

## Spielanleitung

Ziel des Spieles **Turm** ist (wie in allen Patienzen) alle Karten abzulegen.

Zu Spielbeginn werden 18 Karten verdeckt und 10 Karten offen aufgedeckt.

Im unteren Bereich befinden sich der Talon mit den restlichen Karten und der Kartenstapel auf dem abgelegt wird.



Klicken Sie links neben den Pfeil, um die Patience zu beginnen.

Die Karten werden mit einem Klick der linken Maustaste auf dem Kartenstapel abgelegt.

Beim Ablegen der Karten werden nur die Kartenwerte nicht aber die Farben berücksichtigt.

Die Ablage kann aufsteigend und absteigend erfolgen.

### Beispiel:



Im Bild oben liegt die »Karo Sechs« auf dem Kartenstapel.

Es können nun Karo, Herz oder Kreuz »Sieben« abgelegt werden.

Es können mehrere Karten hintereinander abgelegt werden, dabei kann zwischen absteigend und aufsteigen gewechselt werden.

### Beispiel von oben:

Ein Sechs liegt auf dem Kartenstapel.

So könnte abgelegt werden:

Sieben, Acht, Neun und Zehn.

Aber auch

Sieben, Acht, Sieben, Acht, Neun und Zehn.

### Punktewertung:

Für die erste abgelegte Karte erhalten Sie 100 Punkte.

Für die Zweite im gleichen Zyklus abgelegte Karte 300

Für die Dritte im gleichen Zyklus abgelegte Karte 600

Für die Vierte im gleichen Zyklus abgelegte Karte 1000

Dies berechnet sich aus

**100** Punkte (erste Karte)

**100** Punkte +  $(100 * 2) = \mathbf{300}$  (zweite Karte)

**300** Punkte +  $(100 * 3) = \mathbf{600}$  (dritte Karte)

**600** Punkte +  $(100 * 4) = \mathbf{1000}$  (vierte Karte)

usw.

Im Beispiel von oben würden Sie im ersten Zyklus

(Sieben, Acht, Neun und Zehn) = **1000** Punkte

bzw.

(Sieben, Acht, Sieben Acht, Neun und Zehn) = **2100** Punkte  
erhalten.

#### **Zusatzpunkte**

Wenn Sie eine Spielrunde mit Erfolg beendet haben (alle Karten abgelegt).

Erhalten Sie für Karte, die sich noch im Talon befindet jeweils **100** Zusatzpunkte.

Für jeden abgeschlossen Level erhalten Sie weitere **1000** Zusatzpunkte.

#### **Freigabe von Karten**

Die verdeckten Karten werden aufgedeckt, wenn keine Karte mehr davor liegt.

Klicken Sie auf den Talon, um eine neue Spielkarte auf dem Kartenstapel abzulegen.

Sie spielen auf jeden Fall drei Runden.

Wenn eine Patience aufgeht (alle Karten wurden abgelegt) wird die max. Rundenzahl um jeweils eine Runde erhöht.

Am Ende aller Runden wird geprüft, ob Sie sich in die Liste der besten Spieler eintragen können.

#### **Kartenbilder wählen**



Klicken Sie auf eine Option und anschließend auf Übernehmen.



#### **Kartenbilder**

Es werden Kartenbilder mit Genehmigung der Spielkartenfabrik Altenburger GmbH verwendet.

© 2007 Ass Altenburger

### Beste Spieler

Im Dialogfenster **Beste Spieler** werden die Namen der **besten fünf Spieler** und deren **Punkte** aufgelistet.



Beispiel aus dem Spiel »Turm«

#### Eintrag in die Liste **Beste Spieler**

Nach dem Spielen aller Spielrunden, oder auch in laufenden Spiele, wird geprüft, ob Sie sich in die Liste **Beste Spieler** eintragen können.

Drücken Sie Die Taste »Entf« um den markierten Eintrag **Spieler** zu löschen.

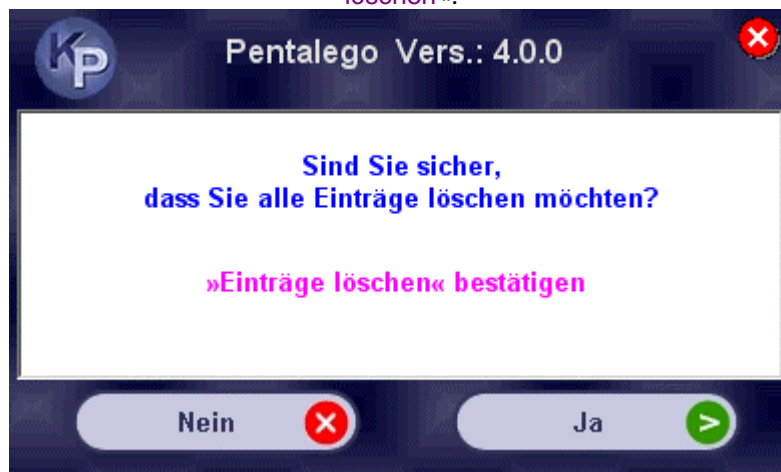
Geben Sie Ihren Namen ein.

Drücken Sie die »Eingabetaste«, oder klicken Sie auf die Schaltfläche »Schließen« um Ihre Eingabe abzuschließen.

#### Einträge löschen

Das Dialogfenster wird angezeigt, wenn Sie im Menü Information »Beste Spieler« wählen. Es werden die Namen der **besten fünf Spieler** und deren **Punkte** aufgelistet.

Sie haben die Möglichkeit **Namen** und die **Punkte** zu **löschen**. Klicken Sie dazu auf »Einträge löschen«.



Sicherheitsrückfrage aus dem Spiel »Pentalego«

Beantworten Sie die **Sicherheitsrückfrage** mit »Ja«, wenn Sie **alle Einträge löschen** möchten. Alle **Namen** werden durch **Niemand** ersetzt und die **Punkte** werden auf die Standartwerte neu festgelegt.