

Das geniale Kletter-Bauspiel

Uta Krüger

Bernd Poloczek

Jens-Peter Schliemann

Pila

...alle wollen hoch hinaus!

...everybody wants to win!

...tous au sommet!

...tutti in pila!



family

↑
6

2-4

20-30
min

MADE
IN
GERMANY

spiel gut®

vom Arbeitsausschuss
Kinderspiel + Spielzeug
ausgezeichnet
recommended

DREI HASEN
IN DER ABENDSONNE



...alle wollen hoch hinaus!
...everybody wants to win!
...tous au sommet!
...tutti in pila!

Talō



Spieler: 2-4
Alter: ab 6 Jahren
Dauer: 20-30 min.

Autoren:
Uta Krüger, Bernd Poloczek
Jens-Peter Schliemann

Illustration / Grafik:
Johann Rüttinger

Fotos:
Paul Kappler

Talō – das geniale Kletter-Bauspiel

Spielablauf auf einen Blick

Herzstück des Spiels sind 55 verschieden lange Holzsteine in den Längen 1, 2, 3, 4, 5 ... bis 10.

Wer am Zug ist, würfelt und nimmt zur gewürfelten Zahl entweder einen Holzstein – oder zwei Holzsteine, welche zusammen ebenfalls die gewürfelte Zahl ergeben.

Mit den Holzsteinen baut ihr nach und nach ein ausgeklügeltes Bauwerk mit Kletterwegen für eure Figuren.

Jeder Spieler versucht, als Erster auf Ebene 10 anzukommen, um das Spiel zu gewinnen.

Beim Bauen entstehen immer wieder überraschende Wege und faszinierende Konstruktionen. Es gibt nur wenige Regeln, aber viele Möglichkeiten.

Lasst eurer Fantasie freien Lauf!



Players: 2-4
Age: from 6 years
Duration: 20-30 min.

Authors:
Uta Krüger, Bernd Poloczek
Jens-Peter Schliemann

Illustration / Graphics:
Johann Rüttinger

Photos: Paul Kappler
Translation: Evelyn Wittig

Talō – the ingenious climbing-construction game

The game at a glance

The heart of the game are 55 wooden blocks of different length, i.e. 1, 2, 3, 4 ... to 10 long.

Whose turn it is throws the dice and either takes a wooden block fitting the number thrown – or two wooden blocks, which together also make up the number of eyes thrown.

The wooden blocks are used to erect a sophisticated building over time with climbing routes for your figures.

Each player tries to be the first to arrive on level 10 to win the game.

While building, surprising routes and fascinating structures will appear again and again. There are just a few rules but many opportunities.

Let your fantasy run wild!



Joueurs : de 2 à 4
Âge : à partir de 6 ans
Durée : de 20 à 30 minutes

Auteurs :
Uta Krüger, Bernd Poloczek
Jens-Peter Schliemann

Illustration / Graphisme :
Johann Rüttinger

Photos : Paul Kappler
Traduction : Patricia Kerres

Talō – le jeu de construction et d'escalade

Déroulement du jeu en un coup d'oeil

Les éléments centraux de ce jeu sont les 55 blocs de bois de longueurs différentes, composés de 1 à 10 éléments.

Lorsque c'est à votre tour, lancez le dé et prenez un bloc dont le nombre d'éléments correspond au nombre indiqué par le dé, ou deux blocs dont la somme correspond à ce nombre.

En plaçant les blocs les uns après les autres, vous verrez s'ériger une magnifique construction, avec des voies d'accès pour vos pions.

Tous les joueurs essaient d'arriver en premier lieu avec leur pion au 10e étage.

Au fil du jeu, vous verrez apparaître des voies surprenantes et des constructions spectaculaires. Il y a très peu de règles, mais une multitude de possibilités.

Laissez libre cours à votre imagination.



Giocatori: 2-4
Età: da 6 anni in su
Durata: 20-30 minuti

Autore:
Uta Krüger, Bernd Poloczek
Jens-Peter Schliemann

Illustrazione / Grafica:
Johann Rüttinger

Foto: Paul Kappler
Traduzione: Cristina Soriano

Talō – prima costruisci, poi ti arrampichi

Il gioco in un colpo d'occhio

Il cuore del gioco sono i tanti diversi mattoncini di legno che si caratterizzano per delle lunghezze diverse che vanno da 1, 2, 3 fino a 10.

Il giocatore cui tocca giocare lancia il dado e prende rispettivamente al numero del dado lanciato un mattoncino di legno oppure due che insieme danno il numero del dado lanciato.

Con i mattoncini di legno potrete cominciare a costruire di volta in volta un costruzione ben escogitata con percorsi di arrampicata per le vostre pedine.

Ciascun giocatore cerca di raggiungere per primo il 10° livello per vincere il gioco.

Durante il gioco, mentre si procede a costruire, si daranno vita a delle costruzioni dai percorsi sempre sorprendenti e strutture costruttive affascinanti.

Ci sono soltanto poche regole ma tante possibilità.

Lasciate libero sfogo alla vostra fantasia!



Material

- Doppelseitiger Spielplan mit zwei verschiedenen Bauplätzen:

„Grüner Plan“ (1) und „Blauer Inselplan“ (2)

- Zwei doppelseitige Vorratspläne:

Vorderseite orangerot – Sortierung liegend (3)

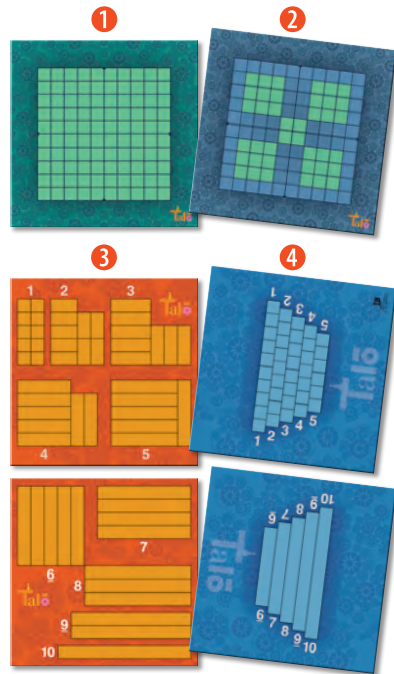
Rückseite blau – Sortierung stehend (4) – siehe Abb. auf Seite 7.

- 55 Bausteine aus Buchenholz in den Längen 1 bis 10 (zehn 1er, neun 2er, acht 3er, sieben 4er, sechs 5er, fünf 6er, vier 7er, drei 8er, zwei 9er, ein 10er)

- Messleiste (aus 2 Teilen zum Zusammenstecken)

- Zehneitiger Würfel

- Sechs Spielfiguren – gelb, rot, blau, grün + pink und orange, damit jeder möglichst mit seiner Lieblingsfarbe spielen kann.



Spielvorbereitung

Entscheidet euch für den „Grünen Plan“ oder den „Blauen Inselplan“. Beim ersten Spielen von Talo empfiehlt sich der Grüne Spielplan.

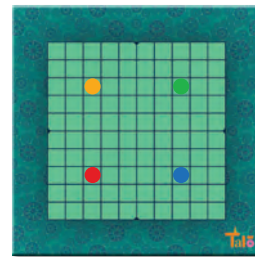
Legt den Spielplan in die Tischmitte und zwei gleichfarbige Vorratspläne links und rechts daneben. Wir zeigen in der Anleitung den etwas leichter aufzubauenden orangeroten Vorratsplan.

Legt die verschiedenen langen Holzsteine jeweils passend auf die Felder der beiden Vorratspläne.

Hinweis: Auf den blauen Vorratsplänen werden die Steine 1-5 aufrecht gestellt und die Steine 6-10 liegend gestapelt.

Reihum wählt jeder Spieler eine Figur aus und stellt diese auf ein **beliebiges grünes Feld** des Spielplans. (Beispiel siehe Abb. ganz unten).

Ihr könnt die Spielfiguren auch symmetrisch aufstellen, wie hier im Bild dargestellt. **Beachte:** Wenn du dich in eine Ecke stellst, kann dies nachteilig für dich sein.

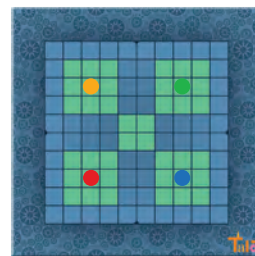


Steckt die Messleiste zusammen und legt sie zum Spiel. Ihr könnt sie jederzeit zum Prüfen von Längen und Höhen verwenden. Als letztes legt ihr den Würfel bereit – dann kann es losgehen! Siehe Spielablauf auf der nächsten Seite.

Spielen auf dem „Blauen Inselplan“

Es gelten grundsätzlich alle Regeln wie für den „Grünen Plan“. Ihr dürft nur auf den 5 grünen Flächen bauen. **Auf das Wasser dürft ihr keine Figuren und keine Holzsteine setzen.**

Der Inselplan führt zu noch größeren Herausforderungen beim Bauen. Beim Brückenschlagen zwischen den Inseln entstehen waghalsige Konstruktionen.



Die kleine Insel in der Mitte darf zwar bebaut, aber nicht als Startfeld benutzt werden.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Jeder Spielzug verläuft wie folgt:

1. Würfeln und passende Holzsteine nehmen
2. Mit den erwürfelten Holzsteinen bauen und die eigene Figur bewegen

1. Würfeln und Holzsteine nehmen

Würfle und nimm zur gewürfelten Zahl entweder den **exakt passenden Holzstein oder stattdessen zwei Holzsteine, welche zusammen die gewürfelte Zahl ergeben.**

Hast du z. B. eine 5 gewürfelt, darfst du:

- einen 5er-Holzstein oder
- einen 1er- und einen 4er-Holzstein oder
- einen 2er- und einen 3er-Holzstein nehmen.

Die Länge der gewählten Holzsteine muss insgesamt **genau** der gewürfelten Zahl entsprechen!

Beachte, dass man nie mehr als zwei Holzsteine nehmen darf!

Überlege dir jedes Mal genau, welche Holzsteine du zum geschickten Bauen wählst, um mit deiner Figur immer weiter nach oben klettern zu können.

Was passiert, wenn alle Holzsteine einer Länge verbaut sind?

Im späteren Spielverlauf kann es vorkommen, dass gewünschte Holzsteinlängen bereits verbaut sind. Dann muss man eine andere mögliche Längenkombination wählen.

Ist es gar nicht mehr möglich, passende Holzsteine zu finden, muss man bis zu 3x würfeln. Wenn eine passende Kombination nach dem dritten Würfelversuch immer noch nicht möglich ist, kann man nicht bauen. Dann darf man zudem seine Figur nicht bewegen und der nächste Spieler ist am Zug.

2. Mit den Holzsteinen bauen und die Figur bewegen

Das Ziel des Bauens ist, dass ihr nach und nach gemeinsam ein Bauwerk bis zur Ebene 10 errichtet.

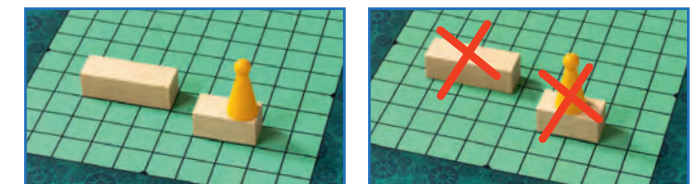
Jeder Spieler versucht, einen Weg für seine eigene Figur zu bauen oder zu finden, damit er mit seiner Figur möglichst als Erster ganz oben ankommt, um zu gewinnen. Dabei darf die Figur nur Stufe für Stufe klettern. Niemals darf eine Figur eine Stufe der Höhe zwei oder mehr nehmen.

Natürlich darf die Figur beim Hinaufsteigen jeden bereits eingebauten Holzstein nutzen!

Grundsätzlich gilt:

Deine Figur darf sowohl vor als auch nach dem Bauen – und sogar zwischen zwei Bauschritten gezogen werden.

Wichtig: Du musst sowohl beim Verbauen der Holzsteine als auch beim Abstellen deiner Figur auf jeder Stufe exakt das Raster des Bauplatzes beachten! Hierfür benötigst du ein gutes Augenmaß.



Das Bauen:

Auf der Ebene 0 des „Grünen Plans“ kann jeder Spieler das gesamte 10x10 große Feld des Bauplatzes nutzen.

Auf der Ebene 0 des „Blauen Inselplans“ hingegen dürfen die Holzsteine nur auf den Insel-Feldern stehen oder liegen.

Danach baust du mit deinen erwürfelten Holzsteinen, zusammen mit deinen Mitspielern, am immer höher werdenden Bauwerk.





Das Bewegen der Figur

Zu Beginn des Spiels steht deine Figur auf einem grünen Feld (Ebene 0). Sie darf sich nicht bewegen. Erst, wenn ein Holzstein direkt neben deiner Figur liegt, darf sie auf diesen klettern. **10**

Deine Figur darf ab dieser 1. Stufe:

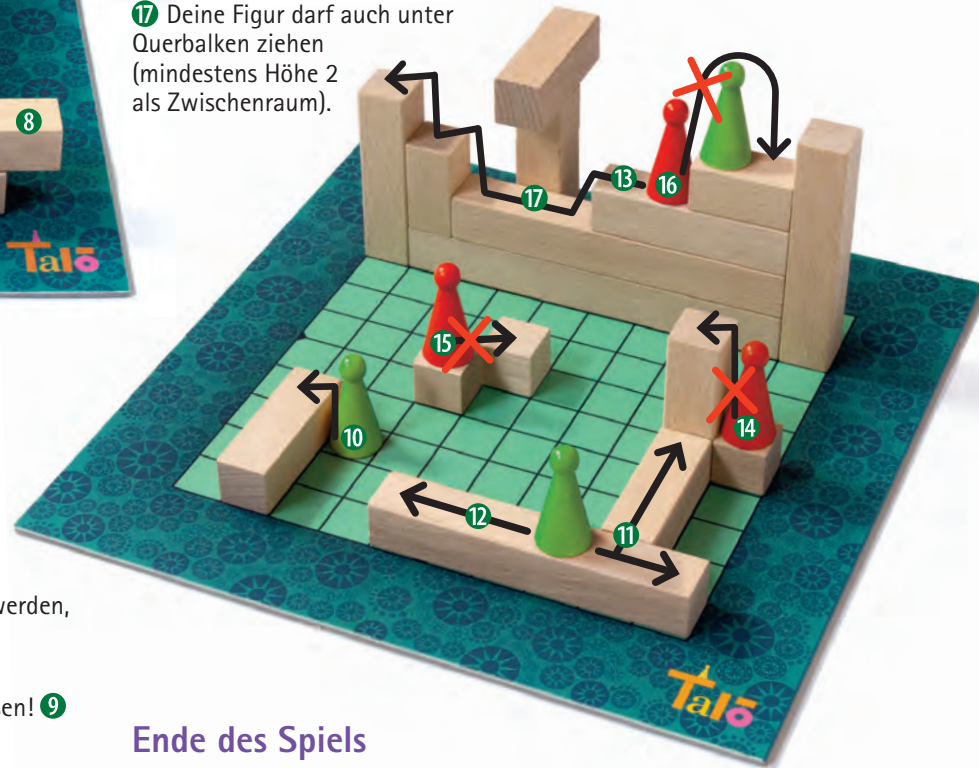
- 11** auf den Holzsteinen immer in alle Richtungen ziehen
- 12** waagrecht beliebig weit gehen
- 13** nach oben oder nach unten mehrere Stufen klettern – aber:

Die Figur darf immer nur Stufen nehmen, welche exakt um 1 Stufenhöhe höher oder niedriger sind.

Stufen mit der Höhe 2 oder mehr dürfen nicht erklettert werden. **14**

Beachte:

- 15** Diagonal darf deine Figur nicht gehen!
- 16** Deine Figur darf nicht auf den Standort einer gegnerischen Figur ziehen und diese auch nicht überspringen.
- 17** Deine Figur darf auch unter Querbalken ziehen (mindestens Höhe 2 als Zwischenraum).



Ende des Spiels

Der Spieler, dessen Figur zuerst die Ebene 10 erreicht, beendet die Partie und gewinnt!

Die Holzsteine können waagrecht liegen **1** oder senkrecht stehen. **2**

Beim Bauen könnt ihr Brücken, Querverbindungen **3**, T-förmige Bauten **4**, Hindernisse **5** und vieles mehr errichten.

Beachte:

Diagonal darf man nicht bauen! **6**

Die Holzsteine, welche direkt auf den Bauplatz gelegt werden, dürfen nicht über den Rand hinausragen! **7**

Ab der zweiten Stufe hingegen ist dies erlaubt. **8**
Das Bauwerk darf nicht über die Ebene 10 hinauswachsen! **9**

Besonderheit:

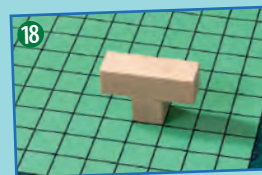
Das Bauwerk muss immer im Gleichgewicht bleiben – zu keinem Zeitpunkt darf ein Holzstein herunterfallen. Hierzu benötigst du eine ruhige Hand!

Besonderheiten

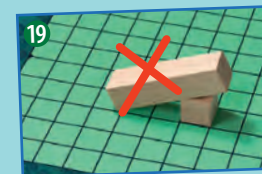
Blockade

Sollte deine Figur komplett zugebaut oder von gegnerischen Figuren so blockiert werden, dass diese bis zum Spielende keine Möglichkeit mehr haben wird, durch weiteres Bauen nach und nach auf Ebene 10 zu klettern, darfst du in deinem nächsten Zug auf einem beliebigen freien Feld des Bauplatzes (Ebene 0) neu starten.

Balance



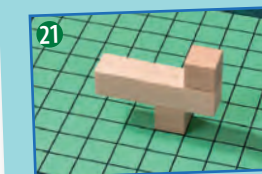
Auf einem liegenden oder stehenden Holzstein können nur Holzsteine mit ungerader Länge 3, 5, 7 oder 9 quer liegen. Der Holzstein liegt exakt im Raster und kippt nicht herunter. **(18)**



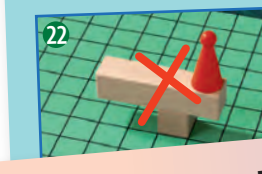
Ein Holzstein mit gerader Länge 2, 4, 6, 8 oder 10 kann auf einem senkrecht stehenden Holzstein nicht exakt im Raster abgelegt werden, da er kippen würde. Daher ist dies nicht erlaubt! **(19)**



Ausnahme: Seitlich steht ein höherer Stein, an dem der Stein angelehnt werden kann. **(20)**



Baut man hingegen z. B. auf einen 1er-Holzstein einen 4er- und gleichzeitig einen 1er-Holzstein, ist das Gleichgewicht hergestellt und die Holzsteine kippen nicht. **(21)**
Allerdings kann man in diesem Fall nur vor oder nach einem solchen Bauvorgang mit der eigenen Figur laufen.



Eine Konstruktion muss auch stabil bleiben, ohne dass eine Figur mit ihrem Eigengewicht das Gleichgewicht herstellt. **(22)**

Einsturz

Solltest du das Bauwerk unbeabsichtigt zum Einsturz bringen, und kannst du es nicht wieder wie zuvor aufbauen, ist die Partie zu Ende. Dann hast du leider verloren! Gewinner ist dann der Spieler, dessen Figur vor dem Einsturz auf der höchsten Stufe stand.



Arena



▲ Der Arena-Aufbau auf den blauen Voratsplänen ▲
Die Rückseite der orangefarbenen Bauplatz-Pläne bietet eine interessante Variante für die Sortierung der 55 Holzbausteine.

Der „Blaue Inselplan“

Der Blaue Inselplan bietet auf der „Ebene 0“ nur 40 grüne Felder zum Bebauen.
Auf die 60 blauen Wasserfelder der „Ebene 0“ darf während des ganzen Spiels kein Holzstein gelegt oder gestellt werden. Überbaut werden darf das Wasser ab Ebene 1 in jede Richtung. Dann dürfen die Steine auch über das Raster hinausragen.
Auf den vier äußeren Inseln gilt bei der Startaufstellung der Figuren die freie Platzwahl wie beim Grünen Spielplan.

Wir wünschen euch viel Spaß und Vergnügen beim Bauen und Klettern auf beiden Spielplänen!





Game material

- Double-sided game board with two different building sites:

„Green Board“ (1) and „Blue Island Board“ (2)

- Two double-sided stock boards:

front page orange-red – sorting horizontal (3)

back page blue – sorting vertical (4) – see sketch on page 7.

- 55 building blocks made of beech wood in the lengths 1 to 10 (ten 1s, nine 2s, eight 3s, seven 4s, six 5s, five 6s, four 7s, three 8s, two 9s, one 10)

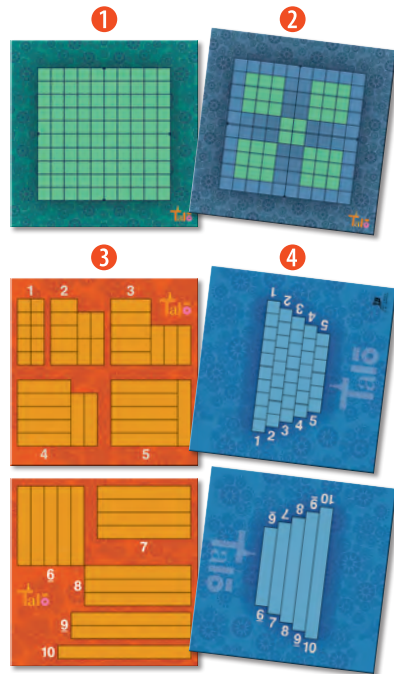
- measuring bar (made of two pieces to be put together)



- ten-sided die



- six pawns – yellow, red, blue, green + pink and orange, so every player can choose his favourite colour.



Game preparation

Choose between the Green Board or the Blue Island Board. When playing Talo for the first time we recommend the green board.

Put the board in the middle of the table and two stock boards of the same colour on the left and right side of it.

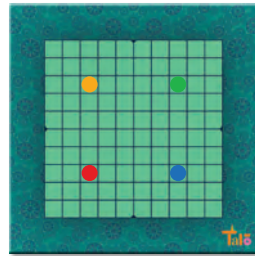
Put the wooden blocks of the different lengths matching on the fields of the 2 stock boards. **Hint:** On the blue stock boards the blocks 1-5 are stacked vertical and the blocks 6-10 horizontal.

In turn each player chooses a pawn and places it on a green field of his choice on the board. (see example sketch down below)

It is also possible to place the pawns symmetrical as shown in this picture. ▶

Attention: It may turn out as a disadvantage to place your pawn in a corner.

Put the measuring bar together and put it next to the board. It may be used anytime to check lengths and heights.



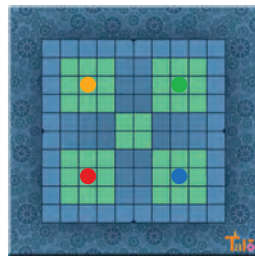
Last the die is put next to the board – and the game starts!

See game play on the next page.

Playing the „Blue Island Board“

In general all rules as for the Green Board apply. You may only build on the 5 green areas. **It is not allowed to place any pawns or wooden blocks on the water area.**

The island board leads to even greater challenges upon building. While bridging daring designs emerge between the islands.



The little island in the middle may be build on but not used as starting field.

Game play

The youngest player starts
The game continues clockwise.

Each turn proceeds as follows:

1. Throwing the die and taking the matching wooden blocks.
2. Building with the diced wooden blocks and moving the own pawn.

1. Throwing the die and taking the wooden blocks

Throw the die and take exactly the diced number matching wooden block or instead two wooden blocks which together make up the diced number.

E.g. if you throw a 5 you may take:

- one 5s wooden block
- one 1s and one 4s wooden block
- one 2s and one 3s wooden block

The length of the chosen wooden blocks has to match the diced number **exactly**.

You are never allowed to take more than two wooden blocks!

Think carefully about which wooden blocks you choose for skilful building to get your pawn higher up.

What happens when all wooden blocks of a certain length are already in use?

In the later course of the game it may happen that wooden blocks of a certain length are already in use. Then you have to choose another possible length combination.

If it is not possible to find any matching blocks any more, you have to throw the die up to three times. If a matching combination is not possible after the third throw the player is not able to build. He is not allowed to move his pawn and it is the next players turn.

2. Building with the diced wooden blocks and moving the pawn

The aim of building is to establish a construction together gradually up to level 10.

Each player tries to build or find a way for his own pawn, so he will reach the top first to win the game.

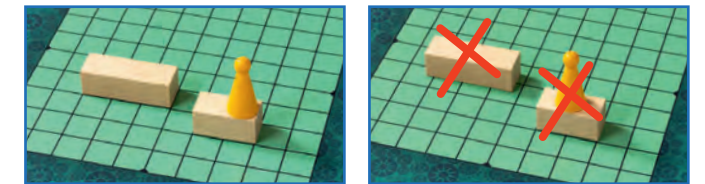
The pawns may only be moved step by step. Never take two or more steps at once.

Of course the pawns may use each build in wooden block while climbing up.

The following applies:

You may move your pawn before or after building and even in between two building steps.

Important: You have to consider the exact grid of the building site while building with the wooden blocks and while placing your pawn on every step. You will need a good eye dimension for this.

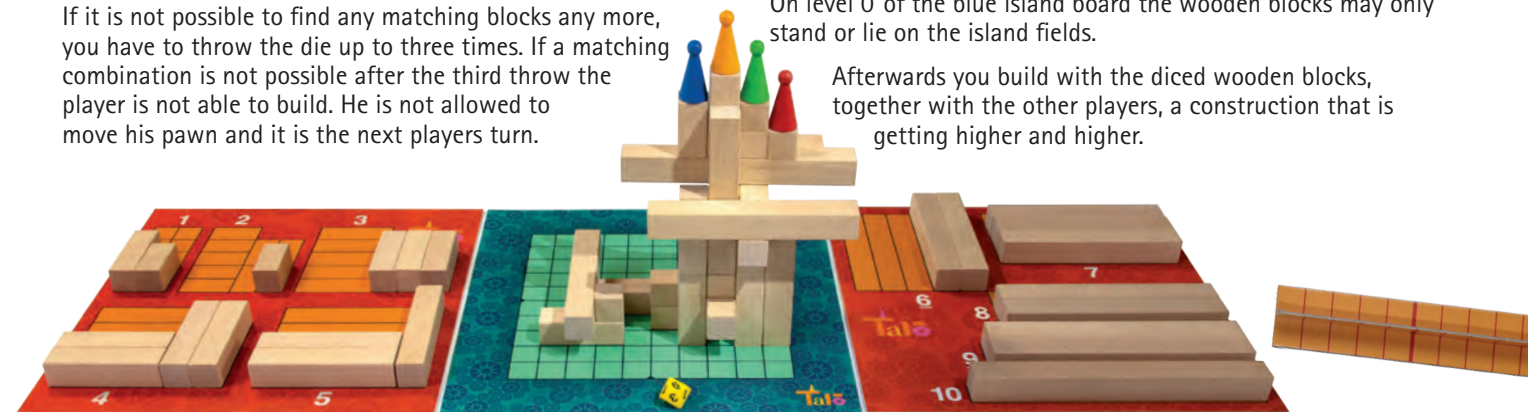


Building

On level 0 of the green board each player may use the entire area 10x10 of the building site.

On level 0 of the blue island board the wooden blocks may only stand or lie on the island fields.

Afterwards you build with the diced wooden blocks, together with the other players, a construction that is getting higher and higher.





Moving the pawn

At the beginning of the game your pawn stands on a green field (level 0). It may not be moved. As soon as a wooden block is located right next to it the pawn may climb upon it. 10

From this first level on the pawn may:

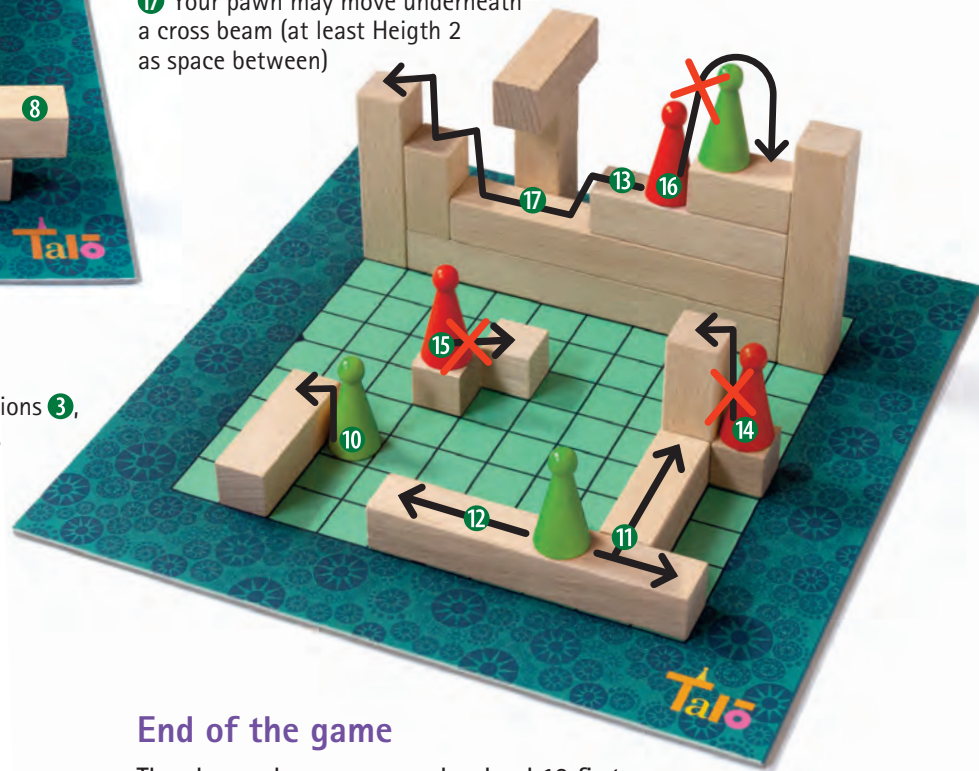
- 11 always move in every direction on the wooden blocks
- 12 move any distance horizontally
- 13 move up and down several steps – but:

It may only climb steps which are exactly one step higher or lower.

Steps with a height of 2 or more may not be climbed. 14

Note:

- 15 Your pawn may not move diagonally.
- 16 Your pawn may not move on the place of an opposing player or jump over it.
- 17 Your pawn may move underneath a cross beam (at least Height 2 as space between)



End of the game

The player whose pawn reaches level 10 first ends the game and wins!

The wooden blocks may lie horizontal 1 or stand vertical. 2

Upon building you can establish bridges, cross connections 3, t-shaped constructions 4, barriers 5 and many more.

Note:

It is not allowed to build diagonally! 6

Wooden blocks which are put directly on the board may not protrude beyond the grid! 7

From level 2 on this is allowed, however. 8
The construction must not outgrow level 10! 9

Feature:

The construction always has to stay in balance – at no time a wooden block must never fall down at any time. You will need a calm hand!

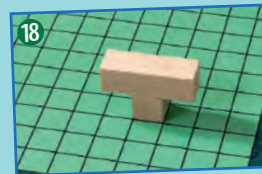


Particularities

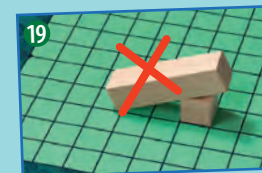
Blockade

If your pawn is completely built-in or blocked by opposing players so it will not be able to move up to level 10 by the end of the game you may start over again on a free field of your choice on the building site (level 10) on your next turn.

Balance



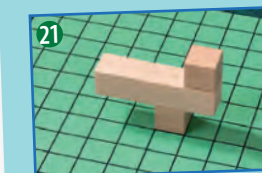
On a horizontal or vertical wooden block only other wooden blocks of uneven lengths 3, 5, 7 or 9 may be put upon in traverse matter. The wooden block lies on the one below central. In this way he is in the grid and won't fall down. (18)



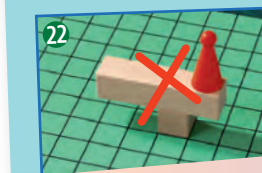
A wooden block with even lengths 2, 4, 6, 8 or 10 can not be put on a vertical block matching the grid exactly as it would turn over. Therefore this is not allowed! (19)



Exception:
There is a higher block sideways to which the block can be leaned on. (20)



If you for example put a 4s – and simultaneously a 1s wooden block on a 1s wooden block the balance is kept and the wooden blocks will not turn over (21)



But, in this case, the own pawn can only be moved before or after this building process.

A construction must stay stable without a pawn using its own weight to keep the balance.(22)

Collapse

If you bring a construction down unintended and you are not able to rebuild it as it was before, the game ends! You lose! The winner is the one whose pawn was on the highest level before the collapse.

Arena



▲ The arena setting on the blue stock boards ▲
The back side of the orange-red building site boards offers an interesting variation for the setting of the 55 wooden blocks.

The „Blue Island Board“

The blue island board offers only 40 greens fields for building on level 0.
During the entire game no wooden blocks may be laid or placed on the 60 blue water fields of level 0. The water area may be overbuilt in every direction from level 1 on. Then the wooden blocks may also protrude beyond the surroundings of the grid.
At the beginning the free choice of starting points for the pawns apply as for the green board on the four islands next to the edge.

Have a lot of fun while building and climbing on the two game boards!





Matériel

● Un plan de jeu à deux faces :

un plan de construction vert (1) et un plan de construction bleu, avec des îlots (2)

● 2 zones de stockage de matériaux à deux faces :

la face avant, rouge-orange, pour un rangement à plat (3)

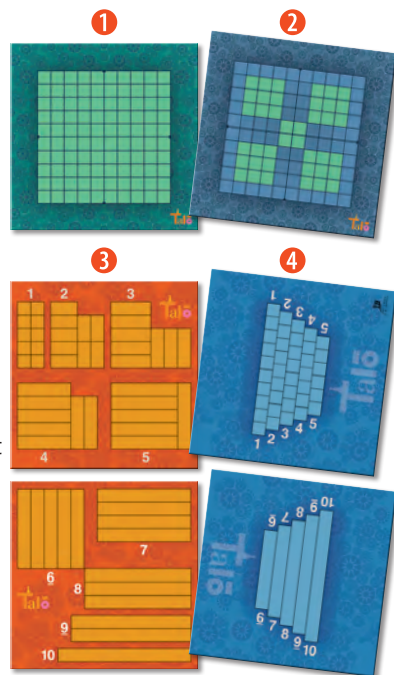
la face arrière, bleue, pour un rangement vertical (4), voir ill. page suivante.

● 55 blocs en bois de hêtre de différentes longueurs : de 1 à 10 éléments (10x1, 9x2, 8x3, 7x4, 6x5, 5x6, 4x7, 3x8, 2x9 et 1x10)

● une latte (en deux parties, à assembler)

● un dé à 10 faces

● 6 pions : jaune, rouge, bleu, vert + rose et orange, pour permettre à chacun de choisir sa couleur préférée



Préparatifs

Choisissez le plan de jeu vert ou le plan de jeu bleu avec les îlots. Pour une première partie, nous vous conseillons le vert.

Posez le plan de jeu sur la table, bien au milieu, et les deux zones de stockage de même couleur à gauche et à droite de celui-ci. L'illustration de ces règles du jeu propose la zone rouge-orange, un peu plus simple à mettre en place.

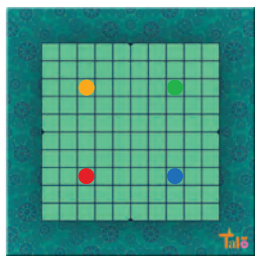
Prenez, au choix, les deux zones bleues ou les deux zones rouges. Placez les différents blocs sur les champs correspondants des zones de stockage. Attention, si vous employez les zones de stockage bleues, les blocs de 1 à 5 seront posés verticalement, les blocs 6 à 10 horizontalement.

Chaque joueur choisit un pion et le place sur l'une des zones vertes du plan de jeu. (Voir exemple ci-dessous).

Vous pouvez aussi placer les pions de manière symétrique sur le plan de jeu, comme sur l'illustration ci-contre. ►

Attention, un pion déposé dans un coin risque de vous poser un problème.

Assemblez la latte et posez-la près du plan de jeu. Vous pourrez ainsi l'utiliser pour mesurer les longueurs et les hauteurs chaque fois que ce sera nécessaire. Préparez le dé. Voilà, tout est prêt ! Voir déroulement du jeu à la page suivante.

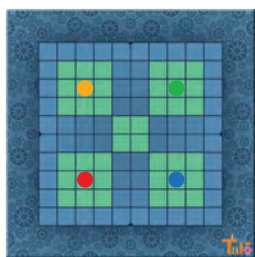


Comment jouer sur le plan de jeu bleu avec les îlots ?

Globalement, ce sont les mêmes règles que pour le plan de jeu vert. Mais vous ne pouvez poser vos blocs que sur les 5 surfaces vertes.

Les pions et les blocs ne peuvent évidemment pas se trouver dans l'eau !

Le défi est encore plus grand sur ce plan de jeu avec les îlots. Les ponts entre les îlots sont à l'origine de constructions pour le moins audacieuses.



La petite île du milieu peut accueillir des constructions, mais ne peut pas servir de point de départ du jeu.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence.

Ensuite, on continue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque action se déroule en deux temps :

1. Lancer le dé et prendre le/les blocs correspondants
2. Construire l'édifice avec les blocs et déplacer son propre pion

1. Lancer le dé et prendre des blocs

Lance le dé et prends soit le bloc exactement correspondant soit deux blocs dont la somme des éléments donne le même nombre.

Si tu as lancé un 5, tu peux prendre :

- un bloc de 5 éléments ou
- un bloc de 1 élément et un bloc de 4 éléments ou
- un bloc de 2 éléments et un bloc de 3 éléments

La longueur des blocs choisis doit correspondre exactement au nombre indiqué par le dé.

Attention, on ne peut jamais prendre plus de deux blocs à la fois !

Il faut donc toujours bien réfléchir : quel(s) bloc(s) choisir pour faire avancer le plus vite possible son propre pion vers le haut !

Que se passe-t-il si tous les blocs d'une longueur ont été utilisés ?

Au cours du jeu, il peut arriver que tous les blocs d'une longueur aient été utilisés. Il faut alors choisir une autre combinaison de blocs.

Quand il n'est plus du tout possible de trouver les blocs correspondant au nombre du dé, il faut relancer celui-ci, au maximum 3 fois. Si après le troisième lancer, il n'est toujours pas possible de prendre les blocs correspondants, on doit passer son tour. On ne peut alors pas non plus déplacer son pion et c'est au tour du joueur suivant.

2. Construire l'édifice avec les blocs et déplacer son propre pion

Le but du jeu est de construire ensemble un édifice qui atteindra 10 étages.

Chaque joueur essaie de construire un escalier qui permettra à son pion d'arriver le premier au sommet de la construction et de gagner la partie. On ne peut bien sûr pas gravir deux ou plusieurs paliers à la fois.

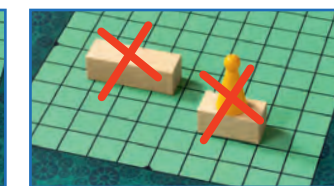
Le pion peut évidemment utiliser tous les blocs de l'édifice pour escalader celui-ci.

Quand c'est à ton tour, tu peux déplacer ton pion avant ou après avoir posé les blocs, et même entre deux placements de blocs.

Important :

Tu dois toujours respecter le quadrillage du plan de jeu, et lorsque tu poses un bloc et lorsque tu déplaces ton pion d'un palier à l'autre.

Pour cela, mieux vaut avoir un compas dans l'oeil.



La construction :

On commence par construire directement sur le plan de jeu (niveau 0). Tous les joueurs peuvent utiliser l'ensemble du carré de 10x10 du plan de jeu vert.

Sur le plan de jeu bleu, on ne peut construire que sur les îlots.

Ensuite, lorsque c'est à ton tour, tu contribues à la construction de l'édifice en plaçant les blocs correspondant au nombre indiqué par le dé.





Le déplacement du pion :

Au début de la partie, ton pion se trouve sur le plan de jeu (niveau 0). Il ne peut pas se déplacer avant qu'un bloc de bois ne vienne se placer juste à côté de lui. **10**

A ce moment seulement, il peut monter sur le premier palier.

À partir de ce premier palier, le pion peut :

- 11** se déplacer sur les blocs dans toutes les directions,
- 12** se déplacer horizontalement aussi loin que tu le désires,
- 13** monter ou descendre de plusieurs marches – mais :

Le pion ne peut emprunter que les marches situées exactement un étage plus haut ou plus bas que lui-même.

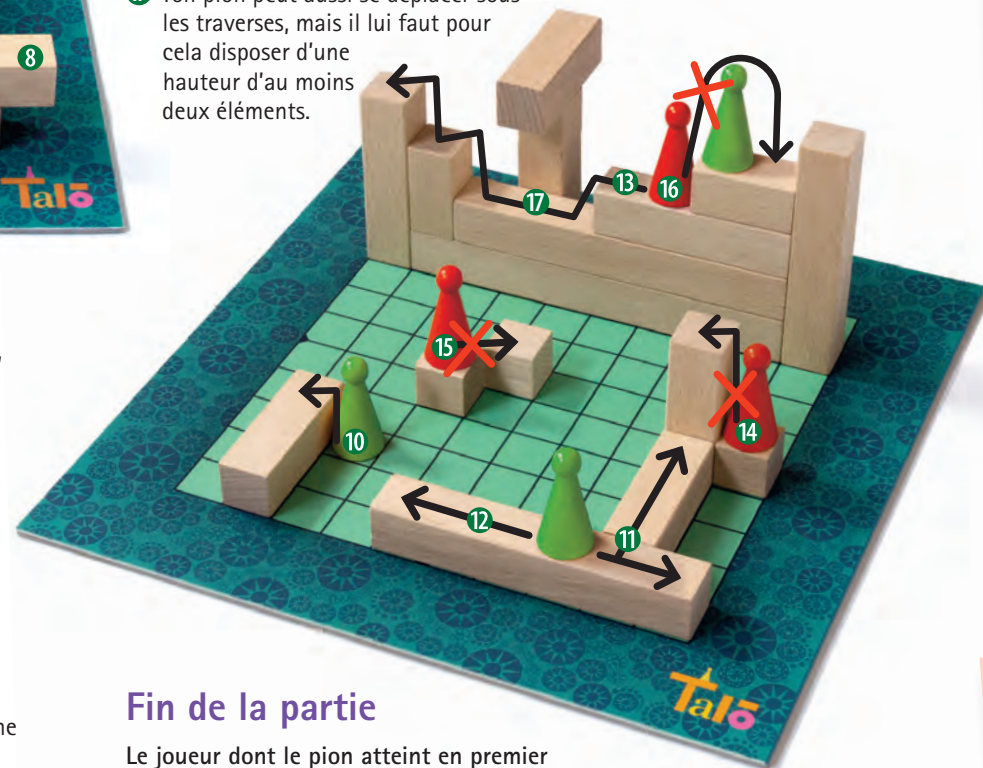
Les marches situées deux paliers plus haut ou davantage ne peuvent être utilisées. **14**

Attention :

- 15** Ton pion ne peut pas se déplacer en diagonale.
- 16** Ton pion ne peut s'arrêter sur une place occupée par un autre pion. Tu ne peux pas non plus sauter pardessus.
- 17** Ton pion peut aussi se déplacer sous les traverses, mais il lui faut pour cela disposer d'une hauteur d'au moins deux éléments.

Fin de la partie

Le joueur dont le pion atteint en premier lieu le 10^e étage a gagné la partie.



Les blocs peuvent être placés horizontalement **1** ou verticalement **2**.

Tu pourras ainsi construire des ponts et des connexions **3**, former des T **4**, placer des obstacles **5** et bien d'autres choses encore.

Attention cependant :

On ne peut pas construire en diagonale ! **6**

Les blocs posés à même le plan de jeu ne peuvent dépasser du quadrillage ! **7**

Ceci est cependant autorisé dès le deuxième niveau. **8**

L'édifice ne peut dépasser 10 étages ! **9**

Particularité :

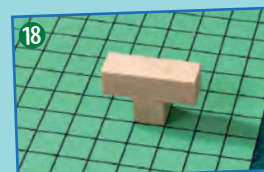
L'édifice doit toujours rester en équilibre – jamais un bloc ne peut tomber. Mieux vaut donc avoir la main sûre !

Particularités

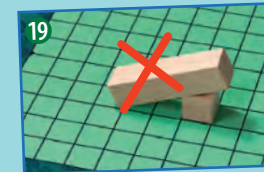
Bloqué

Si ton pion occupe une place qui ne lui permet plus du tout de se déplacer vers le sommet jusqu'à la fin de la partie, même en poursuivant le travail de construction, tu as le droit, lorsque c'est à nouveau à ton tour, de recommencer à partir d'un champ libre du plan de jeu (niveau 0).

Équilibre



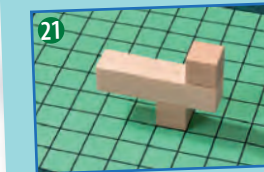
Un bloc placé horizontalement ou verticalement ne peut porter que des blocs de longueur impaire (3, 5, 7 ou 9 éléments) qu'il faut poser à l'horizontale juste au milieu. Ils sont ainsi bien alignés sur le quadrillage de base et ne risquent pas de tomber. (18)



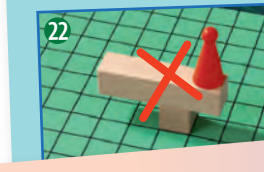
Un bloc de longueur paire (2, 4, 6, 8 ou 10 éléments) ne peut être posé sur un bloc vertical exactement selon le quadrillage, sans quoi il tomberait. C'est la raison pour laquelle ceci n'est pas autorisé ! (19)



Seule exception : Il y a à côté un autre bloc, plus élevé, contre lequel le bloc à placer viendra prendre appui. (20)



Par contre, si on superpose un bloc de 4 éléments et un bloc de 1 élément sur un bloc de 1 élément, l'équilibre est garanti et les blocs ne tombent pas. (21)



Attention, dans ce cas, le joueur ne pourra déplacer son pion qu'avant ou après le placement des deux blocs.

La construction doit également rester en équilibre sans qu'un pion vienne assurer l'équilibre grâce à son propre poids. (22)

Effondrement de la construction

S'il arrive que, par mégarde, tu provoques l'effondrement de l'édifice et que tu ne puisses le reconstruire à l'identique, la partie est terminée. Tu as malheureusement perdu ! Le vainqueur est alors le joueur dont le pion se trouvait le plus haut avant l'effondrement de la construction.



Arène



▲ La construction en arène sur les zones de stockage bleues ▲ Le verso du plan de construction rouge-orange offre une variante intéressante pour le rangement des 55 blocs.

Le plan de jeu bleu

Au niveau 0, le plan de jeu bleu avec les îlots ne compte que 40 cases sur lesquelles on peut construire.

Les 60 cases bleues (l'eau) du niveau 0 ne peuvent porter aucun bloc pendant toute la durée du jeu, mais à partir du niveau 1, des poutrelles peuvent passer au-dessus de l'eau et les blocs peuvent dépasser du quadrillage.

Au début de la partie, les pions peuvent être placés n'importe où sur les îlots extérieurs, comme sur le plan de jeu vert.

Nous espérons que vous vous amuserez beaucoup en construisant les édifices et en les escaladant avec vos pions.





Materiale

- Un piano di gioco a due facce:

"fondo verde" (1) e "isole blu" (2)

- Due piani extra per le riserve di mattoncini, entrambi a due facce:

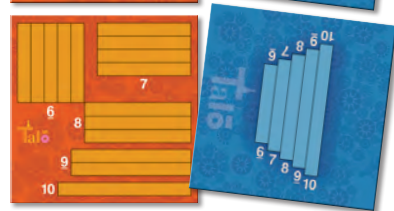
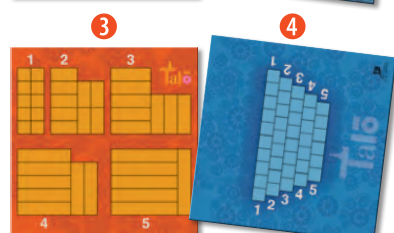
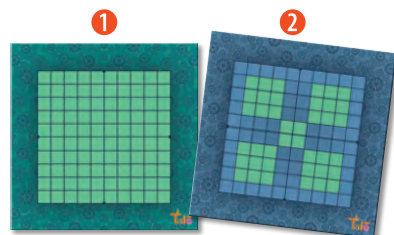
facciata arancione – per mattoncini orizzontali (3) retro blu – per mattoncini verticali (4) (vedi immagine pag. 7)

- 55 mattoncini in legno di faggio, di lunghezza da 1 a 10 (dieci da 1, nove da 2, otto da 3, sette da 4, sei da 5, cinque da 6, quattro da 7, tre da 8, due da 9 e uno da 10)

- un righello (composto da due pezzi ad incastro)

- 1 dado a dieci facce

- 6 pedine in colori assortiti: ognuno scelga il suo preferito!



Preparazione del gioco

Intanto scegliete il piano di gioco che preferite: "fondo verde" o "isole blu". Se giocate a Talo per la prima volta vi consigliamo la variante verde.

Sistemate il piano di gioco al centro del tavolo e ai suoi lati i piani per le riserve di mattoncini, entrambi dello stesso colore. Noi qui vi mostriamo la variante arancione, un po' più semplice.

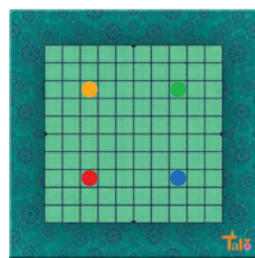
Posizionate i mattoncini di legno sui campi predisposti; sul piano blu i mattoncini dall'1 al 5 in verticale, dal 6 al 10 in orizzontale.

A turno ogni giocatore sceglie una pedina e la posizione su una casella verde a scelta del piano da gioco (vedi immagine in basso).

Potete anche decidere di posizionare le pedine in modo simmetrico, come sulla figura qui a destra: ► sappiate però che mettersi in un angolo potrebbe rivelarsi svantaggioso.

Preparate il righello incastrandone i pezzi, pronto per misurare altezze e lunghezze.

Per ultimo prendete il dado: ora potete cominciare a giocare! Per lo svolgimento del gioco vedi la pagina seguente.

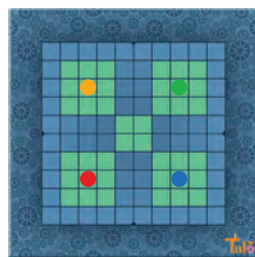


Gioco sul piano "isole blu"

Le regole sono praticamente le stesse del piano "fondo verde", dove potete costruire soltanto sulle superfici verdi.

Qui non potete costruire o appoggiare le pedine sull'acqua.

Le sfide costruttive sono ancora più toste sull'acqua: la costruzione di un ponte, ad esempio, può risultare davvero molto rischiosa.



Sulla piccola isola nel mezzo si può costruire, ma non si può far partire il gioco.

Svolgimento del gioco

Il giocatore più giovane comincia. A seguire continuate a giocare a turno (in senso orario).

Ogni mossa si svolge quindi come segue:

1. lanciare il dado e prendere i mattoncini corrispondenti al valore uscito
2. costruire con i propri mattoncini e muovere la propria pedina

1. Lanciate il dado e prendete i mattoncini corrispondenti al valore uscito.

Lanciate il dado e in base al valore uscito scegliete il o i mattoncini corrispondenti, il cui valore totale deve essere lo stesso del dado.

Ad esempio, se è uscito il numero 5 potete:

- prendere un mattoncino da 5;
- prendere un mattoncino da 1 e uno da 4 oppure
- prendere un mattoncino da 2 e uno da 3

La lunghezza totale dei mattoncini scelti deve corrispondere esattamente al valore ottenuto con il lancio del dado.

Fai attenzione: non si possono mai prendere più di due mattoncini.

Per questo riflettete ogni volta attentamente su quali mattoncini è meglio scegliere per costruire in modo astuto e riuscire a far arrampicare la vostra pedina sempre più in alto.

Che cosa succede se tutti i mattoncini di una determinata lunghezza sono già esauriti?

A gioco inoltrato può succedere che le lunghezze dei mattoncini desiderati siano già finiti. In questo caso bisogna scegliere una combinazione diversa.

Se non è proprio possibile trovare un'alternativa che dia lo stesso valore bisogna lanciare nuovamente il dado, fino a un max di tre volte. Se dopo tre volte è ancora impossibile trovare i mattoncini corrispondenti dovete fermarvi: non costruite nulla, non spostare la pedina e saltate il turno. Tocca al giocatore successivo.

2. Costruire con i mattoncini e muovere la pedina

Lo scopo del gioco è quello di riuscire a creare tutti assieme, man mano, una costruzione che raggiunga i dieci piani di altezza.

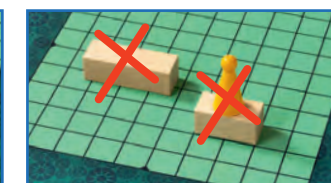
Ogni giocatore cerca o crea da sé il percorso migliore per far raggiungere alla propria pedina per prima la vetta, vincendo così il gioco. Lo fa salendo gradino dopo gradino. Non si possono mai salire gradini di altezza uguale o superiore a due!

Per salire la pedina può naturalmente sfruttare ogni mattoncino posato.

Vale inoltre quanto segue:

la pedina può venir mossa sia prima, sia dopo aver posato il mattoncino – o addirittura tra la posa di due mattoncini.

Importante: nel posare i mattoncini, così come nello spostare la vostra pedina, qualunque sia il livello raggiunto, è importante avere il senso delle proporzioni e delle dimensioni della griglia.



La costruzione:

Sul livello 0 del "fondo verde", cioè sul piano base, ogni giocatore può utilizzare a piacere l'intera superficie.

Sullo stesso livello del piano "isole blu", invece, i mattoncini vanno posati, verticalmente oppure orizzontalmente, esclusivamente sui campi isola.

In entrambi i casi si va poi man mano a far crescere tutti assieme la costruzione, aggiungendo i mattoncini scelti in base al valore realizzato con il dado.



Le mosse della pedina

All'inizio del gioco la vostra pedina si trova su una casella verde sulla base del gioco e non si può muovere. Soltanto quando un mattoncino le viene posato accanto, la vostra pedina vi si può arrampicare. **10**

Da questo primo piano la vostra pedina ora può:

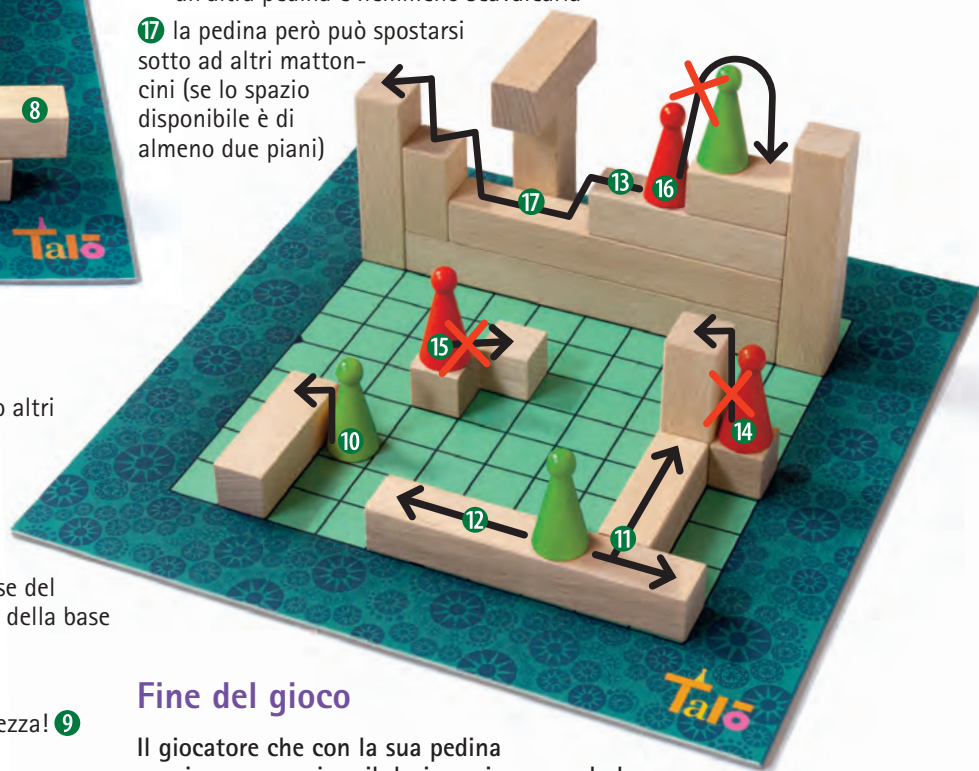
- 11** spostarsi in tutte le direzioni sui mattoncini
- 12** spostarsi a piacere orizzontalmente
- 13** arrampicarsi in alto o scendere in basso per più piani, però:

la pedina deve spostarsi soltanto su mattoncini che sono di un solo piano più alto o più basso della sua posizione.

Arrampicate o discese di due o più piani non sono permesse. **14**

Fate attenzione:

- 15** la pedina non può spostarsi in diagonale
- 16** la pedina non può spostarsi sullo spazio già occupato da un'altra pedina e nemmeno scavalcarla
- 17** la pedina però può spostarsi sotto ad altri mattoncini (se lo spazio disponibile è di almeno due piani)



Fine del gioco

Il giocatore che con la sua pedina raggiunge per primo il decimo piano conclude la partita vincendola.

I mattoncini possono venir posati orizzontalmente **1** o verticalmente. **2**

In fase di creazione potete decidere di costruire ponti o altri collegamenti **3**, costruzioni a forma di T **4**, ostacoli vari **5** e molto altro ancora.

Attenzione:

Non si può costruire in diagonale! **6**

I mattoncini che vengono posati direttamente sulla base del gioco, in orizzontale, non possono fuoriuscire dai bordi della base del gioco. **7**

Ciò è invece permesso dal secondo piano. **8**

La costruzione non può superare il decimo piano di altezza! **9**

Particolarità:

La costruzione deve sempre restare in equilibrio: non deve mai cadere alcun mattoncino. Avere una mano ferma è fondamentale!

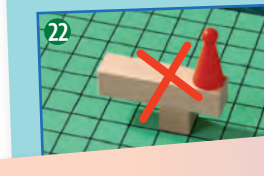
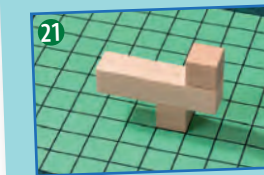
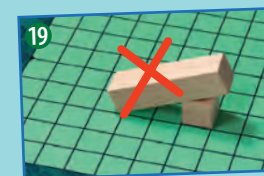
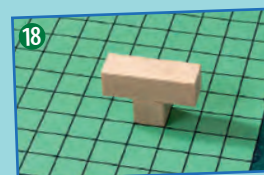


Particolarità

Avviso

Se una pedina dovesse trovarsi preclusa ogni possibilità di spostamento, bloccata da altre pedine o da piani troppo alti, in modo tale non avere nessuna possibilità di continuare ad arrampicarsi fino a raggiungere il decimo piano, il giocatore può ricominciare a giocare dopo averla spostata su una casella a scelta della base (piano 0).

Equilibrio



Su un mattoncino più corto è possibile posare di traverso soltanto altri mattoncini di lunghezze dispari, come 3, 5, 7 o 9, così che la costruzione stia in perfetto equilibrio e non cada (18)

Un mattoncino di lunghezza pari, quindi 2, 4, 6, 8 o 10 non sta in equilibrio di traverso su un altro mattoncino verticale, si ribalterebbe. Perciò questa soluzione è vietata! (19)

Eccezione: il mattoncino dall'equilibrio precario può appoggiarsi ad un mattoncino più alto. (20)

Se invece ad esempio posate un mattoncino da 4 su uno da 1 e contemporaneamente anche uno da 1 sulla parte più corta, la costruzione sarà perfettamente equilibrata. Tuttavia, in un caso di questo tipo, potete muovere la vostra pedina soltanto prima o dopo aver completato la posa dei mattoncini. (21)

Una costruzione deve essere in grado di stare in equilibrio senza l'aiuto del peso di una pedina! (22)

Crollo

Doveste inavvertitamente far crollare la costruzione senza essere in grado di ricostruirla esattamente com'era, la partita finisce e voi avete perso! Vincitore è il giocatore che prima del crollo si trovava sul punto più alto.

Arena



▲ Costruzione in stile arena sui piani per le riserve ▲
I piani blu sono la base di un'interessante variante in stile arena per lo stoccaggio dei 55 mattoncini.

Il piano di gioco "isole blu"

In questa variante le caselle verdi della base su cui poter costruire sono soltanto 40.

Sulle 60 caselle blu, cioè sull'acqua, a livello 0, non può mai venir posato nessun mattoncino. Sul primo livello invece si può costruire in ogni direzione e i mattoncini possono pure fuoriuscire dai bordi della base del gioco.

Sulle quattro isole esterne si può scegliere liberamente dove far partire le pedine, come nel caso del piano "fondo verde".

Ora non vi resta che divertirvi giocando, costruendo e arrampicandovi su entrambi i piani da gioco.





Spielvariante

„Talō-Fantasie“

Spieler: 2-4
Alter: ab 5 Jahren
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Ihr baut gemeinsam und lasst dabei eurer Fantasie freien Lauf.

Vorbereitung

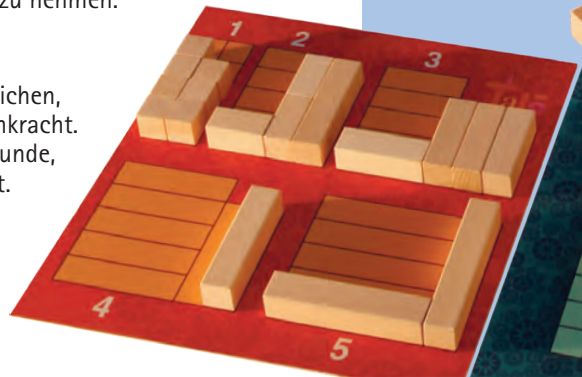
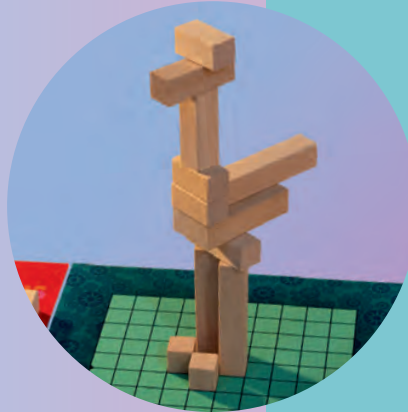
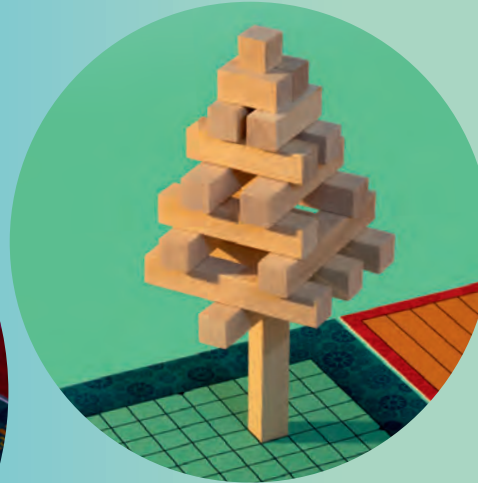
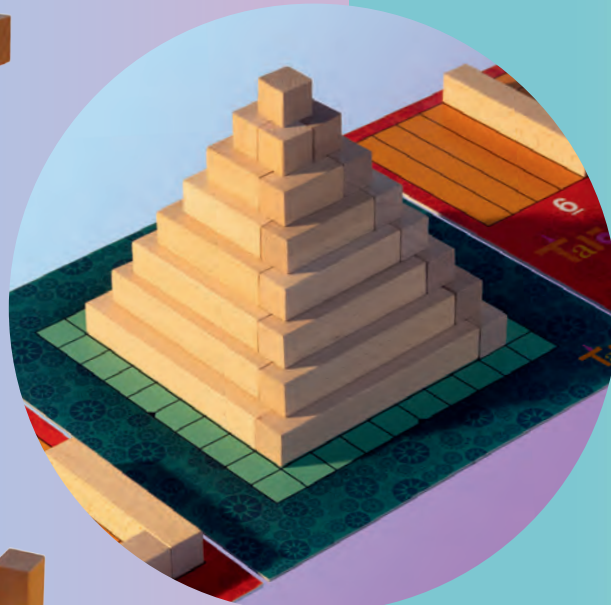
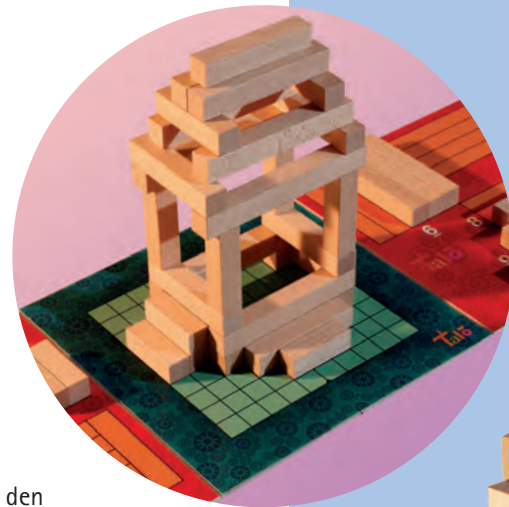
Legt alle Holzsteine auf die Vorratspläne.
Als Bauplatz könnt ihr den „Grünen Plan“, den „Blauen Inselplan“ oder einfach die Tischplatte nehmen.
Ihr spielt mit dem Würfel. Die Spielfiguren benötigt ihr nicht.

Spielablauf

Ihr spielt reihum.
Du würfelst und entscheidest, ob du entweder exakt den passenden Holzstein nimmst oder stattdessen zwei Holzsteine, welche zusammen die gewürfelte Zahl ergeben.
Ihr dürft bauen, was euch gefällt und ihr seid nicht an das Raster gebunden.
Ihr könnt das Bauziel zuvor gemeinsam festlegen. Wollt ihr ein Haus bauen, ein Tier oder vielleicht ein Fahrzeug? Oder möchtet ihr etwas Hohes bauen, was auf nur drei Beinen steht?
Vielleicht habt ihr auch Freude an waghalsigen Konstruktionen, die das Gleichgewicht auf die Probe stellen.
Es gibt auch die Möglichkeit, einfach loszulegen und dann im Spielverlauf zu sehen, was ihr gerade baut.
Du darfst bis zu bis zu dreimal würfeln, wenn es nicht mehr möglich ist, passende Steine zu nehmen.

Ende des Spiels

Ihr baut so lange, wie die Steine reichen, ohne dass euer Bauwerk zusammenkracht. Oder ihr beendet einfach die Spielrunde, wenn ihr euer Bauziel erreicht habt.
Viel Spaß und eine ruhige Hand!



Game variation

„Talō-Fantasy“

Players: 2-4
Age: from 5 years
Duration: ca. 15 min.

All players build together and let their imagination run free.

Game preparation

Put all wooden blocks on the stock plans.
You can either take the green board, the blue island board or the table as building site.
You play with the die, the pawns are not needed.

Game play

You play in clockwise direction.
Throw the die and decide if you either take the matching wooden block or instead two wooden blocks summing up the thrown number.
You may build whatever you like and are not bounded to the grid.
You may determine the building goal together before starting. Do you want to construct a house, an animal or maybe a vehicle? Or do you want to build something tall which is based on only three feet?
Maybe you want to build daring designs which challenge the balance.
It is also possible to start and just watch the result during the course of the game.
You may throw the die up to three times if it is not possible to get matching blocks any more.

End of the game

You keep on building until the blocks last without the construction collapsing. Or you just end the game as soon as you have reached your building goal.
Have fun and a calm hand!





Variante

L'imagination avec Talō

Joueurs : 2 - 4
Âge : à partir de 5 ans
Durée : environ 15 minutes

Vous construisez une tour tous ensemble en laissant libre cours à votre imagination.

Préparatifs

Posez tous les blocs dans les zones de stockage.
Vous pouvez utiliser le plan vert, le plan bleu avec les îlots ou tout simplement la table pour vos constructions.
Vous aurez besoin du dé, mais pas des pions.

Déroulement du jeu

Vous jouerez à tour de rôle.
Le premier joueur lance le dé et décide de prendre soit le bloc équivalent, soit deux blocs dont la somme correspond au résultat du dé.
Vous pouvez construire ce que vous voulez et vous n'êtes pas obligés de respecter les cases.

Vous pouvez décider ce que vous allez construire avant de commencer la partie : une maison, un animal, un véhicule, comme vous voulez. Ou alors un édifice très haut et à trois pattes ...

À moins que vous aimiez prendre des risques et jouer aux équilibristes ?

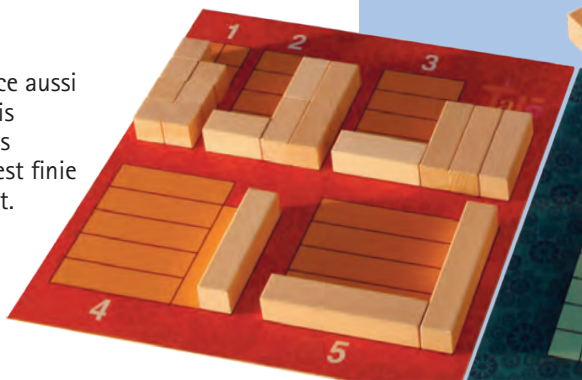
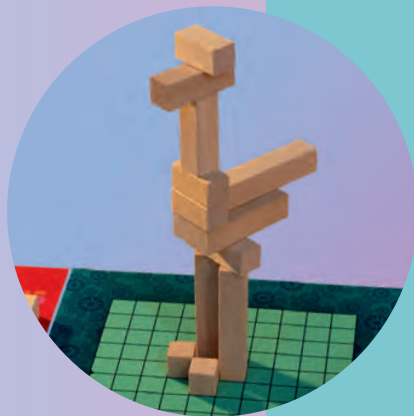
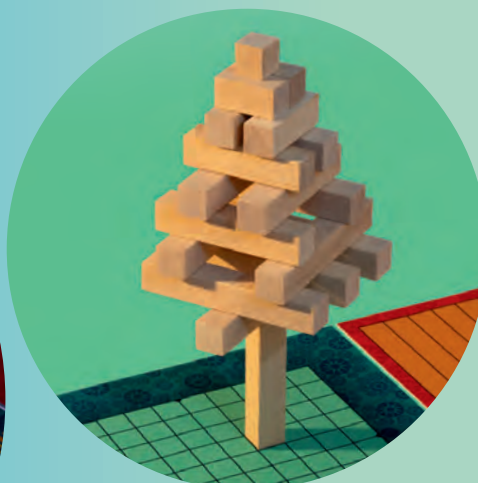
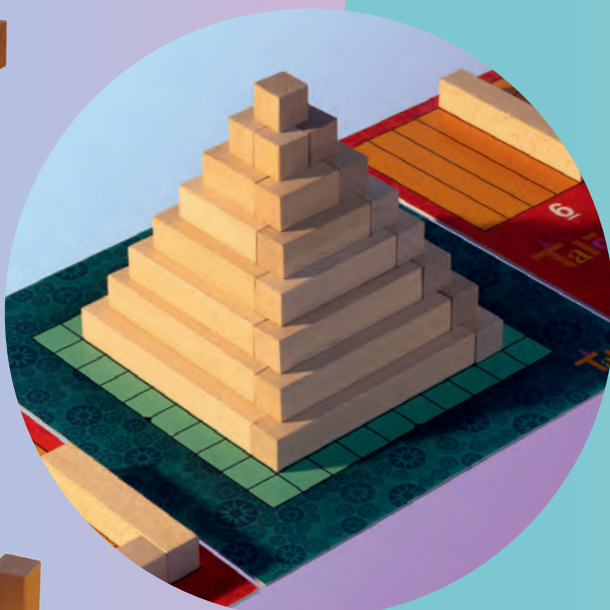
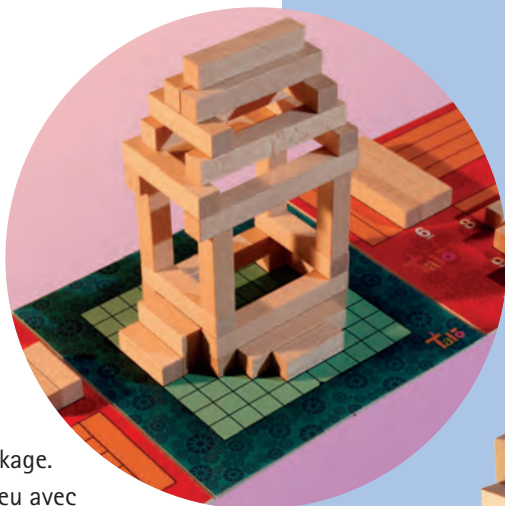
Mais vous pouvez aussi placer les blocs librement, au fur et à mesure, et vous laisser surprendre par ce que cela donnera.

Et si le résultat du dé ne permet pas de jouer avec les blocs restants, vous pouvez relancer le dé, mais pas plus de trois fois en tout.

Fin de la partie

Continuez de construire votre édifice aussi longtemps qu'il reste des blocs, mais attention, rien ne peut tomber. Vous pouvez aussi décider que la partie est finie quand vous avez réalisé votre projet.

Bon amusement et, surtout, ayez la main sûre !



Variatione

"Fantasia Talō"

Giocatori: 2 - 4
Età: dai 5 anni
Durata del gioco: circa 15 minuti

Costruite assieme e lasciate libero sfogo alla vostra fantasia.

Preparazione

Preparate tutti i mattoncini sui piani predisposti.
Come piano di gioco potete utilizzare il "fondo verde", quello "isole blu" o semplicemente il tavolo!
Usate il dado; le pedine non vi servono.



Svolgimento del gioco

Giocate a turno.
Chi tira il dado decide se prendere il mattoncino che corrisponde al valore uscito oppure due mattoncini la cui somma dà lo stesso valore.
Potete costruire ciò che vi piace e non siete vincolati a nessuna base.
Potete decidere assieme che cosa costruire: una casa? Un animale? O forse un veicolo?
O magari qualcosa di alto, in equilibrio su tre gambe soltanto?
Forse vi divertite a sperimentare rischiose costruzioni dall'equilibrio precario.

Magari potete iniziare a giocare e soltanto durante il gioco capire che cosa state effettivamente costruendo.

Se non trovate dei mattoncini adatti potete riprovare a tirare il dado fino a tre volte.

Fine del gioco

Continuate a costruire fino ad aver utilizzato tutti i mattoncini, senza far crollare il vostro capolavoro!
Oppure terminate il gioco quando avete raggiunto l'obiettivo.

Vi auguriamo una mano ferma e buon divertimento!



Drei Hasen in der Abendsonne GmbH
Mühlenstraße 10
D-91486 Uehlfeld
Tel ++ (0) 9163-9946158
verlag@hasehasehase.de
www.dreihasenspiele.de