

# Towers spelregels

Aantal spelers: 2 - 3

Leeftijd: 5 - 99

Duur van het spel: 15 minuten

Inhoud: bouwblokken van verschillende vorm, 1 dobbelsteen, 3 grondplaten.



## Doel van het spel

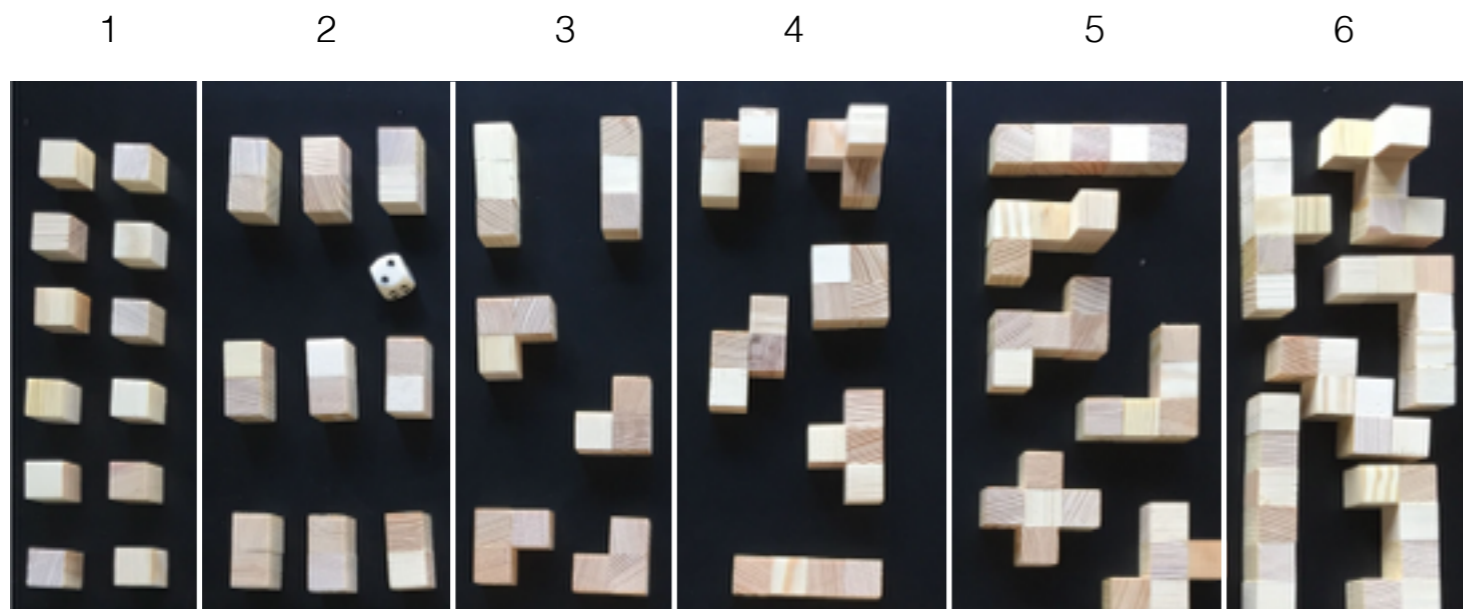
Het spel wordt gespeeld door 2 of 3 spelers. Het doel van het spel is een zo hoog mogelijke toren te bouwen, gebruik makend van de verschillende bouwblokken. De speler die de hoogste toren bouwt, wint.

## Spelregels

1. Er zijn bouwblokken met 'waarde' 1, 2, 3, 4, 5 en 6, afhankelijk van het aantal kubusjes waaruit de blokken zijn opgebouwd (zie illustratie 1). Voordat het spel begint worden de bouwblokken klaargelegd, eventueel gegroepeerd per waarde.
2. Degene die met de dobbelsteen het hoogste aantal ogen gooit, begint.
3. De speler die aan de beurt is gooit met de dobbelsteen. Afhankelijk van de worp, kiest de volgende speler een bouwblok met een waarde die overeenkomt met het aantal gegooide ogen.  
Bijvoorbeeld: gooit de speler '4', dan kiest de volgende speler een bouwblok met waarde 4. Hij kiest een 'zo moeilijk mogelijk' bouwblok om het de andere speler lastig te maken en geeft het aan de speler die aan de beurt is. Die gebruikt het bouwblok om zijn toren mee te bouwen.
4. Op het grondvlak mag geen (gedeelte van een) bouwblok naast het bebouwbare gedeelte (3x3) worden geplaatst. Op hoger gelegen lagen mogen er wel gedeeltes van bouwblokken 'uitsteken' (zie illustratie 2 en 3).
5. Bouwblokken mogen niet 'half' op andere bouwblokken worden geplaatst om te kunnen balanceren (zie illustratie 4).
6. Als een speler zijn bouwblok niet volgens de regels kan plaatsen, dan legt hij het bouwblok terug en is zijn beurt voorbij.
7. Eenmaal geplaatste bouwblokken mogen in de volgende beurten niet worden verplaatst.
8. Nadat de speler zijn bouwblok heeft geplaatst, is de volgende speler aan de beurt.
9. Als er geen bouwblok meer is met een waarde die overeenkomt met het aantal gegooide ogen, pakt de volgende speler een bouwblok met een waarde die één lager is. Als dat bouwblok er ook niet is, dan nog één lager, enz.  
Voorbeeld 1: de speler gooit '5', maar er is geen bouwblok met waarde 5. De tegenspeler pakt in dat geval een bouwblok met waarde 4.  
Voorbeeld 2: de speler gooit '4', maar er zijn geen bouwblokken meer met waarde 3 of 2. Er wordt dan een bouwblok gepakt met waarde 1. Als er ook geen bouwblok met waarde 1 meer is, dan gaat de beurt over en is de volgende speler aan de beurt.
10. Als er een toren omvalt, dan komen de gevallen bouwblokken weer beschikbaar. Op het gedeelte van de toren dat is blijven staan, mag de speler weer verder bouwen.

## Spelvariant

De volgende spelvariant kan worden gespeeld: degene die op het hoogste niveau een volledige 'ring' van aangesloten blokjes heeft, wint het spel. Zie illustratie 5.



Illustratie 1. De bouwblokken en hun waarde



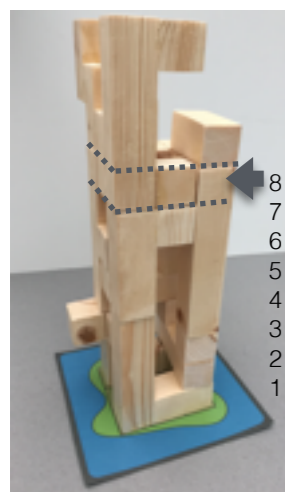
Illustratie 2. Ongeldig geplaatst bouwblok:  
buiten de bebouwbare oppervlakte



Illustratie 3. Geldig geplaatst bouwblok:  
bouwblokken mogen uitsteken  
in de hoger lagen.



Illustratie 4. Ongeldig geplaatst bouwblok:  
bouwblokken mogen niet 'half'  
worden geplaatst.



Illustratie 5. Spelvariant: de speler met een aansluitende 'ring' op het hoogste niveau wint het spel.  
In het voorbeeld hierboven heeft de speler een gesloten ring op niveau 8. Zoals op de laatste foto is te zien mag er in het midden wel een gat zitten.