

# Turmbau zu Babel

Ravensburger Spiele® Nr. 00 451 5

Ein Geschicklichkeitsspiel  
für 2 - 6 Spieler von 5 - 99 Jahren.

Autor: Thomas J. McMahon  
Illustration: Michael Wollert

Inhalt: 26 Wändekarten  
14 Deckenkarten  
1 Spielanleitung



## Ziel des Spiels \_\_\_\_\_

Gemeinsam versuchen die Spieler, einen möglichst hohen Turm zu bauen. Für jedes vollendete Stockwerk gibt es Punkte.

## Vorbereitung \_\_\_\_\_

### Die Wändekarten

Die Karten, die in der Mitte geritzt sind, müssen entlang der Ritzlinie vorsichtig geknickt und für den Bau der Wände benutzt werden.

### Die Deckenkarten

Die Karten, die nicht zum Knicken vorbereitet sind, dürfen auch nicht geknickt werden. Mit ihnen werden die Decken zwischen den einzelnen Stockwerken gebaut.

Die beiden unterschiedlichen Kartensorten werden in zwei Stapeln so auf den Tisch gelegt, daß sie für alle Mitspieler gut erreichbar sind. In einem Kartenstapel liegen alle Wändekarten, in dem anderen alle Deckenkarten. Für das Notieren der Punkte legen sich die Spieler ein Blatt Papier und einen Stift bereit.

### Spielregel

Das Spiel wird wegen der Gerechtigkeit bei der Punkteverteilung immer so viele Runden gespielt, wie es Mitspieler gibt. Bei zwei Spielern werden also zwei Runden gespielt, bei drei Spielern drei Runden usw.

Eine Spielrunde ist beendet, wenn keine Karten zum Weiterbau mehr vorhanden sind, also nach dem Bau von 13 Stockwerken, oder wenn der Turm zusammenstürzt, was leider auch geschehen kann, wenn man nicht sorgfältig gebaut hat.

Wichtig ist, daß jede neue Spielrunde von einem anderen Mitspieler begonnen wird. Der jüngste Spieler beginnt. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Jedesmal, wenn man an der Reihe ist, nimmt man zunächst zwei Wändekarten, knickt diese vorsichtig an der vorbereiteten Stelle und stellt sie als Wände des ersten Stockwerks **auf** den Kartenstapel mit den Deckenkarten.

Dann zieht man vorsichtig eine beliebige Deckenkarte aus dem Stapel heraus und legt diese als Decke auf die soeben aufgestellten Wände. Hierbei dürfen die Wände nicht umfallen! Damit ist ein Stockwerk abgeschlossen, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Es ist zu beachten, daß immer nur **eine** Deckenkarte gezogen wird. Überzählige Deckenkarten müssen vorsichtig in den Kartenstapel zurückgeschoben werden.

### Punktwertung

Hat ein Spieler sein Stockwerk beendet, dann notiert er sich so viele Punkte, wie es zu diesem Zeitpunkt fertige Stockwerke gibt. In einer Spielrunde erhält also der Spieler, der das erste Stockwerk gebaut hat, einen Punkt. Derjenige, der das zweite Stockwerk gebaut hat, bekommt zwei Punkte gutgeschrieben usw. Gelingt es jemandem, auch das 13. Stockwerk zu bauen, dann bekommt er 13 Punkte und 5 Sonderpunkte für besondere Geschicklichkeit.

Doch aufgepaßt: Man bekommt die Punkte nur, wenn der Bau eines Stockwerkes gelungen ist. Kommt es bei einem Spieler zum Einsturz von einem oder mehreren Stockwerken, so erhält dieser Spieler natürlich keine Punkte.

### Spielrunden

Ist der Turm fertig gebaut oder aber ganz oder zum Teil eingestürzt, so ist eine Spielrunde beendet. Dann wer-

den die Karten nach Wände- und Deckenkarten sortiert und, wie oben beschrieben, wieder auf den Tisch gelegt.

Nun beginnt die zweite Spielrunde. Es fängt der Spieler mit dem ersten Stockwerk an, der in der abgeschlossenen Spielrunde das zweite Stockwerk gebaut hat. Dann wird, wie beschrieben, weitergespielt.

### Ende des Spiels \_\_\_\_\_

Das Spiel ist beendet, wenn so viele Runden gespielt sind, wie es Mitspieler gibt. Spielen also vier Personen, dann ist nach vier Spielrunden das Spiel beendet.

Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat, ist Sieger und darf sich als Baumeister feiern lassen.

© 1988, 1996 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 18 60  
D-88188 Ravensburg



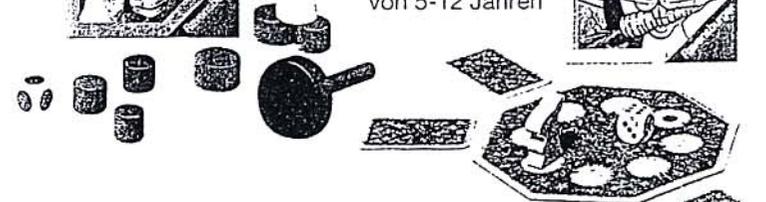
## Klein, kompakt und voller Spielideen



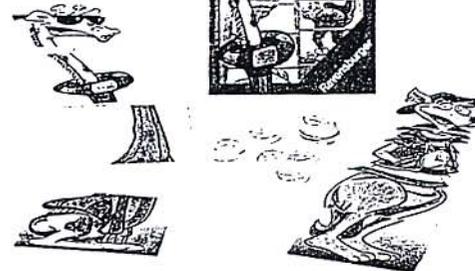
### Zitterpartie

Wer gewinnt mit ruhiger Hand? Zitterpartie für 2-4 Spieler ab 5 Jahren.

Max Mümmelmann  
Würfelspiel um  
Mümmelmänner,  
für 2-4 Kinder  
von 5-12 Jahren



Verrückte Tiere  
Witzige Tiere fordern  
das Gedächtnis!  
Für 2-6 Schnell-  
merker von  
5-10 Jahren.



221405