berührt damit die Mitte und darf Bonus-Stein (B) setzen.



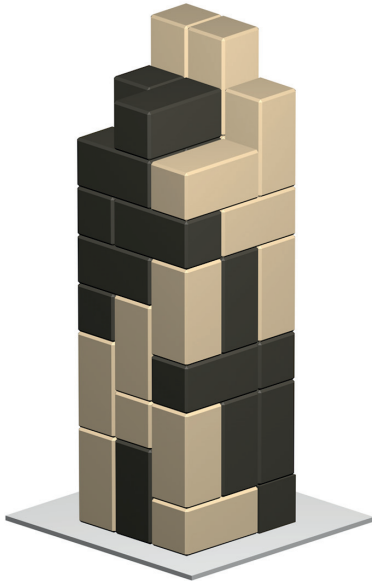
Spielende und Wertung

Das Spiel endet, wenn alle Steine verbaut sind. (Hat ein Spieler keine Steine mehr, darf der andere alle seine restlichen Steine nacheinander verbauen.)

Die vier Seitenflächen des Turms und die Dachfläche (Oberseite) werden nun einzeln ausgewertet. Alle sichtbaren Quadrate einer Turmseite werden in das jeweilige Bild mit einbezogen und gewertet. Das gilt auch für Steinflächen die zurückversetzt stehen und nur optisch mit den vorderen Steinen zusammenhängen.

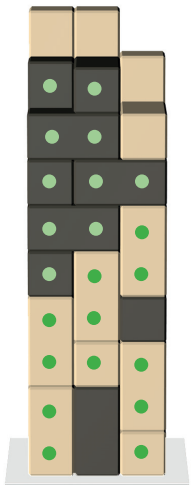
Auf jeder Turmseite und auf der Dachfläche wird nur **eine** (die größte) zusammenhängende Gruppe einer Steinfarbe ermittelt und dem entsprechenden Spieler gutgeschrieben. Jedes Flächenquadrat zählt 1 Punkt. Somit entstehen fünf Einzelsummen pro Spieler, die zu einer Gesamtsumme addiert werden.

Der Spieler mit der höheren Punktzahl gewinnt die Partie.

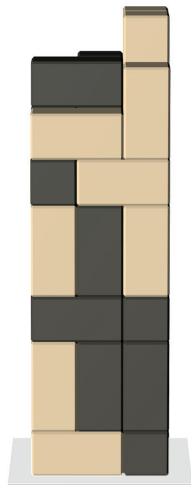


Ein fertiger Turm

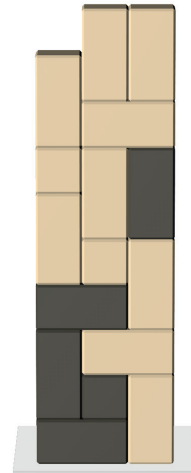
Auswertung



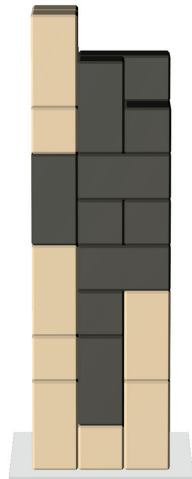
Seite A
 Schwarz 10 P
 Weiß 12 P



Seite B
 Schwarz 10 P
 Weiß 9 P

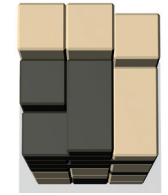


Seite C
 Schwarz 7 P
 Weiß 20 P



Seite D
 Schwarz 15 P
 Weiß 10 P

Dach
 Schwarz 4 P
 Weiß 5 P



Gesamtpunktzahl: Schwarz 46 P
 Weiß 56 P



© 2014 by Steffen-Spiele

© 2014 by Fred Horn

Zum Spielplatz 2

56288 Krastel

www.steffen-spiele.de

post@steffen-spiele.de

Gestaltung und graphische Arbeiten:

Steffen Mühlhäuser,

Bernhard Kümmelmann

Spielmaterial: Fa. Weiß in Zandt

Druck und Verarbeitung: Ludofact

BLOCKS



Spielregel • Rules
Spelregels • Règles





KWINTY

Jeu de stratégie pour 2 personnes par Fred Horn

Matériel

40 pions de deux couleurs.

Le pion

Même s'ils ne présentent aucune marque centrale, la surface latérale d'un pion est toujours considérée comme égale à deux carrés.

Idée générale du jeu

Les joueurs construisent ensemble un mur vertical avec leurs pions. Le but du jeu est d'aligner le premier 5 carrés de sa couleur.

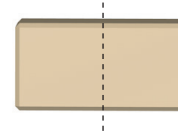
Préparation du jeu

Chaque joueur choisit sa couleur et reçoit les 20 pions correspondants. Le premier joueur est tiré au sort.

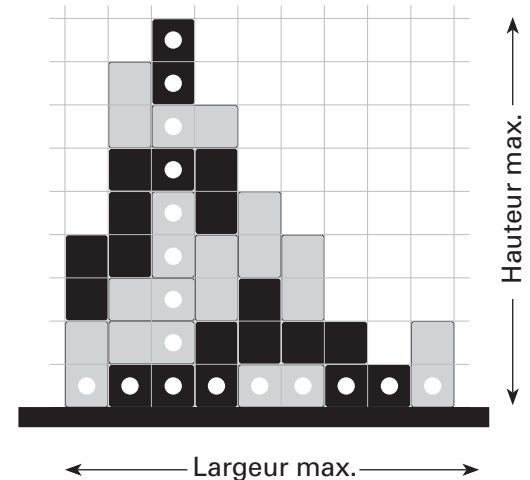
Déroulement du jeu

Le mur est construit entre les deux joueurs. Les joueurs posent chacun leur tour un pion de leur couleur.

Il ne doit pas excéder 9 carrés en largeur comme en hauteur.

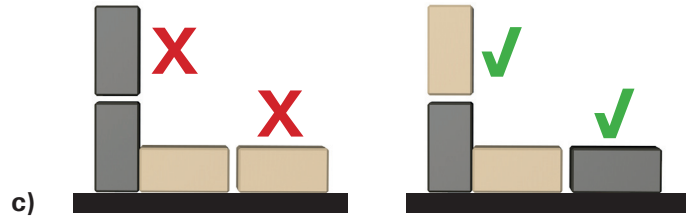


Le long côté d'un pion représente **2 carrés.**



Consignes générales de construction :

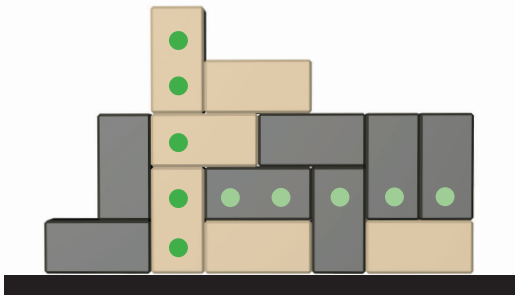
- a) Les premiers pions sont posés librement. Tout nouveau pion posé doit toucher au moins **un** pion déjà posé.
- b) Un pion peut être posé debout (verticalement) ou couché (horizontalement). Il doit toujours reposer entièrement.
- c) Les pions de la **même** couleur ne peuvent pas être accolés par leur petit côté.



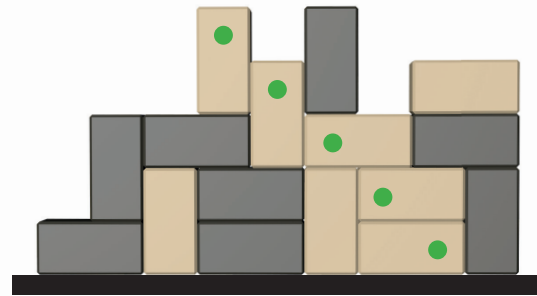
Fin de la partie

Le premier joueur qui arrive à aligner 5 carrés remporte la partie. Les carrés peuvent être alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale. Le perdant commence la partie suivante.

Si tous les pions ont été posés et qu'aucun des deux joueurs n'a pu aligner 5 carrés, celui qui a le plus de lignes de 4 carrés remporte la victoire. Si les joueurs ont tous les deux le même nombre de lignes de 4, ils sont ex-aequo.



Blanc gagne verticalement
Noir gagne horizontalement



Blanc gagne en diagonale

TURRIS

Jeu de stratégie pour 2 personnes par Steffen Mühlhäuser

Matériel

1 plateau de jeu

40 pions de deux couleurs

Le pion

Même s'ils ne présentent aucune marque centrale, la surface latérale d'un pion est toujours considérée comme égale à deux carrés.

Idée générale du jeu

Les joueurs construisent ensemble une tour. Le but du jeu est de poser ses pions de manière à former sur chaque face de la tour une surface continue de sa couleur la plus grande possible.

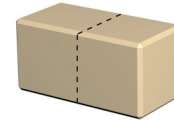
Préparation du jeu

Le plateau est posé entre les deux joueurs. Chaque joueur choisit sa couleur et reçoit les 20 pions correspondants. Le premier joueur est tiré au sort.

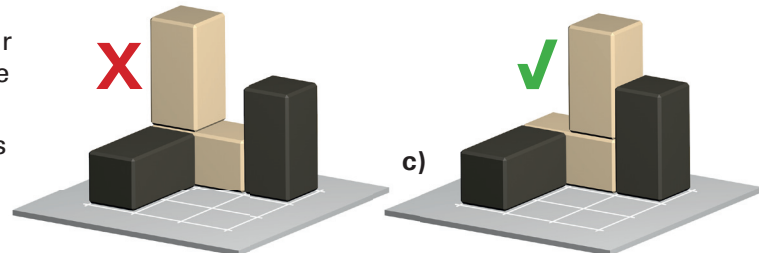
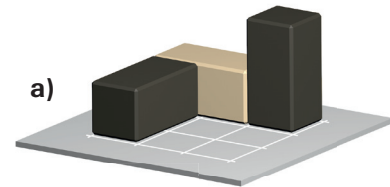
Déroulement du jeu

La tour est construite sur des « fondations » (support en feutre). Les joueurs posent chacun leur tour un pion de leur couleur. Le plan de la tour ne doit pas s'étendre sur plus de 3 x 3 carrés.

Pour pouvoir observer la tour de tous les côtés, les joueurs peuvent la faire tourner avec le plateau.

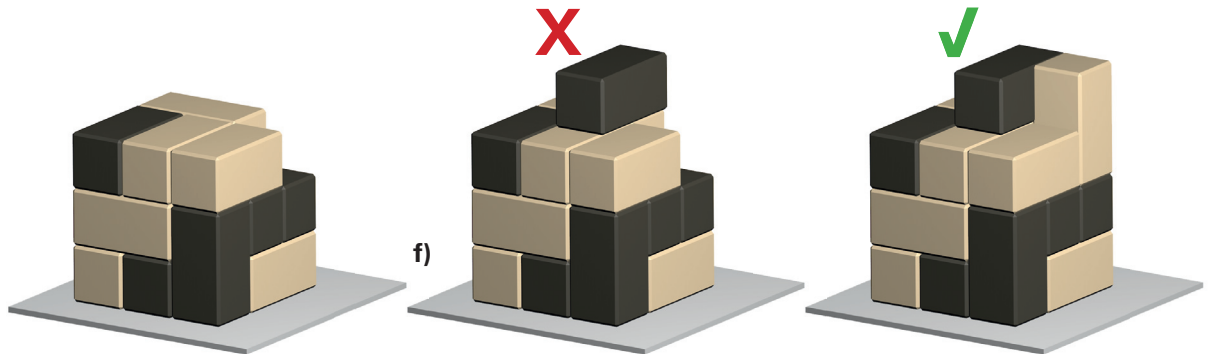
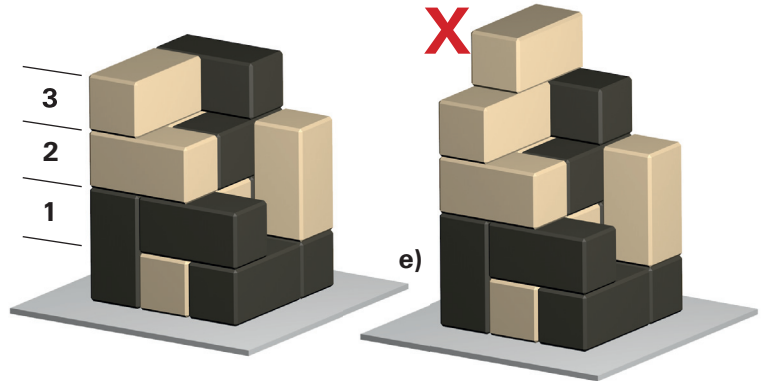
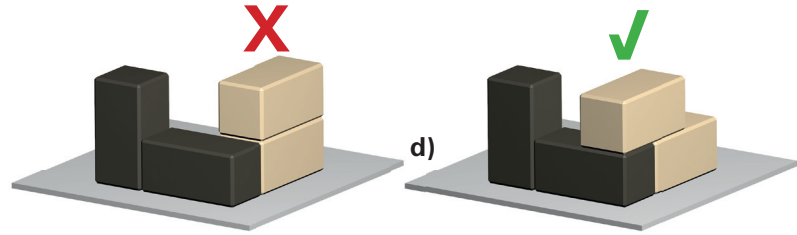


Le long côté d'un pion correspond à deux carrés, la coupe correspond à un carré.



Consignes générales de construction :

- a) Les premiers pions sont posés librement.
Tout nouveau pion posé doit toucher au moins **un** pion déjà posé.
- b) Un pion peut être posé debout (verticalement) ou couché (horizontalement). Il doit toujours reposer entièrement.
- c) Tout pion vertical doit être posé en contact par l'un des longs côtés avec un autre pion déjà posé. (Exception : le premier pion de la partie)
- d) Tout nouveau pion horizontal posé doit chevaucher deux autres pions.
- e) Pour l'ensemble de la tour : pas plus de trois niveaux max. ne peuvent être laissés inachevés. Aucun niveau supérieur ne peut être commencé tant que le niveau le plus bas n'est pas complet.
- f) Le milieu d'un nouveau niveau ne peut être occupé que si ce niveau compte déjà au moins un pion à une extrémité.



Bonus

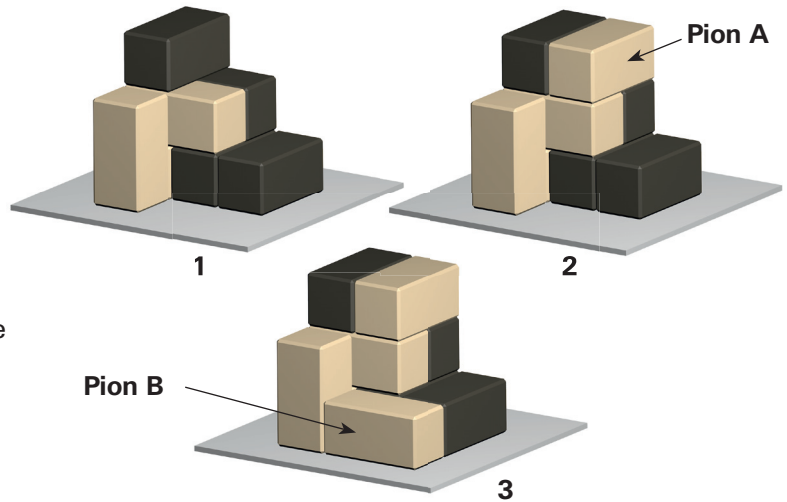
Le joueur qui pose un pion horizontal avec une moitié au milieu de la tour ou un pion vertical au milieu de la tour reçoit un bonus. Il peut, soit poser un autre de ses pions, soit retirer de la tour un pion adverse et le rendre à l'autre joueur.

(Exception : le dernier pion posé par l'adversaire)

L'espace libéré ne peut être occupé de nouveau par l'adversaire au coup suivant.

Restriction : un pion ne peut pas être retiré dès lors que la consigne de construction e) n'en est plus respectée.

Exemple de bonus : Blanc joue le pion A, touche le milieu de la tour et peut poser le pion bonus (B).



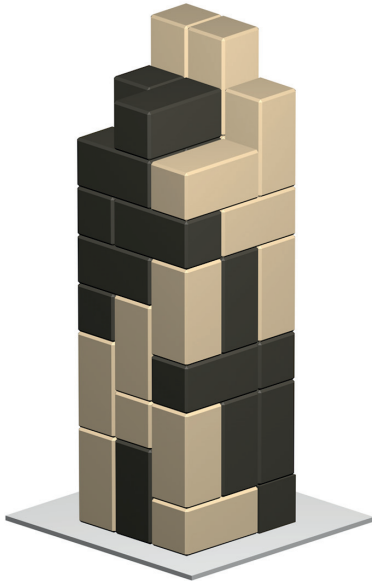
Fin de la partie et évaluation

Le jeu se termine lorsque tous les pions ont été posés. (Si l'un des deux joueurs n'a plus de pions, l'autre peut poser tous ceux qui lui restent).

Les quatre faces latérales de la tour et le toit (dessus) sont évalués séparément. Tous les carrés visibles d'une face sont pris en compte et comptés. Les surfaces de pions en retrait, uniquement accolées visuellement avec les pions de devant, sont aussi décomptées.

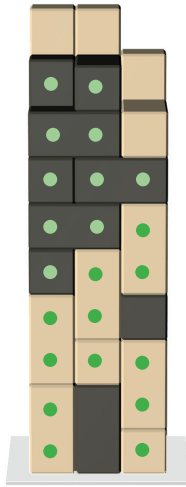
Pour chacune des quatre faces et du toit, seul une surface continue (la plus grande) d'une même couleur est décomptée et les points correspondants attribués au joueur correspondant. (Chaque carré vaut 1 point). On obtient ainsi cinq sommes par joueur, qui sont additionnées pour obtenir le nombre de points total de chaque joueur.

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.



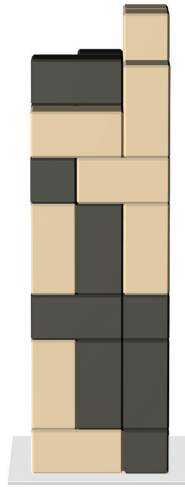
Tour achevée

Évaluation



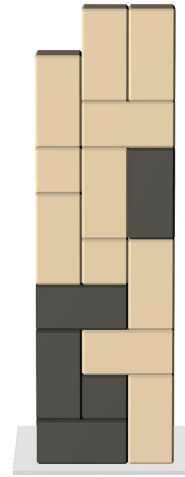
Face A

Noir 10 P
Blanc 12 P



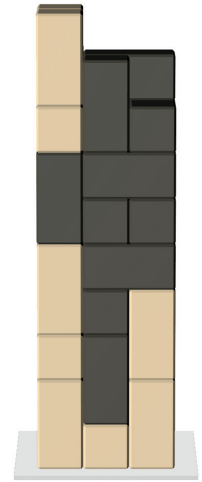
Face B

Noir 10 P
Blanc 9 P



Face C

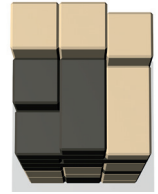
Noir 7 P
Blanc 20 P



Face D

Noir 15 P
Blanc 10 P

Toit
Noir 4 P
Blanc 5 P



Total : Noir 46 P
Blanc 56 P



© 2014 by Steffen-Spiele

© 2014 by Fred Horn

Zum Spielplatz 2

56288 Krastel

www.steffen-spiele.de

post@steffen-spiele.de

Gestaltung und graphische Arbeiten:

Steffen Mühlhäuser,

Bernhard Kümmelmann

Spielmaterial: Fa. Weiß in Zandt

Druck und Verarbeitung: Ludofact

BLOCKS



Spielregel • Rules
Spelregels • Règles





KWINTY

Een Strategiespel voor 2 Personen van Fred Horn

Materiaal

40 Speelstukken (Bouwblokken) in twee kleuren.

Het Bouwblok

Op de Speelstukken is geen verdeellijn gezet om aan te geven dat de zijkanten altijd uit TWEE vierkanten bestaan.

Beschouw het Bouwblok als twee aaneengesloten imaginaire kubussen.

Spelprincipe

De Spelers bouwen met hun blokken een muur van Speelstukken met het doel een rij van 5 aaneengesloten vierkanten van de eigen kleur te realiseren.

Vorbereiding

Beide Spelers leggen de 20 Speelstukken van de door hen gekozen kleur voor zich op tafel. Het lot bepaalt welke Speler begint.

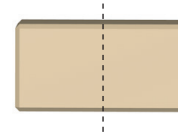
Spelregels

De beurten gaan om en om.

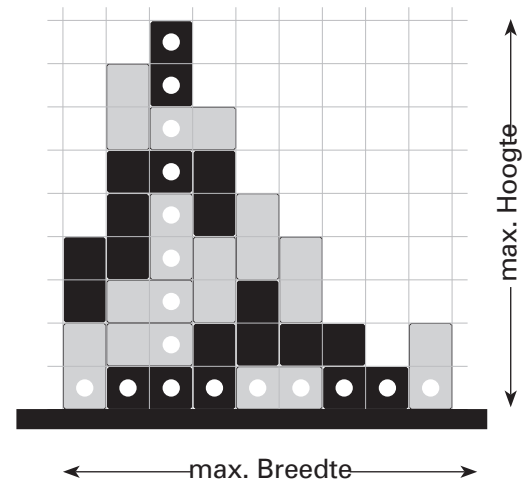
De startende Speler plaatst een Bouwblok (liggend of staand) tussen de Spelers op tafel.

Hiermee start deze Speler de te bouwen muur met een dikte van 1 vierkant, die maximaal 9 vierkanten breed en 9 vierkanten hoog mag worden.

Per beurt plaatst een speler vervolgens ÉÉN Bouwblok, in het vlak van de muur, aansluitend AAN en/of OP reeds geplaatste blokken. van 9 Quadraten nicht überschreiten.

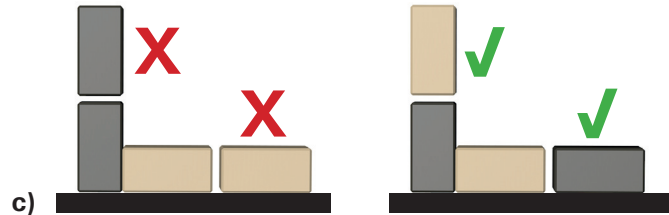


De zijkant van een Speelstuk (Bouwblok) bestaat uit **2 vierkanten**.



Voorwaarden voor plaatsing:

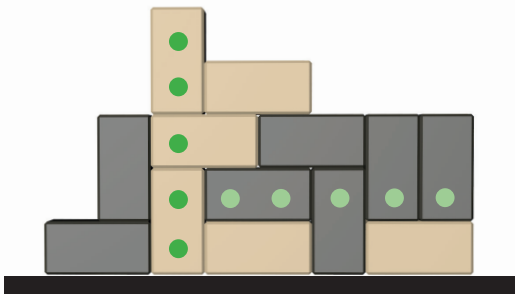
- Een blok mag staand (verticaal) of liggend (horizontaal) worden geplaatst. Het blok moet in beide gevallen **volledig** ondersteund worden door resp. 1 of 2 onderliggende blokken.
- Blokken mogen naar het inzicht van de Speler worden geplaatst, maar altijd in het vlak van de muur; aansluitend aan reeds geplaatste blokken; en binnen de maximale oppervlakte (9 x 9 vierkanten) van de muur.
- Blokken van **gelijke** kleur mogen niet met de **kopse kant** tegen elkaar worden geplaatst (zowel horizontaal als verticaal niet).



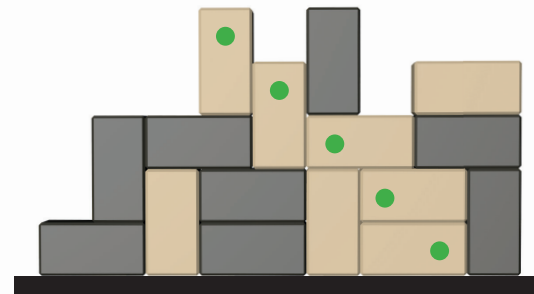
Einde

Het spel eindigt als een Speler een aaneengesloten rij (horizontaal; verticaal; diagonaal) van 5 vierkanten in zijn kleur weet te realiseren. Deze Speler wint de partij en de verliezer start de volgende partij.

Als de Spelers geen Bouwblok meer volgens de regels kunnen plaatsen en er is geen winnaar, dan wint de Speler met de meeste rijen van 4 vierkanten in zijn kleur. Is er dan nog geen winnaar dan eindigt het spel onbeslist.



Wit wint met 5 op een rij verticaal
Zwart wint met 5 op een rij horizontaal



Wit wint met een diagonale rij van 5 vierkanten

TURRIS

Een Strategiespel voor 2 Personen van Steffen Mühlhäuser

Materiaal

1 Speelmat

40 Speelstukken (Bouwblokken) in twee kleuren.

Het Bouwblok

Op de Speelstukken is geen verdeellijn gezet om aan te geven dat de zijkanten altijd uit TWEE vierkanten bestaan. Beschouw het Bouwblok als twee aaneengesloten imaginaire kubussen.

Spelprincipe

De Spelers bouwen gezamenlijk een Toren met als doel om aan elke zijkant en aan de bovenkant van de Toren een zo groot mogelijk samenhangend (de zijden raken elkaar) oppervlak van vierkanten in de eigen kleur te realiseren.

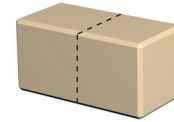
Vorbereiding

De Speelmat wordt tussen de Spelers in op tafel gelegd. Beide Spelers leggen de 20 Speelstukken van de door hen gekozen kleur voor zich op tafel. Het lot bepaalt welke Speler begint.

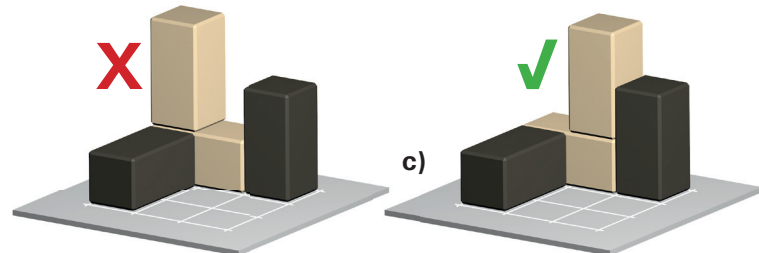
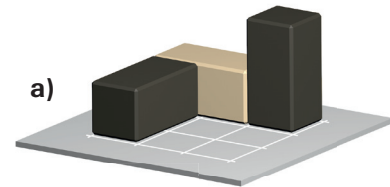
Spelregels

De beurten gaan om en om. De startende Speler plaatst een Bouwblok (liggend of staand) op de Speelmat (binnen het kader van 3 x 3 vierkanten).

Om de Toren van alle kanten te kunnen bekijken mogen de Spelers de Speelmat met daarop de Toren ronddraaien over het tafeloppervlak.

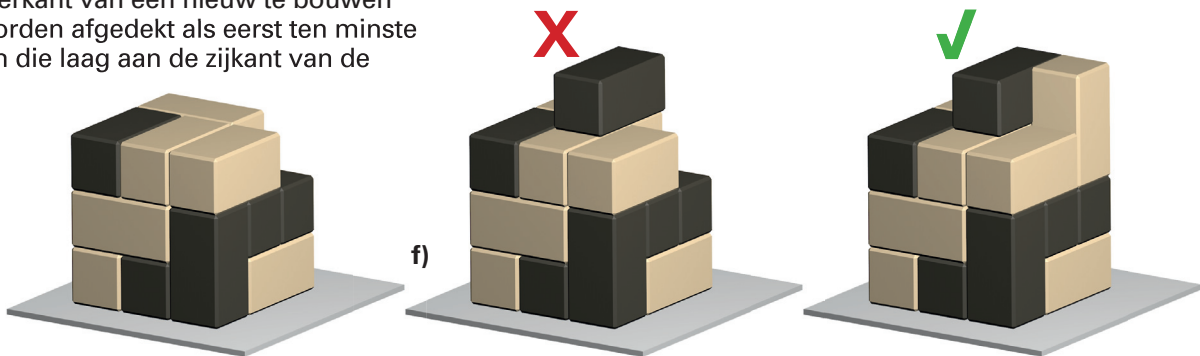
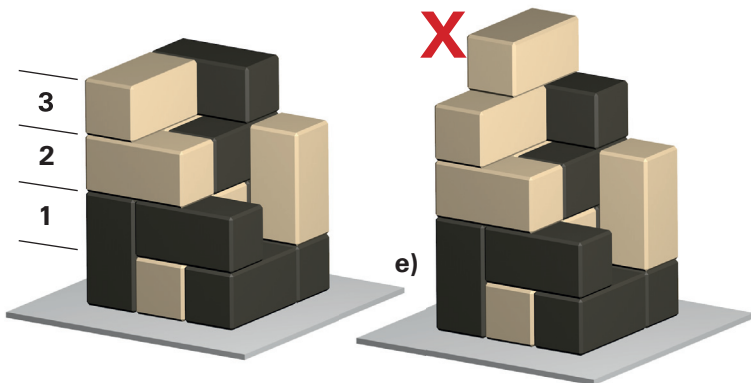
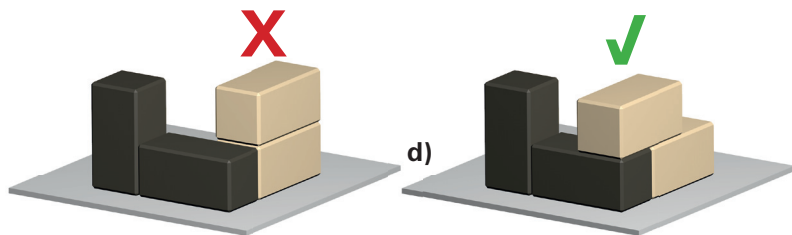


De zijkant van een Speelstuk (Bouwblok) bestaat uit **2 vierkanten**. De kopse kant is **1 vierkant**.



Voorwaarden voor plaatsing:

- a) Het eerste blok mag vrij binnen het 3 x 3 kader worden geplaatst, waarna een volgend te plaatsen blok 1) minstens **één** reeds geplaatst blok moet raken met de zijkanten (dus niet met de hoeken!) en 2) altijd binnen het kader moet liggen.
- b) Een blok kan zowel staand (verticaal) als liggend (horizontaal) worden geplaatst. Het blok moet in beide gevallen **volledig** ondersteund worden door resp. 1 of 2 onderliggende blokken.
- c) Een te plaatsen staand blok **moet altijd** met een zijkant aansluiten aan (contact hebben) met reeds geplaatste blokken. Uitzondering is het als eerste te plaatsen blok.
- d) Een te plaatsen liggend blok **moet** altijd bovenop 2 andere blokken worden geplaatst.
- e) Bij de bouw van de Toren moet in acht worden genomen dat er maximaal 3 onvolledige bouwlagen als toplagen mogen bestaan. Om hoger te bouwen moet eerst de onderste onvolledige laag worden opgevuld.
- f) Het middelste vierkant van een nieuw te bouwen laag mag pas worden afgedekt als eerst ten minste **ÉÉN** vierkant van die laag aan de zijkant van de Toren is bezet.



Bonus

Als een Speler, volgens de regels, in zijn beurt een blok zodanig weet te plaatsen (liggend of staand) dat het middelste vierkant van een laag wordt bedekt, dan heeft hij recht op een Bonus.

Hij heeft nu 2 mogelijkheden:

- 1) Hij kan direct nog een blok plaatsen volgens de regels.
- 2) Hij kan een blok van de tegenspelers kleur uit de Toren verwijderen en teruggeven.
 - a) dit mag niet het in de vorige beurt als laatste geplaatste blok zijn.
 - b) de situatie die ontstaat mag niet conflicteren met voorwaarde e).

In de volgende beurt mag de tegenspeler de leeggemaakte vierkanten niet bebouwen. Kan hij daardoor geen reguliere zet doen dan vervalt zijn beurt.

Einde

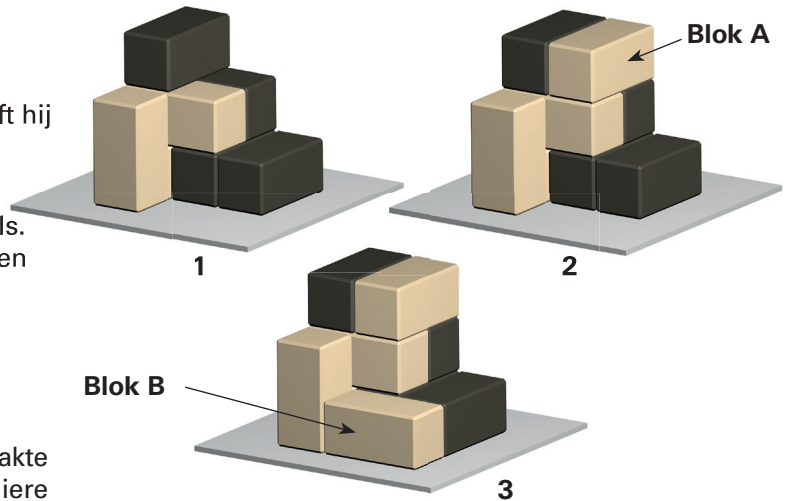
Het spel eindigt als beide Spelers al hun blokken hebben geplaatst. Heeft een Speler geen blokken meer dan gaat de tegenspeler verder met bouwen tot ook zijn blokken op zijn.

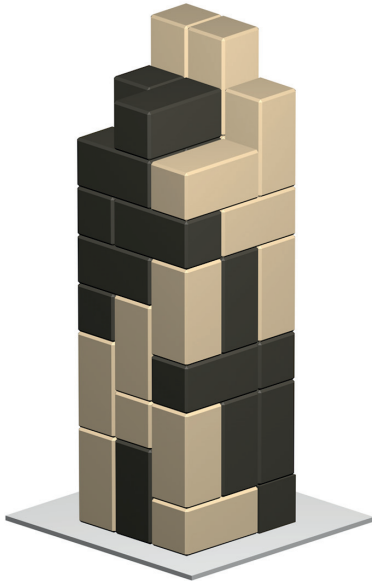
Score

De Spelers scoren vervolgens punten bij alle zichtbare zijkanten van de Toren (de 4 verticale vlakken en het bovenvlak). Per vlak worden de visueel met hun zijden aaneensluitende vierkanten van één kleur (het gaat om het aanzicht en niet of ze fysiek ook allemaal aan deze buitenzijde van de Toren liggen!) als één groep beschouwd met als score het aantal vierkanten in deze groep (1 punt per vierkant).

De punten van de hoogste score per kleur (per kleur de grootste groep van dat vlak) gaan naar de Spelers met die kleur, de punten van de andere groepen van dat vlak vervallen.

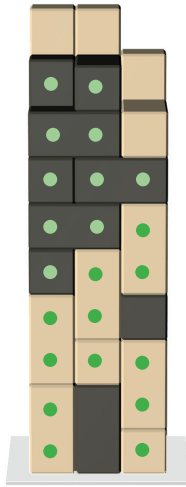
Als alle 5 de vlakken zijn geteld worden de punten per Speler opgeteld en is de Speler met het hoogste aantal punten de winnaar van het spel.



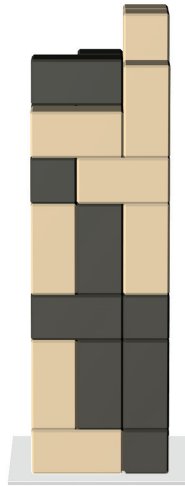


Een Toren als alle blokken zijn geplaatst

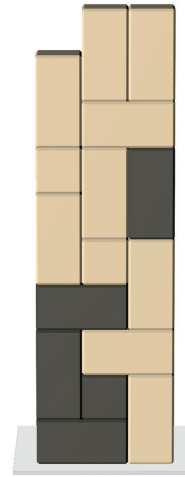
Puntentelling



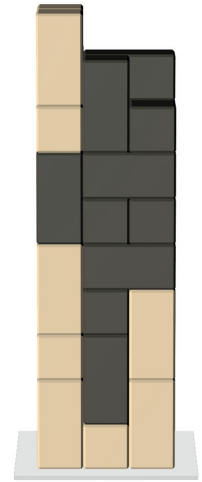
Vlak A
 Zwart 10 P
 Wit 12 P



Vlak B
 Zwart 10 P
 Wit 9 P

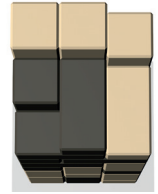


Vlak C
 Zwart 7 P
 Wit 20 P



Vlak D
 Zwart 15 P
 Wit 10 P

Bovenvlak
 Zwart 4 P
 Wit 5 P



Totaal aantal punten: Zwart 46 P
 Wit 56 P



© 2014 by Steffen-Spiele

© 2014 by Fred Horn

Zum Spielplatz 2

56288 Krastel

www.steffen-spiele.de

post@steffen-spiele.de

Gestaltung und graphische Arbeiten:

Steffen Mühlhäuser,

Bernhard Kümmelmann

Spielmaterial: Fa. Weiß in Zandt

Druck und Verarbeitung: Ludofact