teeter TOWER

A DICEY DEXTERITY GAME™

Ages 8+

20 Mins

1-4 Players

CONTENTS

42 dice *(14 each in 3 different colors)*
18 double-sided platform tiles
1 Capstone tile
1 Capstone die
1 Base block
1 fabric dice bag



Capstone tile

OVERVIEW

Work as a team to build a tower made of dice and tiles. Take turns rolling dice and stacking tiles one by one on top of each other. Collaborate with your teammates and plan carefully, as your moves will be limited by the color of dice and the numbers you've rolled. If you can place all of the tiles *(and the capstone)* before the tower topples or you run out of dice — you win!

SETUP

1. Place the Base block in the center of the playing area to form the tower base.
2. Set the Capstone die and tile to the side, within easy reach.
3. Add all 42 dice to the dice bag and give it a shake.
4. Determine your game difficulty:



Base block Capstone die

DIFFICULTY	OBJECTIVE	STANDARD TILES	TWISTED TILES
Novice	12 tiles + capstone	12	0
Normal	12 tiles + capstone	9	3
Hard	15 tiles + capstone	9	6
Insane	15 tiles + capstone	0	15



Standard



Twisted

In a Novice or Normal game randomly remove 2 tiles of each color, or 1 tile of each color for a Hard or Insane game, and place them back in the box. Then, randomly flip the designated number of tiles to their "twisted" side. *(See: "Twisted Tiles" for more.)*

5. Shuffle each set of colored platform tiles separately and stack them in a row, within easy reach of all players.



HOW TO PLAY

Whoever most recently rode an escalator goes first and play continues to the left. On your turn, take the following 3 steps in order:

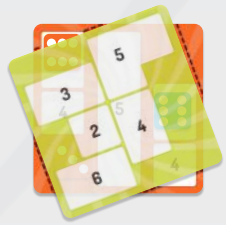
1. Draw & Roll Dice
Start by drawing 4 dice randomly from the bag and rolling them.

2. Choose & Place a Tile
Decide which of the 3 available tiles best utilizes the numbers and colors of the rolled dice. *(See: "Dice Placement Rules" for more.)* You are allowed *(and encouraged!)* to discuss this choice with your teammates. Then, place the tile on the tower, **without any dice**. You may rotate the chosen tile, however the edges must square up with the tile below it, unless the tile below is a Twisted tile.

Notes:
- *If this is the first tile of the game, center it over the Base block.*
- *In the event that none of the dice you drew can be placed on any of the available tiles, you may put the dice back in the bag and redraw.*

Twisted Tiles

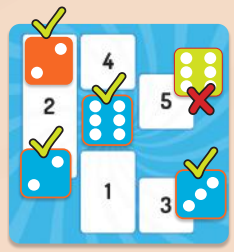
When you add a Twisted tile to the tower, whoever places the *next* tile must align it with the dotted lines on the Twisted tile beneath it.



3. Add Dice
Add at least 1, but up to all 4 dice rolled, onto your placed tile. Dice may be added one at a time or simultaneously, however only the player whose turn it is may add them.

Dice Placement Rules

Each tile has number and color spaces that dictate where you can add dice.



- **Any die** *(regardless of color)* may be placed on a white space as long as the number matches.
- **Any die** *(regardless of number)* may be placed on a matching color space.
- **A die may** simultaneously straddle number and color spaces as long as it meets both requirements.

You may also add multiple dice to a number or color space as long as they're not stacked.

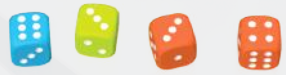
Tip: Stage your dice placement (and tile rotation) ahead of time to better visualize if it will be successful.

Once the tile and dice have been added to the tower, place any unused dice back in the bag and pass it to the next player, ending your turn.

GAME END

YOU WIN if you're able to complete the tower. Once the final tile has been placed, the next player must complete the tower by successfully placing the Capstone tile and then adding the Capstone die. ***Congrats, time to up the challenge level!***

YOU LOSE if at any time any dice fall off of the tower *(including the Capstone die)* **OR** if you run out of dice in the dice bag before placing all of the tiles.
Reset the game and try again!



A Word from Gamewright

As you may already be aware, we're big fans of cooperative games at Gamewright, but what you may not know is we also have a soft spot for dexterity games too. So when we first saw Aaron Crow and Ryan Scott's game that combined both these elements we were immediately smitten. A cooperative dexterity game? We're in. With variable difficulty and a random assortment of tiles every time you play, we hope this game will tickle your fancy even if your tower topples!

Game by Aaron Crow and Ryan Scott
Graphic Design and Illustrations by Mitch Morris



GAMEWRIGHT®
70 Bridge Street
Newton, MA 02458
617-924-6006
jester@gamewright.com
Gamewright.com
©2022 Gamewright, a division of Ceaco, Inc.
All rights reserved.

FOLLOW US!

@Gamewright fb.com/Gamewright youtube.com/Gamewright

TORRE tambaleante™
EL ALEATORIO JUEGO DE DESTREZA

8+ años

20 minutos

1-4 jugadores

CONTENIDO
42 dados *(14 en cada uno en 3 colores diferentes)*
18 losetas de plataforma de doble cara
1 loseta de piedra angular
1 piedra angular
1 bloque base
1 bolsa de dados de tela



Loseta de piedra angular

VISIÓN GENERAL
Trabajen en equipo para construir una torre hecha de dados y losetas. Túrnense tirando dados y apilando losetas una por una encima de la otra. Colabora con tus compañeros de equipo y planifica cuidadosamente, ya que sus movimientos estarán limitados por el color de los dados y los números que hayan lanzado. Si pueden colocar todas las losetas *(y la piedra angular)* antes de que la torre se derrumbe o se queden sin dados, **¡ganan!**

PREPARACIÓN
1. Coloca el bloque base en el centro del área de juego para formar la base de la torre.
2. Coloca el dado y la loseta de piedra angular a un lado, al alcance de la mano.
3. Coloca los 42 dados en la bolsa de tela y sacúdela.
4. Determina la dificultad de la partida:



Bloque base Dado de piedra angular

DIFICULTAD	OBJETIVO	LOSETAS ESTÁNDAR	LOSETAS TORCIDAS
Principiante	12 losetas + piedra angular	12	0
Normal	12 losetas + piedra angular	9	3
Difícil	15 losetas + piedra angular	9	6
Insano	15 losetas + piedra angular	0	15



Estándar



Torcida

En un juego de principiante o normal, retira al azar 2 losetas de cada color, o 1 loseta de cada color para un juego difícil o insano, y colócalas de vuelta en la caja. Luego, voltea aleatoriamente el número designado de losetas a su lado "torcido".
*(**Consulta:** "Losetas torcidas" para obtener más información.)*

5. Baraja cada conjunto de losetas de plataforma separadas por colores y apílalas en una fila, al alcance de todos los jugadores.

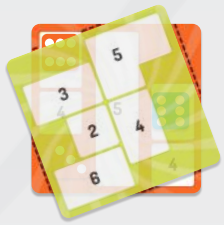


CÓMO JUGAR
Quien haya subido más recientemente a una escalera mecánica va primero y el juego continúa hacia la izquierda. En tu turno, realiza los siguientes 3 pasos en orden:

1. **Robar y tirar dados**
   Comienza por sacar 4 dados al azar de la bolsa y lánzalos.
2. **Elegir y colocar una loseta**
   Decide cuál de las 3 losetas disponibles utiliza mejor los números y colores de los dados lanzados. ***(Consulta: "Reglas de colocación de dados" para obtener más información).*** Se te permite *(¡y se te anima a!)* discutir esta elección con tus compañeros de equipo. Luego, coloca la loseta en la torre, **sin dados**. Puedes rotar la loseta elegida, sin embargo, los bordes deben cuadrar con la loseta que se encuentra debajo, a menos que la loseta que se encuentra debajo sea una loseta torcida.

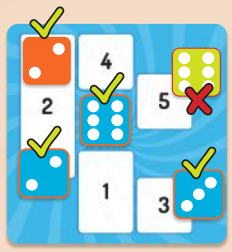
   Notas:
   - *Si esta es la primera loseta del juego, céntrala sobre el bloque base.*
   - *En el caso de que ninguno de los dados que hayas sacado pueda colocarse en ninguna de las losetas disponibles, puedes devolver los dados a la bolsa y volver a robar y lanzar.*

Losetas torcidas
Cuando agregas una loseta torcida a la torre, quien coloque la *siguiente* loseta debe alinearla con las líneas punteadas en la loseta torcida debajo de ella.



3. **Añadir dados**
   Agrega al menos uno, pero hasta los cuatro dados lanzados, en la loseta colocada. Los dados se pueden agregar uno a la vez o simultáneamente, sin embargo, solo el jugador en turno puede agregarlos.

Reglas de colocación de dados
Cada loseta tiene espacios de números y colores que dictan dónde puedes agregar dados.



- **Cualquier dado** *(independientemente del color)* puede colocarse en un espacio en blanco siempre que el número coincida.
- **Cualquier dado** *(independientemente del número)* se puede colocar en un espacio de color coincidente.
- **Un dado** puede abarcar simultáneamente espacios numéricos y de color siempre que cumpla con ambos requisitos.

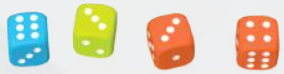
También puedes agregar varios dados a un espacio numérico o de color siempre que no estén apilados.

CONSEJO: organicen la colocación de los dados (y la rotación de las losetas) con anticipación para visualizar mejor si tendrán éxito.

Una vez que la loseta y los dados se hayan agregado a la torre, coloca los dados que no se usaron en la bolsa y pásalos al siguiente jugador, finalizando tu turno.

FIN DEL JUEGO
GANAN si son capaces de completar la torre. Una vez que se ha colocado la loseta final, el siguiente jugador debe completar la torre colocando con éxito la loseta de piedra angular y luego agregando el dado de piedra angular. ***¡Felicitaciones, es hora de subir el nivel del desafío!***

PIERDEN si en algún momento se cae algún dado de la torre *(incluido el dado de piedra angular)* **O** si se quedan sin dados en la bolsa de dados antes de colocar todas las losetas. ***¡Reinicien el juego y vuelvan a intentarlo!***



Unas palabras de Gamewright
Como ya sabrán, somos grandes fanáticos de los juegos cooperativos en Gamewright, pero lo que quizás no sepan es que también tenemos debilidad por los juegos de destreza. Entonces, cuando vimos por primera vez el juego de Aaron Crow y Ryan Scott que combinaba estos dos elementos, nos enamoramos de inmediato. ¿Un juego cooperativo de destreza? Aceptamos. Con dificultad variable y una variedad aleatoria de losetas cada vez que juegas, ¡esperamos que este juego haga cosquillas a su imaginación incluso si su torre se derrumba!

Juego de Aaron Crow y Ryan Scott
Diseño gráfico e ilustraciones por Mitch Morris





GAMEWRIGHT®
70 Bridge Street
Newton, MA 02458
617-924-6006
jester@gamewright.com
Gamewright.com
©2022 Gamewright, una división de Ceaco, Inc. Todos los derechos reservados.

¡SÍGUENOS!
@Gamewright fb.com/Gamewright youtube.com/Gamewright