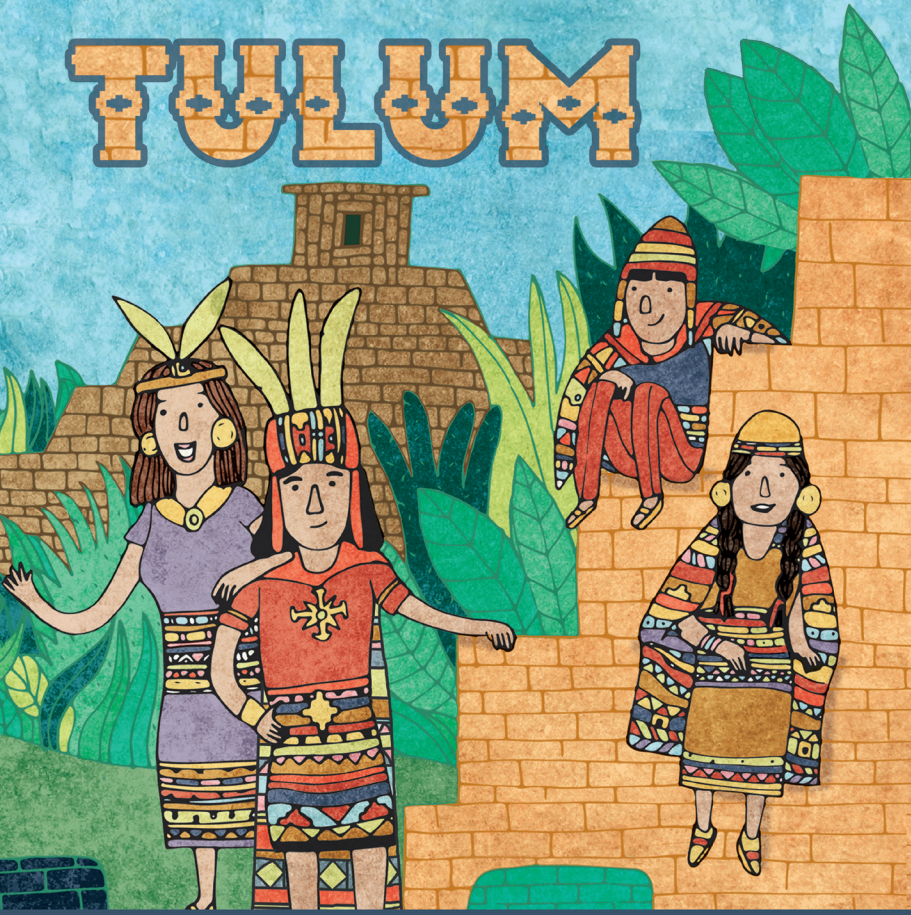
TULUM



DJECO

5-10

ans years
años Jahre

Jeu de stratégie
A game of strategy
Strategiespiel
Juego de estrategia

TULUM

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект

x6

X84

X4

D Spielregeln

TULUM

5-10 Jahre | 2 bis 4 Spieler | 15 min

Inhalt: 4 Felder, 84 Blöcke, 6 Würfel

Anmerkung: Die Blöcke haben 2 verschiedene Seiten:
- **1 einfarbige Seite:** sie zeigt an, dass der Block gewonnen wurde.
- **1 Seite mit einem weißen Punkt:** sie zeigt an, dass der Spieler seinen Zug noch nicht beendet hat und er den Block noch verlieren kann.

Ziel des Spiels: Als Erster seine Pyramide fertigstellen.

Vorbereitung des Spiels: Jeder Spieler erhält ein Spielfeld und legt es vor sich hin.

Die Blöcke kommen in die Tischmitte neben die Würfel.

Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt.
Die Spieler würfeln nacheinander und versuchen, Blöcke auf ihrem Spielfeld zu platzieren.

Das Spiel läuft in mehreren Etappen ab:

1. Würfeln
2. Platzieren der Blöcke (falls das Würfelergebnis entsprechend ist),
3. 2 Wahlmöglichkeiten: entweder seinen Spielzug beenden oder weiter würfeln.

1 - Würfeln:

Die Spieler würfeln nacheinander, um Blöcke auf ihrem Spielfeld zu platzieren.

2 - Platzieren der Blöcke:

Um einen Block zu bekommen, muss man:
- die gleiche Farbe auf dem Würfel erhalten (zeigt der Würfel grün, nimmt man einen grünen Block)
- Und die Möglichkeit haben, den Block auf seinem Spielfeld zu platzieren.

Bedingungen für das Platzieren der Blöcke:
- Blöcke werden auf die Linie der gleichen Farbe gestellt.
- Ein Block darf nur auf zwei Blöcke gesetzt werden, die sich schon auf der darunterliegenden Linie befinden. (Einzige Ausnahme: In der ersten Reihe werden die Blöcke direkt auf der Basis der Pyramide platziert.)

Der 1. Spieler wirft alle 6 Würfel.

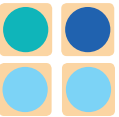
- Wenn er entsprechend dem Ergebnis der Würfel einen oder mehrere Blöcke nehmen kann, platziert der Spieler ihn/sie auf seinem Spielfeld **mit der Punktseite nach oben**.
- Wenn keiner der Würfel eine der Farben zeigt, die auf der Pyramide platziert werden dürfen, ist sein Spielzug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Beispiel:

• *Ausgangsposition:*

• *Würfelergebnis:*

• *Der Spieler kann folgende Blöcke nehmen:*



• *Und sie folgendermaßen platzieren:*

• *Ihm bleiben 2 Würfel, um noch einmal zu würfeln.*

3 - 2 Wahlmöglichkeiten:

Bei seinem Spielzug kann der Spieler, sobald er mindestens einen Block auf seiner Pyramide (Punktseite nach oben) platziert hat, beschließen, **entweder seinen Spielzug zu beenden** um seine Blöcke zu „sichern", **oder noch einmal zu würfeln**.

- **Der Spieler entscheidet sich, seinen Spielzug zu beenden:** Er dreht den oder die Blöcke um, die er während seines Spielzugs erhalten hat, damit die einfarbigen Seiten zu sehen sind. Diese Blöcke sind „gesichert", der Spieler kann sie nicht mehr verlieren. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- **Der Spieler entscheidet sich, noch einmal zu würfeln:** Er legt den/die Würfel zur Seite, mit dem oder denen er schon Blöcke gewonnen hat und würfelt erneut mit den restlichen Würfeln.

Solange er weiterhin Blöcke auf seinem Spielfeld platzieren und würfeln kann, kann er weiterspielen.

Kann er nach dem Würfeln keinen Block anbauen, verliert er **ALLE** der während dieser Spielrunde gewonnenen Blöcke (alle Blöcke mit einem weißen Punkt auf der Oberseite).

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ende des Spiels:

Der erste Spieler, der seine Pyramide fertiggebaut hat, gewinnt die Partie.

Ein Spiel von Hartmut Kommerell