









<p>Spielzug: 1. Nachziehen 1-4: 2; >=5: 1 2. Bauen. Schrottkarte und / oder Verstärkungskarte</p> <p>(Spielen von Sonderkarten)</p> <p>3. Angreifen  4. Verdreschen  5. Abwerfen (max 2 Karten)</p> <p>3. Angreifen Ausspielen beliebig vieler Angriffskarten nacheinander (Mitspieler können sich nach jeder gespielten Karte mit Verteidigungskarten wehren).</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Hand</u>: gleiche Höhe • <u>Wurf</u>: jede Höhe • <u>Anschleichen</u> (s. Text; keine Abwehr möglich bei Karten mit +0 Bonus) <p><i>Es darf auch ein Teil des eigenen Turms angegriffen werden!</i></p>	<p>Ablauf eines Angriffs: 1. Angriffskarte auf Ziel spielen 2. Stärke des Ziels bestimmen 3. Spielen einer oder mehrerer Verteidigungen 4. Angreifer würfelt: - Ergebnis >= : Zerstörung der Schrottkarte Und evt. Verteidigungskarte - Ergebnis < oder 1: Es passiert nichts.</p> <p>Möglicher Einsturz des Turms: Sobald eine Lücke im Turm entsteht, würfelt der Spieler: Bei Ergebnis >= Stärke eines angrenzenden Schrottteils + Verstärkungswert: Abriss dieser Teile.</p> <p>Dieser Vorgang kann sich nun unter Umständen mehrfach wiederholen.</p> <p>4. Verdreschen (Würfeln) Gleiche Höhe: 2-6 1 höher als Affe: 3-6 2 höher als Affe: 4-6 3 höher als Affe: 5-6 4 höher als Affe: 6 5 höher oder mehr: -</p>	<p>Spielzug: 1. Nachziehen 1-4: 2; >=5: 1 2. Bauen. Schrottkarte und / oder Verstärkungskarte</p> <p>(Spielen von Sonderkarten)</p> <p>3. Angreifen  4. Verdreschen  5. Abwerfen (max 2 Karten)</p> <p>3. Angreifen Ausspielen beliebig vieler Angriffskarten nacheinander (Mitspieler können sich nach jeder gespielten Karte mit Verteidigungskarten wehren).</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Hand</u>: gleiche Höhe • <u>Wurf</u>: jede Höhe • <u>Anschleichen</u> (s. Text; keine Abwehr möglich bei Karten mit +0 Bonus) <p><i>Es darf auch ein Teil des eigenen Turms angegriffen werden!</i></p>	<p>Ablauf eines Angriffs: 1. Angriffskarte auf Ziel spielen 2. Stärke des Ziels bestimmen 3. Spielen einer oder mehrerer Verteidigungen 4. Angreifer würfelt: - Ergebnis >= : Zerstörung der Schrottkarte Und evt. Verteidigungskarte - Ergebnis < oder 1: Es passiert nichts.</p> <p>Möglicher Einsturz des Turms: Sobald eine Lücke im Turm entsteht, würfelt der Spieler: Bei Ergebnis >= Stärke eines angrenzenden Schrottteils + Verstärkungswert: Abriss dieser Teile.</p> <p>Dieser Vorgang kann sich nun unter Umständen mehrfach wiederholen.</p> <p>4. Verdreschen (Würfeln) Gleiche Höhe: 2-6 1 höher als Affe: 3-6 2 höher als Affe: 4-6 3 höher als Affe: 5-6 4 höher als Affe: 6 5 höher oder mehr: -</p>
<p>Spielzug: 1. Nachziehen 1-4: 2; >=5: 1 2. Bauen. Schrottkarte und / oder Verstärkungskarte</p> <p>(Spielen von Sonderkarten)</p> <p>3. Angreifen  4. Verdreschen  5. Abwerfen (max 2 Karten)</p> <p>3. Angreifen Ausspielen beliebig vieler Angriffskarten nacheinander (Mitspieler können sich nach jeder gespielten Karte mit Verteidigungskarten wehren).</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Hand</u>: gleiche Höhe • <u>Wurf</u>: jede Höhe • <u>Anschleichen</u> (s. Text; keine Abwehr möglich bei Karten mit +0 Bonus) <p><i>Es darf auch ein Teil des eigenen Turms angegriffen werden!</i></p>	<p>Ablauf eines Angriffs: 1. Angriffskarte auf Ziel spielen 2. Stärke des Ziels bestimmen 3. Spielen einer oder mehrerer Verteidigungen 4. Angreifer würfelt: - Ergebnis >= : Zerstörung der Schrottkarte Und evt. Verteidigungskarte - Ergebnis < oder 1: Es passiert nichts.</p> <p>Möglicher Einsturz des Turms: Sobald eine Lücke im Turm entsteht, würfelt der Spieler: Bei Ergebnis >= Stärke eines angrenzenden Schrottteils + Verstärkungswert: Abriss dieser Teile.</p> <p>Dieser Vorgang kann sich nun unter Umständen mehrfach wiederholen.</p> <p>4. Verdreschen (Würfeln) Gleiche Höhe: 2-6 1 höher als Affe: 3-6 2 höher als Affe: 4-6 3 höher als Affe: 5-6 4 höher als Affe: 6 5 höher oder mehr: -</p>	<p>Spielzug: 1. Nachziehen 1-4: 2; >=5: 1 2. Bauen. Schrottkarte und / oder Verstärkungskarte</p> <p>(Spielen von Sonderkarten)</p> <p>3. Angreifen  4. Verdreschen  5. Abwerfen (max 2 Karten)</p> <p>3. Angreifen Ausspielen beliebig vieler Angriffskarten nacheinander (Mitspieler können sich nach jeder gespielten Karte mit Verteidigungskarten wehren).</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Hand</u>: gleiche Höhe • <u>Wurf</u>: jede Höhe • <u>Anschleichen</u> (s. Text; keine Abwehr möglich bei Karten mit +0 Bonus) <p><i>Es darf auch ein Teil des eigenen Turms angegriffen werden!</i></p>	<p>Ablauf eines Angriffs: 1. Angriffskarte auf Ziel spielen 2. Stärke des Ziels bestimmen 3. Spielen einer oder mehrerer Verteidigungen 4. Angreifer würfelt: - Ergebnis >= : Zerstörung der Schrottkarte Und evt. Verteidigungskarte - Ergebnis < oder 1: Es passiert nichts.</p> <p>Möglicher Einsturz des Turms: Sobald eine Lücke im Turm entsteht, würfelt der Spieler: Bei Ergebnis >= Stärke eines angrenzenden Schrottteils + Verstärkungswert: Abriss dieser Teile.</p> <p>Dieser Vorgang kann sich nun unter Umständen mehrfach wiederholen.</p> <p>4. Verdreschen (Würfeln) Gleiche Höhe: 2-6 1 höher als Affe: 3-6 2 höher als Affe: 4-6 3 höher als Affe: 5-6 4 höher als Affe: 6 5 höher oder mehr: -</p>