

Little Tokyo

Ein kurzweiliges Stapelspiel für 2-6 „Hochstapler“ von Markus Nikisch und Thade Precht. Illustration: Christian Bögle.

SPIELMATERIAL

- 2 „LITTLE TOKYO“ Skylines
- 28 Stapelfiguren
- 1 Spielanleitung

SPIELZIEL

Ihr stapelt nach und nach Holzfiguren mit japanischen Motiven auf die zwei „LITTLE TOKYO“-Skylines. Fallen dir dabei einzelne Figuren herunter oder stürzt sogar der komplette Turm ein, so erhältst du einen Minuspunkt. Das Spiel endet, wenn alle Teile verbaut sind oder jemand drei Minuspunkte gesammelt hat.



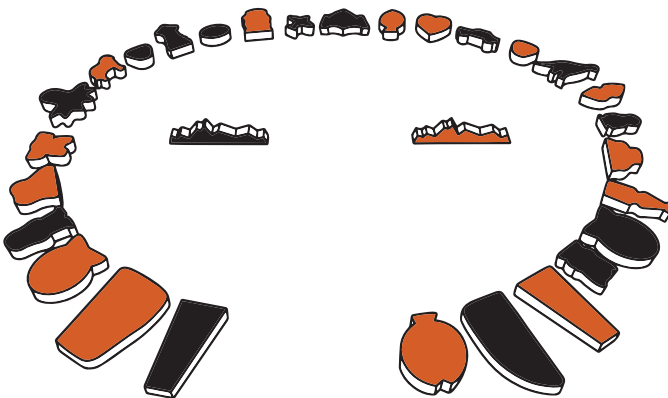
SPIELVORBEREITUNG

Als erstes ermittelt ihr via „Flaschendrehen“ den Startspieler: sucht die Stapelfigur mit der Flasche heraus und lasst sie liegend in der Tischmitte kreiseln. Auf wen zeigt die Öffnung? Du bist Startspieler!

Stellt nun die beiden Skylines mit einer Länge Abstand zueinander in die Tischmitte und ordnet alle 28 Stapelfiguren (inklusive der Flasche) liegend in einem Kreis drumherum an.

„Liegend“ heißt nicht, dass ihr euch auf den Tisch legt: Nur die Steine werden so angeordnet.

Achtet darauf, dass am Ende ungefähr gleich viele Figuren mit der roten und der schwarzen Seite nach oben zeigen. Aber bitte nicht stur Rot und Schwarz im Wechsel, sondern so, wie es kommt. Der Kreis wird nicht ganz geschlossen. An einer Stelle lasst ihr eine Lücke, damit ihr wisst, wo es losgeht.

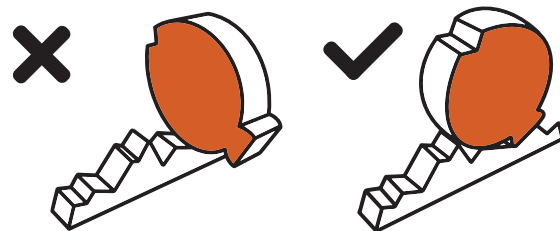


SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer dran ist, nimmt eine der beiden Figuren, die rechts oder links an die Lücke im Kreis angrenzen und stapelt sie. Das geht so:

- Die obenliegende Farbe der Figur entscheidet darüber, ob sie auf die rote oder auf die schwarze Skyline gehört. Bevor du die Figur also in die Hand nimmst, sage klar und deutlich, welche Farbe oben liegt. Sonst gibt es nachher ellenlange Diskussionen mit denen, die nicht aufgepasst haben. Also „Ich nehme eine rote Figur“ oder „Ich nehme hier die Schwarze.“

- Kreuz und quer kannst du es privat treiben. Aber hier am Tisch wird ordentlich gearbeitet. Soll heißen: Die Bildflächen der gestapelten Figuren laufen parallel zur Bildfläche der Skyline.



- Ihr fasst beim Stapeln immer nur die gerade gewählte Figur an. Mit ihr (nicht mit den Fingern!) dürft ihr andere, bereits gestapelte Figuren bewegen oder verschieben. Wer pfuscht, kriegt einen Minuspunkt. Da wird nicht groß diskutiert.

- Hast du deine Figur anständig auf der Skyline beziehungsweise auf dem Stapel über ihr abgelegt, ist die nächste Person dran.

WENN BEIM STAPELN FIGUREN HERUNTERFALLEN ODER DER KOMPLETTE TURM EINSTÜRZT

Das ist Mist und wird sanktioniert! Wer's verursacht hat, wählt eine heruntergefallene Figur aus und legt sie mit der schwarzen Seite nach oben vor sich ab. Damit haftet der Person ein Schandmahl an, das jedem zeigt: Ich habe einen Minuspunkt. Hast du bereits einen Minuspunkt und bekommst im Fortlauf des Spiels noch einen, drehst du die Figur auf die rote Seite. Rot oben heißt also: Ich habe zwei Minuspunkte – und beim nächsten Fallen bin ich fällig. Andere heruntergefallene Figuren werden reihum von den anderen (aber nicht vom Verursacher) mit einer beliebigen Seite nach oben und an beliebiger Stelle in den Kreis hineingefumelt. Damit ist der Zug beendet und die nächste Person kommt dran.

SPIELLENDE

- 1 DIE „LOSER-VARIANTE“**
Wer mit zwei Minuspunkten noch einmal straffällig wird, hat verloren und wird ausgelacht.
- 2 DIE „WINNER-VARIANTE“**
Das Spiel endet, wenn die letzte Figur erfolgreich gestapelt ist. Das kommt so gut wie nie vor. Falls doch, seid ihr Helden und habt alle einen Wunsch frei.

LITTLE TOKYO - VARIANTE

Bis auf folgende Änderungen wird nach den Basisregeln gespielt:

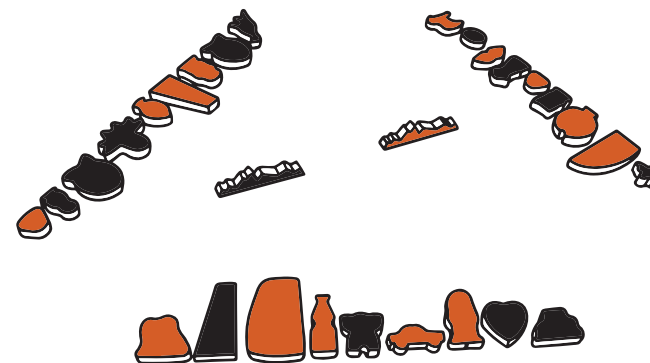


VORBEREITUNG

Ihr bekommt jeweils eine eigene Reihe anstelle des gemeinsamen Kreises. Das heißt: Bei der Spielvorbereitung werden die Figuren nicht kreisförmig verteilt.

Stattdessen wählt ihr reihum (beginnend beim Flaschendreh-„Gewinner“) eine Figur und legt sie in einer Linie vor euch ab – nach Lust und Laune entweder mit der roten oder mit der schwarzen Seite nach oben.

Nachträgliches Umdrehen gibt es nicht! Das geht so lange, bis alles gleichmäßig verteilt ist. Überzählige Figuren scheidern aus.



WICHTIG:

- Legt eure Figuren in einer Reihe vor euch ab.
- Jede neu gewählte Figur wird rechts oder links an die Reihe angelegt. Während der Spielvorbereitung ist es also nicht erlaubt, eine Figur zwischen zwei andere zu legen.

SPIELABLAUF UND -ENDE

Wer dran ist, wählt als Stapelfigur entweder das rechte oder linke Endstück der eigenen Reihe. Die obenliegende Farbe der gewählten Figur entscheidet natürlich nach wie vor darüber, ob sie auf die rote oder auf die schwarze Skyline gehört.

Fallen beim Stapeln Figuren herunter oder stürzt der komplette Turm ein, gibt es Minuspunkte wie in den Basisregeln beschrieben. Heruntergefallene Figuren kehren zurück ins Spiel (außer diejenigen, die ihr als Nachweis für eure Minuspunkte braucht):

Wer's verbockt hat, wählt eine Figur aus und sortiert sie an beliebiger (!) Stelle in die eigene Reihe ein. Ob dabei Schwarz oder Rot nach oben zeigt, ist egal. Dieser Vorgang wird reihum wiederholt, bis jede heruntergefallene Figur einen neuen Platz hat. Wer keine abbekommt, hat Pech oder Glück, das ist Geschmackssache.

Habt ihr alles verteilt, ist die nächste Person dran. Fürs Spielende gelten „Loser-Variante“ und „Winner-Variante“.

HELD BERGS Little Tokyo



DIE KÖPFE HINTER „LITTLE TOKYO“



THADE PRECHT

„Ich spiele nicht, ich arbeite!“ Oder umgekehrt? So ganz genau weiß man das bei Thade eigentlich nie. Denn seine Arbeit als Produktentwickler, Designer, Spieleredakteur und Autor lässt die Grenzen verschwimmen. Anders ausgedrückt: Er ist und macht quasi alles und nichts zugleich – und amüsiert sich dabei nach Lust und Laune in Sachen Holzspielzeug, Kreativbücher, Rätsel und Spiele.



MARKUS NIKISCH

Ist fünffacher Bruder, Spiele-Nerd und Redakteur. Er hat in einem anderen Leben Religions- und Sozialpädagogik studiert, bevor er vor mehr als 20 Jahren seiner Spieleleidenschaft gefolgt. Mehr als 100 Spiele und Bücher, der Deutsche Spielepreis und zahlreiche weitere Auszeichnungen konnte er seither mit seinen kreativen Ideen an Land ziehen.



CHRISTIAN BÖGLE

illustriert und designed. War seine frühe Leidenschaft die Cartoon-Zeichnerei, der er mehrere Bücher zu verdanken hat, hat er sich die letzten Jahre mehr auf die Gestaltung für nationale und internationale Künstler konzentriert. Seine Lieblingsfarbe ist Schwarz. Und das, obwohl er weiß, dass das keine Farbe ist. Ausgezeichnet mit dem Schweinchenstempel für die schönste Schrift der Klasse 1985.

Little Tokyo

A shaky stacking game for 2-6 „high stackers“ designed by Markus Nikisch and Thade Precht. Illustrations by Christian Bögle

SPIELMATERIAL

- 2 „LITTLE TOKYO“ Skylines
- 28 Stacking Pieces
- 1 Rulebook

GOAL OF THE GAME

Players gradually stack wooden figures with Japanese motifs onto the two „LITTLE TOKYO“ Skylines. If any pieces fall or if an entire tower collapses, the player that caused the fall loses a point. The game ends when all pieces have been stacked, or someone has collected three negative points.

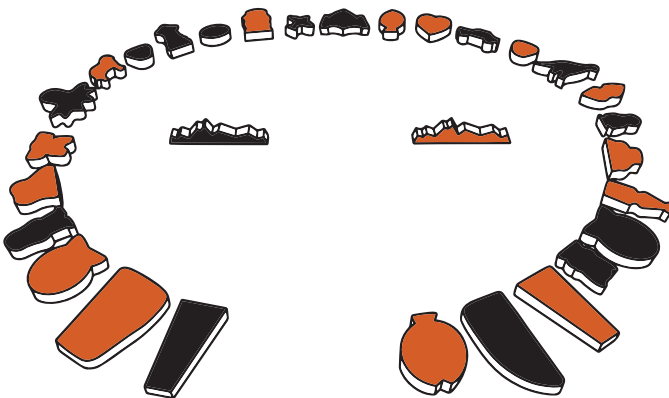


PREPARATION

First determine the starting player by spinning the sake bottle included in the stacking pieces. Find the bottle and spin it in the middle of the table who does it point at when it stops? They're the starting player!

Now place the two skylines in the center of the table and randomly lay all 28 stacking pieces (including the bottle) in a wide circle around them, like shown. If you want to lay down as well, you can, we just don't recommend doing it on the table. Make sure that when you are done, the number of pieces that are red side up and black side up are about equal. You want the color pattern to be random, though, so do not alternate between red and black evenly.

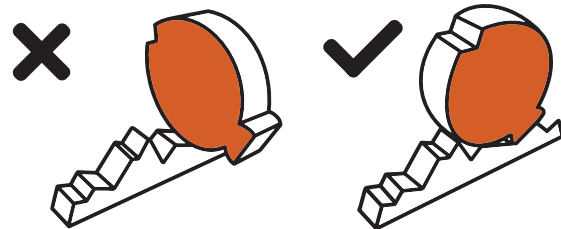
Do not completely close the circle. Leave a gap on one side so you know where to start playing from.



HOW TO PLAY

Play turns in a clockwise direction around the table. On your turn, take one of the pieces on either the left or the right of the gap in the circle. Then, place that piece following these rules:

- The face-up color of the piece decides whether it belongs to the red or black skyline. Before you take the piece in your hand, state clearly which color is face-up. Otherwise, you might end up in long discussions afterwards about which color was actually face-up with those that weren't paying attention. Something like „I'm taking a red figure“ or „I'm taking the black one here“ should do.
- In bed you can crisscross all you want. But at the table, we try to keep everything in line. In short: the skylines and pieces should run parallel to each other when stacked.



- When stacking, you always only touch just the figure you selected. With it (not with your fingers!) you may move other pieces that have already been stacked. If you mess up and something falls, you get a minus point. There is no discussion about this, you screwed up. Accept it.
- If you have placed your piece on the skyline or onto the stack above it, it's the next player's turn.

WHAT IF A PIECE FALLS OR EVEN THE WHOLE TOWER COLLAPSES?

That is crap and will be penalized! The culprit selects a fallen piece and places it with the black side up in front of themself. With this, their disgrace is made public and shows everyone: I have a negative point. If the player already has a negative point and gets one more in the course of the game, they turn the piece to the red side. Red face-up in front of someone means „I have two negative points – and the next time I fall, I am done.“ Other fallen pieces are put back into the circle by all the other player's move and the next player may go.

END OF THE GAME

- 1 THE LOSER ENDS IT**
If a player with two minus points once again fails, they lose. You may all laugh at them.
- 2 YOU WIN BY STACKING**
Otherwise, the game ends when the last piece is stacked successfully. That almost never happens. If it does, you all get a golden Tanuki.

LITTLE TOKYO - VARIANT

Follow the basic rules above, except for the following changes:

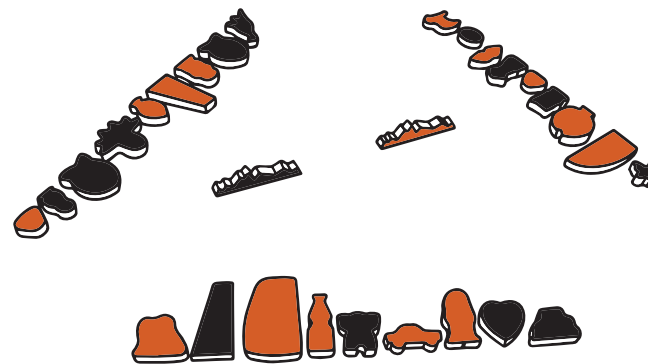


PREPARATION

Each player gets their own set of pieces instead of a common circle in the middle. This means that the pieces are not set out in a circle during game setup.

Instead, players take turns drafting the stacking pieces after determining the starting player with the same spinning bottle method as above. Players take turns picking pieces and putting them in a line in front of themselves, randomly putting the red or black side up.

Once a piece is placed in a player's line, it cannot be flipped to its other side! Keep drafting figures until they're all evenly distributed. Eliminate excess figures from the game in the method of your choosing.



ACHTUNG:

- Each player puts their pieces in front of them in a row.
- Each newly selected piece is placed on the right or left ends of the row. During the game setup, it is not allowed to place one piece between two others.

GAME PLAY AND END

Whoever goes first, selects either the right or left end piece of their row of stacking pieces. The color of the chosen piece still decides whether it belongs to the red or black skyline.

If pieces fall down during stacking, or if the entire tower collapses, the culprit is given negative points as described in the base rules. Fallen pieces are returned to the game, other than the one you needed as proof of failure:

Starting with the active player, each player selects a piece and puts it at any (!) place in their row. It doesn't matter if they put the black or red side up. This process is repeated in a turn order until each fallen piece has a new home. If you don't get any, you're unlucky or lucky – it's a matter of taste.

Once you've redistributed everything, it's the next player's turn. The game end conditions are the same as the basic game.

HELDBERGS Little Tokyo



WHO'S BEHIND „LITTLE TOKYO“



THADE PRECHT

"I'm not playing, I'm working!" Or vice versa? You never really know with Thade. Because his work as a product developer, designer, games editor and author tends to blur the boundaries. In other words: He is and does everything and nothing at the same time – and amuses himself by creating wooden toys, creative books, puzzles and games.



MARKUS NIKISCH

Is a brother of five, a game nerd and an editor. He studied religious and social education in another life before following his passion for games more than 20 years ago. Since then, he has launched more than 100 games and books, the German Games Award and numerous other awards with his creative ideas.



CHRISTIAN BÖGLE

Illustrates and designs. If his early passion was cartoon drawing, to which he owes several books, the last few years he has focused more on design for national and international artists. His favorite color is black. And this despite the fact that he knows that it is not a color. Awarded the Piggy Stamp for the most beautiful type in the class of 1985.