





Spielfeld als Ressource:

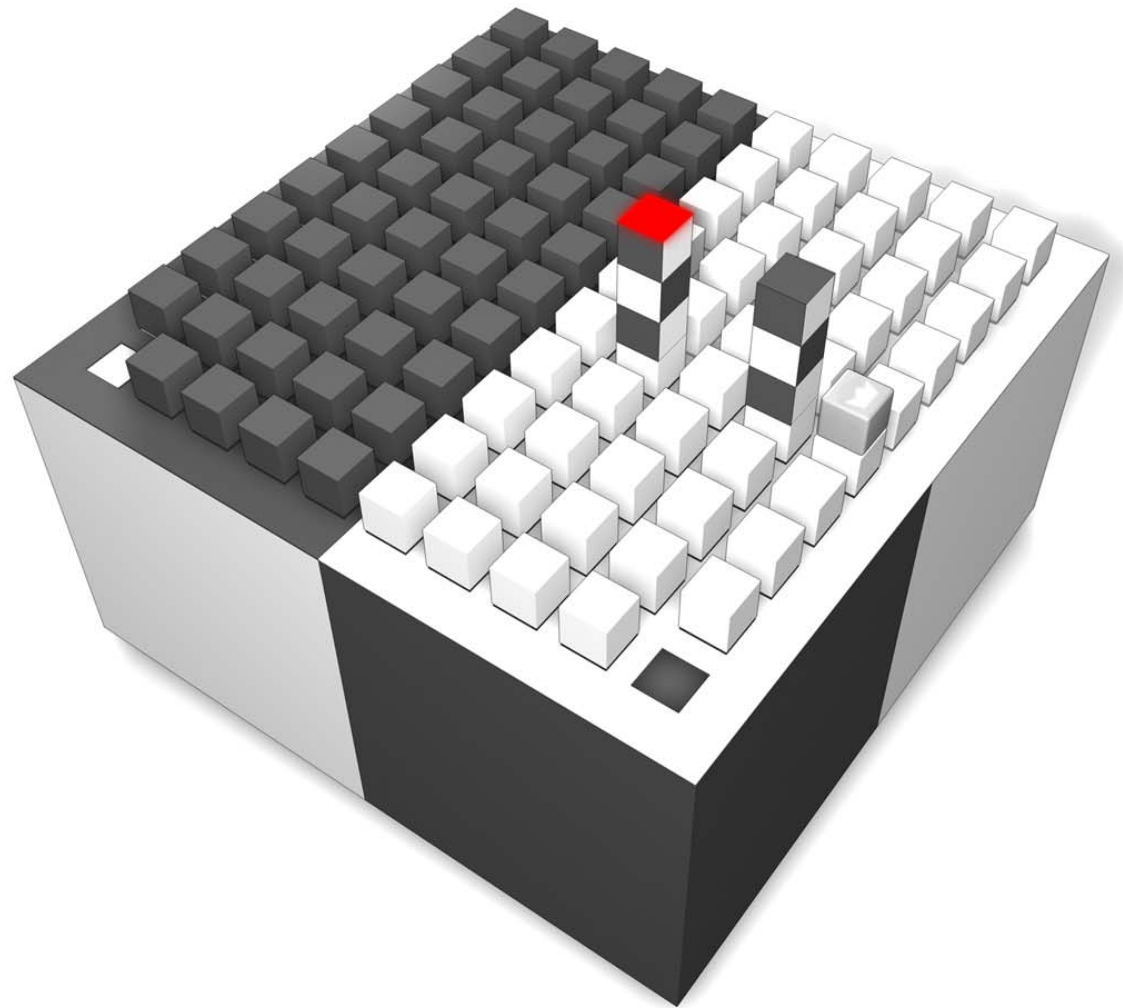
Die Spielfeld-Klötzchen werden zu Beginn des Zuges, von jedem Spieler als Ressource gezogen.

Ausnahme ist das Königs-Klötzchen, welches geschlagen werden muß, um das Spiel zu gewinnen.



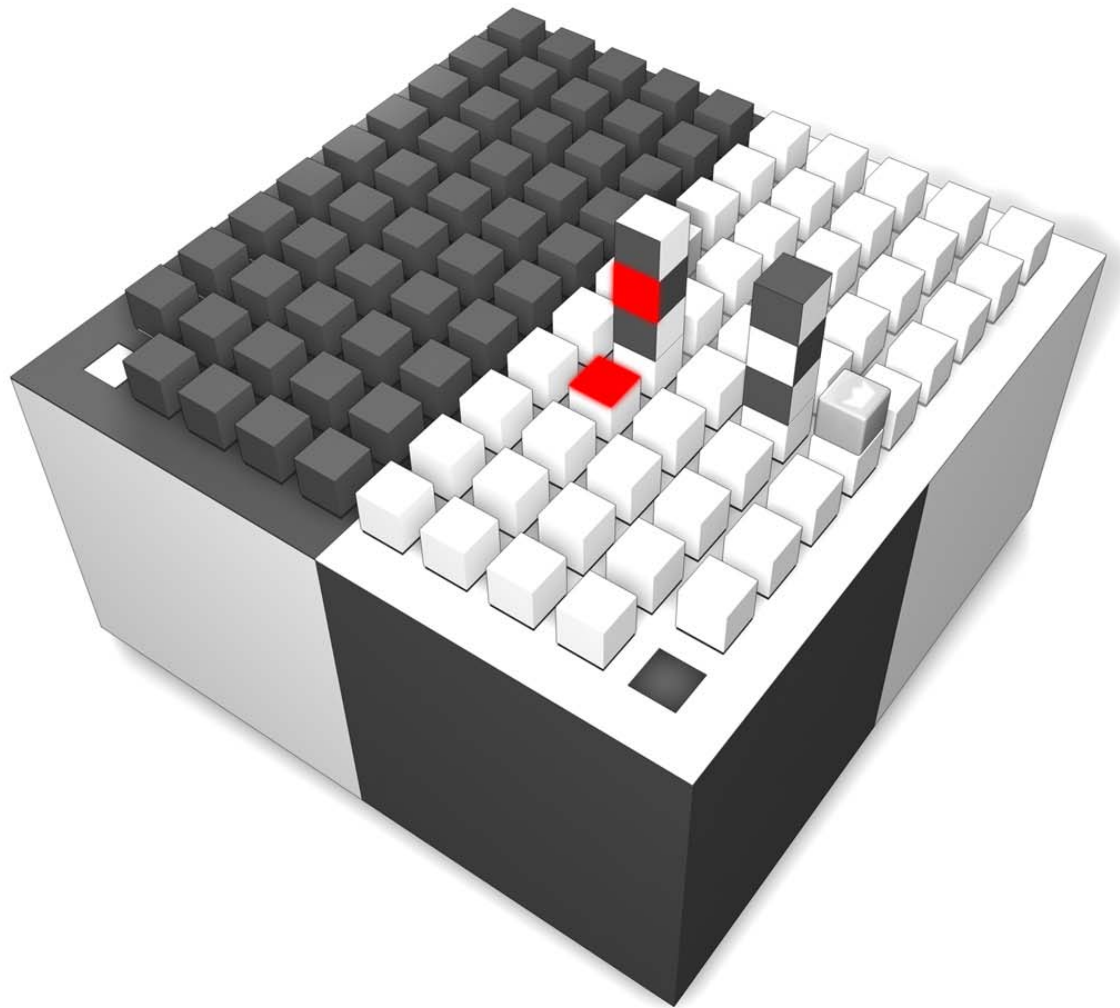
Der Zug:

Die gezogenen Klötzchen lassen sich in unterschiedlichster Weise zu einer Figur zusammenbauen und ins Spiel bringen.



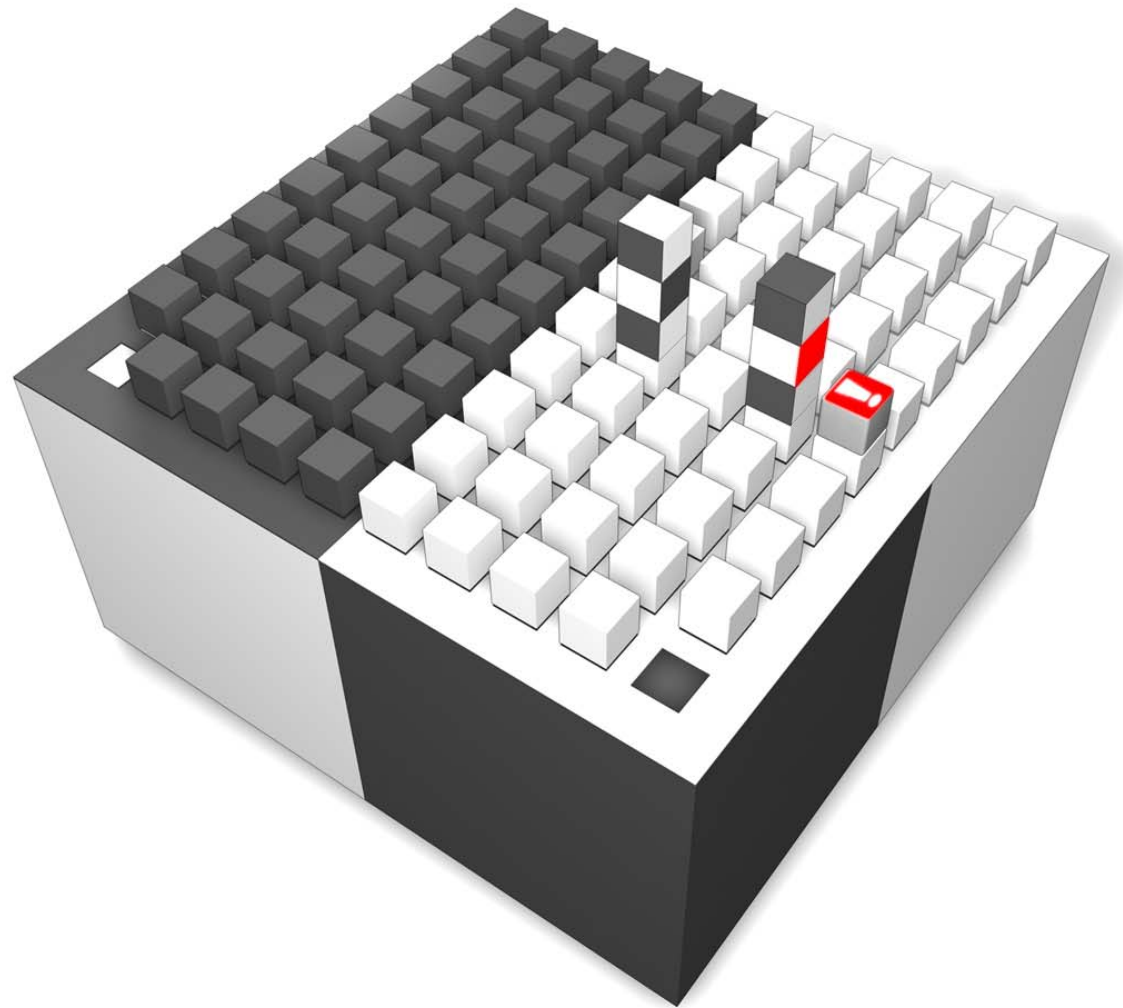
Kombinationen:

Die oberste Seite regelt die Zugehörigkeit des Turmes zu einer Seite.
Schwarz oder Weiß.



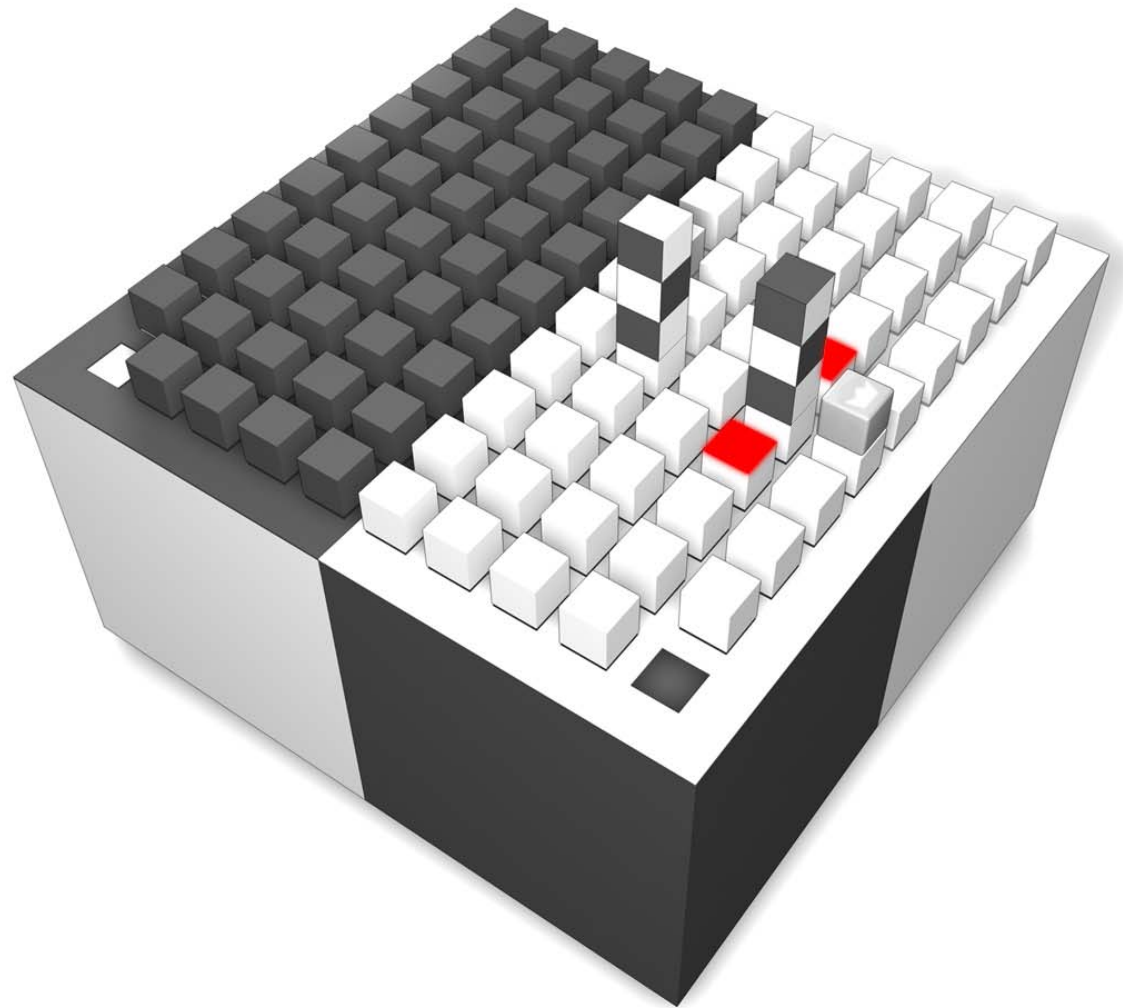
Definitionen:

Die Seitenflächen definieren den Bewegungsradius der Spielfigur. Im Beispiel sind für den „weißen“ Turm die hellen Flächen an der Turmseite entscheidend. Bei einer weißen Fläche, kann der Turm in die jeweilige Richtung eine entsprechende Bewegung unternehmen.



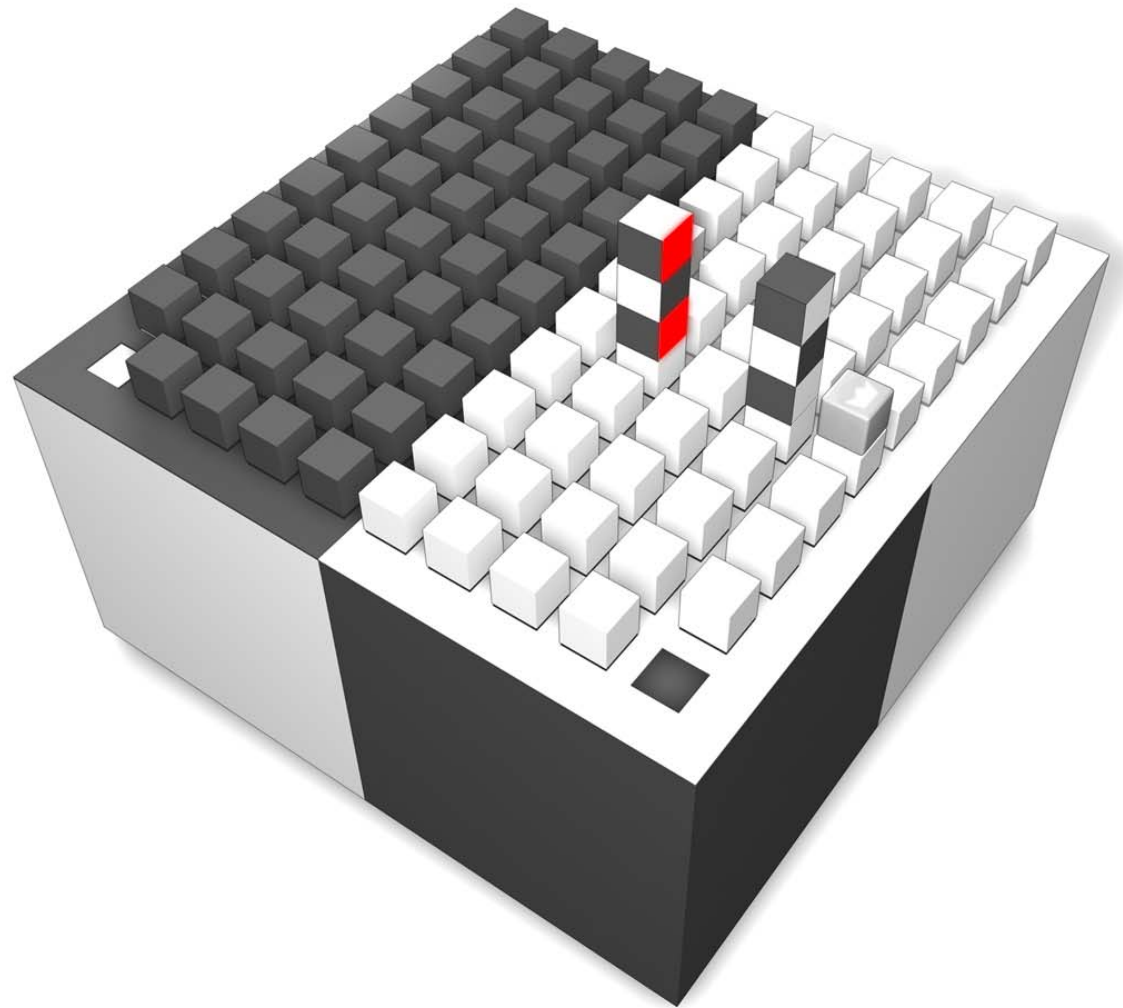
Definitionen:

Der Schwarze Turm bringt somit das Königs-Klötzchen in Gefahr ,
geschlagen zu werden.



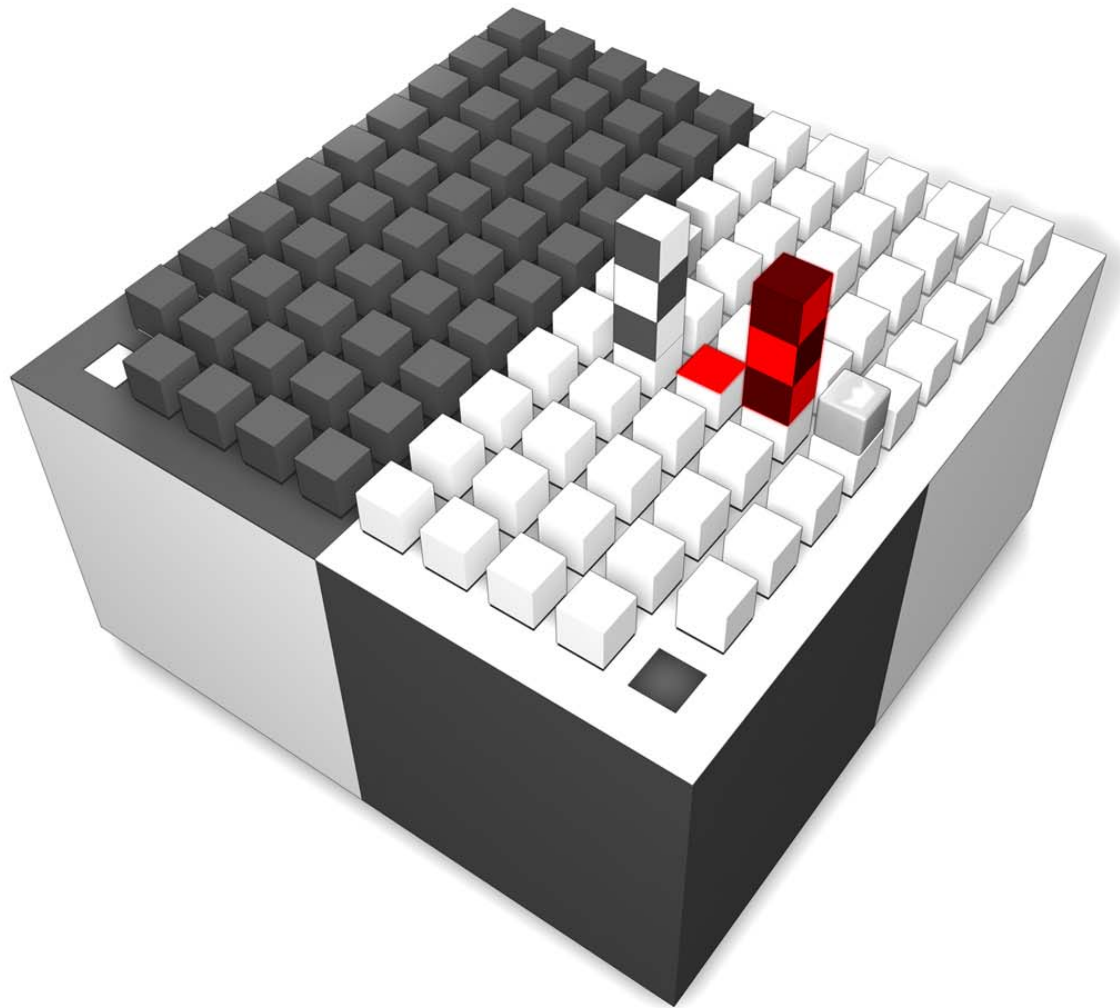
Definitionen:

Das Königs-Klötzchen hingegen, kann sich über diagonale Züge in Sicherheit bringen oder gegebenenfalls verteidigen.



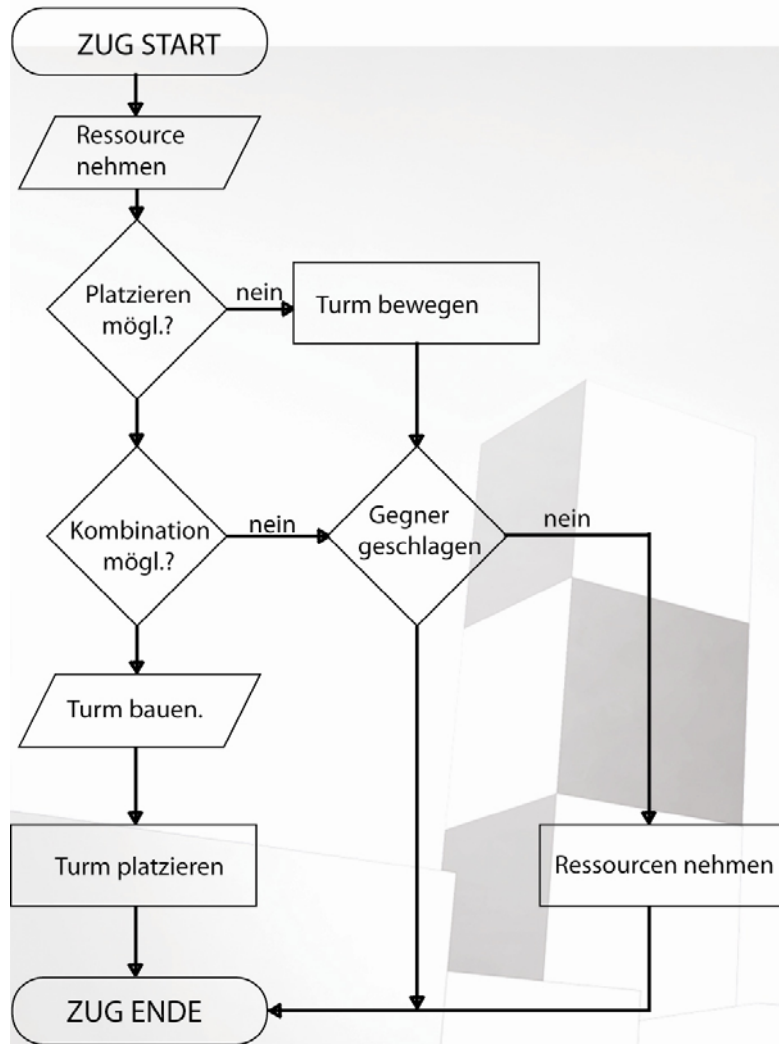
Beispiel:

Turm Weiß schlägt mit zwei weißen Flächen Richtung Turm Schwarz.



Beispiel:

Turm schwarz wird geschlagen, die erbeuteten Klötzchen können im nächsten Zug von Spieler Weiß zu einem neuen Turm zusammengebaut und wieder ins Spiel gebracht werden.



SPIELZIEL:

Das gegnerische Königs-Klötzchen vom Spielfeld schleudern.

RESSOURCE:

Das Spielfeld.

DER KONFLIKT:

Türme aus den Klötzchen des Spielfeldes bauen und angreifen. Der Gegner versucht das Gleiche.

DIE REGELN:

Ein Zug besteht aus 2 Aktionen:

1. Ressourcengewinnung.

- ein Klötzchen darf aus dem Spielfeld gerausgepickt werden.

Ressourcenabbau:

Jedes Klötzchen des Spielfeldes darf als Ressource benutzt werden, sofern eine Seite frei ist. d.h. an mindestens einer Seite KEIN weiteres Klötzchen angrenzt.

2. Ziehen oder Bauen

Ziehen:

- Mit einem bereits gebautem Turm, darf entsprechend seiner Zusammensetzung, auf dem Spielfeld gezogen werden.
- Das Königs-Klötzchen zieht diagonal.
- Türme ziehen nur im rechten Winkel. Dabei müssen die zur Verfügung stehenden Bewegungspunkte gezogen werden.

Bauen:

- Klötzchen dürfen zu Türmen kombiniert werden, wobei nur max. 3 Klötzchen aufeinander gestapelt werden dürfen.
- in einem Zug darf nur ein Turm gebaut werden und nur auf einem Feld mit der Farbe des Spielers.