



Spielanleitung

Ab 8 Jahren, für 2 bis 4 Spielende, ca. 10 bis 20 Minuten

Darum geht's:

Bei TIC TAC TOWN sammelt ihr über mehrere Runden Punkte.
Wer am Ende die meisten Punkte hat,
gewinnt!

Das ist drin:

- 1 doppelseitiges Tableau
- 12 Würfel
- 72 Aufgabenkarten
- 1 Spielanleitung



So macht ihr das Spiel startklar:

1. Legt das **Tableau** in die Tischmitte. Ihr spielt zu zweit?
Dann benutzt ihr das 3x3-Raster. Ihr spielt zu dritt oder zu viert?
Dann benutzt ihr das 4x4-Raster.
2. Legt die **Würfel** bereit.
3. Sortiert die **Aufgabenkarten** nach ihren Rückseiten in drei Stapel.
Mischt jeden Stapel verdeckt für sich. Jetzt solltet ihr je einen Stapel
1er-, 2er- und 3er-Aufgabenkarten auf dem Tisch liegen haben.
4. Nehmt **alle je eine Aufgabenkarte von jedem Stapel**. Schaut sie euch
geheim an und legt sie verdeckt vor euch. Wählt außerdem je eine
vierte Karte von einem beliebigen Stapel. Dies sind eure ersten vier
Aufgabenkarten. Ihr dürft sie euch jederzeit geheim anschauen.

So wird's gespielt:

Ihr versucht möglichst viele eurer eigenen Aufgabenkarten zu erfüllen.
Dafür platziert ihr Würfel auf dem (gemeinsamen) Tableau.

Ihr spielt über mehrere Runden im Uhrzeigersinn. Würfelt alle
je einen Würfel. Wer die höchste Zahl hat, beginnt die erste Runde!

Du beginnst? Dann wirf alle 12 Würfel. Dir gefällt das Ergebnis nicht?
Dann darfst du **einmalig** alle 12 Würfel neu würfeln. Mit diesem Ergebnis
musst du dich dann aber zufriedengeben. Die Würfel dürft ihr im Laufe
der Runde nicht mehr verändern, sie bleiben so liegen.

Nehmt euch nun **alle** etwas Zeit, um euch ...

- eure Aufgabenkarten nochmals anzuschauen.
- die Würfel genau anzuschauen.
- zu entscheiden, welche Aufgabenkarten ihr diese Runde erfüllen und abschließen könntet.

Du hast gewürfelt? Dann befolge nun die folgenden Schritte:

1. Wähle einen der Würfel.
2. Platziere diesen Würfel auf einem **beliebigen freien Feld** auf dem Tableau. Dabei darfst du die Augenzahl nicht verändern.
3. Prüfe, ob du eine deiner Aufgabenkarten erfüllt hast. Mehr zu den Aufgabenkarten findet ihr weiter unten. **Du hast eine oder mehrere Aufgabenkarten erfüllt?** Dann decke sie auf und zeige sie den anderen. Sammle erfüllte Aufgabenkarten auf einem Punktestapel vor dir.

Hinweis: Manchmal erfüllen sich die Aufgabenkarten wie von selbst. Eine Aufgabenkarte gilt natürlich auch dann als erfüllt, wenn jemand anderes die Würfel passend zu deiner Karte platziert oder vervollständigt hat. Passt also immer gut auf! Vielleicht erfüllt jemand anderes durch das Platziere ihres/seines Würfels eine eurer Aufgaben.

Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn dran:

Würfel auswählen und platziere. So spielt ihr reihum weiter, bis keine Würfel mehr verfügbar sind. Dann endet die Runde.

4



Entfernt alle Würfel vom Tableau. Alle ziehen außerdem so viele Aufgabenkarten, dass sie **wieder 4 verdeckte Aufgabenkarten** vor sich liegen haben. Von welchem Stapel ihr dabei zieht, bleibt euch überlassen.

So beginnt eine neue Runde:

Die nächste Person im Uhrzeigersinn startet eine neue Runde. Würfel zuerst alle 12 Würfel. Danach darfst du dich ebenfalls entscheiden: den Wurf akzeptieren oder einmalig alle 12 Würfel neu würfeln. Befolge danach die Schritte 1 bis 3 wie oben beschrieben.

So endet das Spiel:

Das Spiel endet, sobald **alle einmal** eine Runde begonnen haben. Ihr spielt also genau **so viele Runden, wie Personen** mitspielen. Ihr spielt zu zweit? Dann spielt ihr vier Runden.

Nehmt euren Punktstapel zur Hand, also alle erfüllten Aufgabenkarten. Rechnet die auf der Rückseite angegebenen Werte (1, 2 oder 3) zusammen. Für je drei gleiche Aufgabenkarten-Typen (1, 2 oder 3) erhaltet ihr **drei Bonuspunkte!**

Du hast die meisten Punkte ergattert? Dann gewinnst du das Spiel!

Bei Gleichstand gewinnt die Person mit den meisten erfüllten 3er-Aufgabenkarten.

Die Aufgabenkarten

Die Aufgabenkarten geben an, welche **Würfel-Kombination** ihr auf dem Tableau erfüllen müsst. Außerdem gibt die Zahl auf der Rückseite an, wie viele Punkte ihr für eine erfüllte Aufgabenkarte erhaltet. Eine Aufgabenkarte gilt immer dann als erfüllt, wenn die Würfel-Kombination **in genau dieser Anordnung auf dem Tableau** zu finden ist.

Es spielt dabei keine Rolle, wer die Würfel platziert hat. Die Aufgabenkarten könnt ihr beliebig drehen. Die Würfel-Kombinationen könnt ihr dementsprechend von links nach rechts, rechts nach links, oben nach unten oder unten nach oben erfüllen. Diagonal ist nicht erlaubt.

Alle Würfel-Kombinationen bestehen aus drei Würfeln in einer Reihe.

Es gibt drei unterschiedliche Arten von Aufgabenkarten:

1. **FARBKARTEN:** Hierbei geht es nur um die Farbe der Würfel, nicht um die Augenzahl. Die drei Würfel müssen **farblich passend** in einer Reihe auf dem Tableau liegen, so wie auf der Aufgabenkarte abgebildet.
Jede erfüllte **FARBKARTE** bringt euch am Spielende einen Punkt.



1. **SUMMENKARTEN:** Um diese Karte zu erfüllen, müsst ihr die **angegebene Summe** mit den Augenzahlen genau treffen. Zählt dazu alle drei Würfel zusammen. Außerdem muss mindestens ein **beliebiger** der drei Würfel die abgebildete Farbe haben. Jede erfüllte **SUMMENKARTE** bringt euch am Spielende zwei Punkt.
2. **GLEICHUNGSKARTEN:** Ihr sollt die abgebildete Rechnung erfüllen. Die Buchstaben stehen dabei für beliebige Augenzahlen, aus denen ihr die Rechnung korrekt zusammensetzt. Weiterhin müssen die abgebildeten Farben aller Würfel übereinstimmen. Jede **GLEICHUNGSKARTE** ist drei Punkte wert.



TIPP: Ihr wollt es etwas einfacher haben?
Dann lasst die GLEICHUNGSKARTEN beim Spielaufbau einfach in der Schachtel!

TIC TAC TOWN

Autor: Ignasi Ferré
Illustration: Isaac Murgadella
Deutsche Redaktion: Tobias Weierstraß
Übersetzung und Lektorat:
Tobias Weierstraß
Lizenzgeber: falomir juegos



© 2024 **moses. Verlag GmbH**
Arnoldstraße 13d
47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
2. Auflage 2024
Art.-Nr.: 90181

Digitale Anleitungen, Übersetzungen und Lösungen findet ihr auf
www.moses-verlag.de/spielanleitungen/

Bei Reklamationen, Lob oder Kritik helfen wir euch gerne weiter unter:
privatkundenservice@moses-verlag.de

