

SAN TASI

DAS GEHEIMNIS DER DREI TÜRME

3 Türme, 2 Baumeister, 1 Wettstreit
Ein formschönes Strategiespiel für 2 weitsichtige Turmbauer ab 10 Jahren

Wir schreiben das 9. Jahrhundert. In Dali, am Fuße des Himalaya, sind drei Pagodentürme geplant, die als neues Wahrzeichen der Stadt vor der Kulisse der Berge erstrahlen sollen. Dazu werden 2 Baumeister gesucht, die diesem Vorhaben gewachsen sind. Sie sollen gemeinsam die Türme bauen, dabei aber ihre eigene künstlerische Handschrift erkennen lassen. Der Baumeister, der bei der Gestaltung der Außenfassade die Oberhand behält, darf die Tochter des Königs heiraten.

MATERIAL

24 Röhren aus Metall } in 2 Farben: 15 blaue und 15 silberne Teile
6 Säulen aus Holz }
1 Fundament aus Holz
1 Spielregel



Abb. 1

SPIELZIEL

Beide Spieler bauen gemeinsam drei Türme und versuchen dabei, möglichst viele eigene Bausteine von außen sichtbar in die Türme einzubauen, die Bausteine des Gegners aber im Inneren zu verstecken. Wer am Ende mehr eigene sichtbare Turmteile hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Das dreieckige Fundament aus Holz wird zwischen beide Spieler in die Mitte des Tisches gesetzt. Die Röhren beider Farben werden daneben gelegt. Jeder Spieler entscheidet sich für eine Farbe.

SPIELVERLAUF

Um unnötige Verwechslungen zu vermeiden, sollten die Spieler alle Partien mit der gleichen Farbe spielen. Der Startspieler wechselt nach jeder Partie. Der Spieler, der sich für die blauen Röhren entschieden hat, beginnt. Abwechselnd setzt jeder Spieler eine beliebige (eigene oder gegnerische) Röhre auf einen der drei Bauplätze, bis alle Teile verbaut sind. Es besteht Zugzwang.

BAUREGELN

Auf das Fundament darf jede Röhre gestellt werden.

Will man jedoch ein Teil **auf** ein anderes bauen, gilt die Regel:

Jede neu eingebaute Röhre muss von einer ihrer Nachbarröhren (innen oder außen) gehalten werden. Die Röhren dürfen also nicht lose aufeinander gesetzt, sondern müssen ineinander gesteckt werden.

Nachbarröhren sind Röhren mit nächst größerem oder nächstkleinerem Durchmesser.

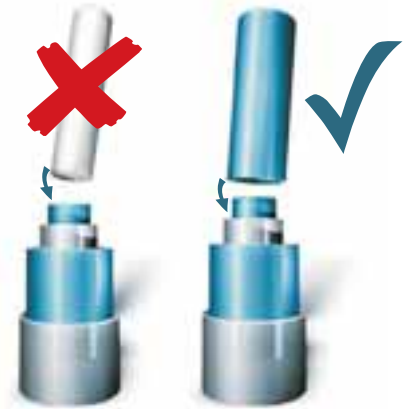


Abb. 2a nicht erlaubt erlaubt

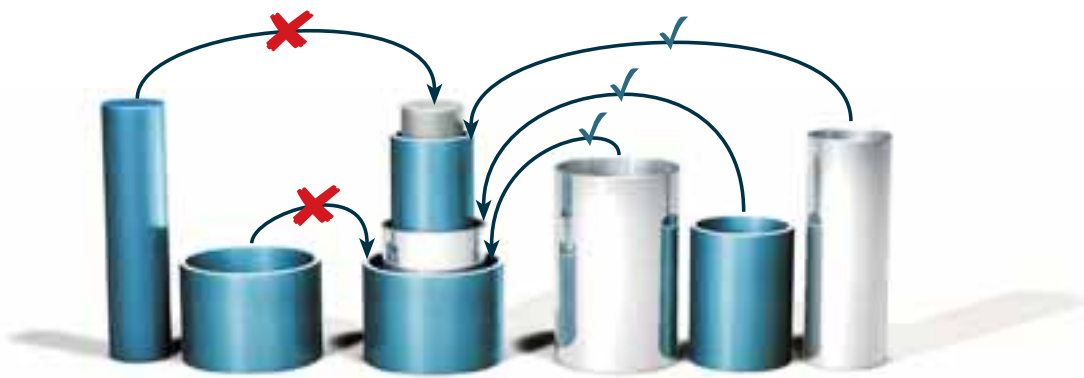


Abb. 2b A B C D E

Beispiel: Kim ist an der Reihe. Er darf in diesen Turm nur eine Röhre der Größe C, D oder E einbauen, da direkte Nachbarröhren vorhanden sind. Röhren der Größe A und B sind nicht erlaubt, da sie nicht von Nachbarröhren gehalten werden können.

SPIELLENDE UND SIEGER

Sind alle Röhren verbaut, endet das Spiel. Wer jetzt die meisten sichtbaren Röhrenteile in den Türmen hat, ist Sieger. Dabei sind die Türme perspektivisch von der Seite zu betrachten, nicht von oben. Bei Gleichstand zählen nur die Teile des höchsten Turmes.

Abb. 3

Abrechnungsbeispiel: Kim und Yong-Mi zählen an allen drei Türmen ihre Röhrenteile zusammen, die von außen zu sehen sind. Kim kommt auf 9 blaue Röhrenteile. Yong-Mi zählt 8 silberne Röhrenteile. Kim hat also den Wettstreit diesmal für sich entscheiden können.

