Das Spiel wurde entwickelt, um sozialen Zusammenhalt und mentale Fähigkeiten zu stärken. Spaß beim Spielen steht dabei im Vordergrund.

Spielanleitung für zwei Spieler

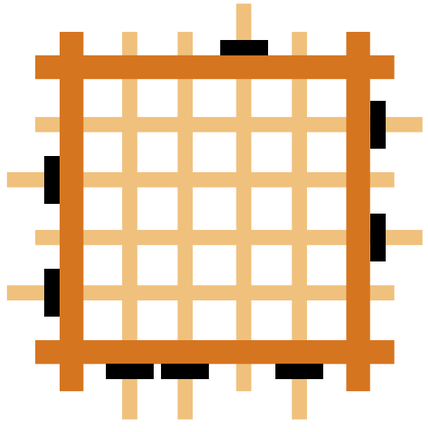
Zwei Spieler sitzen sich gegenüber, der Memory-Turm steht zwischen ihnen. Jeder Spieler verfügt über 60 Holzstäbchen. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Stäbchen in den Turm zu stecken. Zu Ende ist das Spiel dann, wenn einer der beiden Spieler keine Stäbchen mehr hat.

Nachdem abgemacht wurde, welcher der Spieler zuerst am Zug ist, darf dieser zwei Stäbchen in die ihm zugewandte Turmseite stecken. Unmittelbar danach darf der andere Spieler zwei in seine Seite stecken, aber keine Stäbchen des Gegners zurückstoßen. Anschließend wird der Turm um 90° gedreht. Dieses Prozedere wiederholt sich nun fünf mal, sodass jeder jeweils 12 Stäbchen gesteckt hat.

Fortfolgend dürfen die Spieler je Drehung des Turms nur noch ein Stäbchen pro Seite stecken, können jetzt aber auch im Turm befindliche Stäbchen durchstoßen, wenn sie vermuten, dass sie dem jeweiligen Gegner zugehörend ist. Ein durchgestoßenes Stäbchen darf, gleich welchem Spieler es gehört, nicht erneut verwendet werden.

Hat einer der Spieler keine Stäbchen mehr, ist das Spiel vorbei. Es werden die im Turm befindlichen Stäbchen gezählt um den Spieler ausfindig zu machen, der mehr Stäbchen im Turm stecken hat und somit der Sieger ist.

Stick the Tower fördert neben motorischen auch die kognitiven Fähigkeiten der Spieler, da zum Gewinnen ähnliche Denkmuster wie in Memory-Spielen angewandt werden müssen.



Spielanleitung für vier Spieler

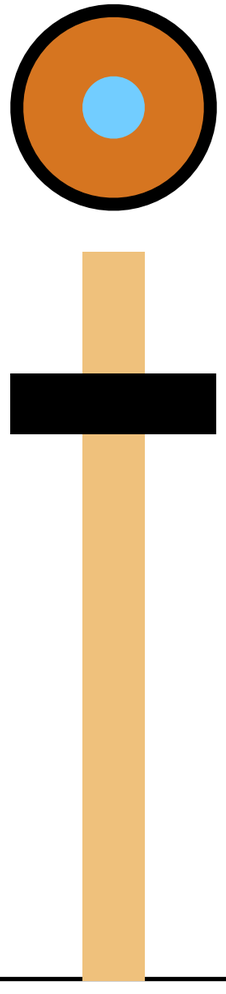
Alle Spieler sitzen am Tisch, der Memory-Turm steht in der Mitte von ihnen. Jeder Spieler verfügt über 30 Holzstäbchen. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Stäbchen in den Turm gesteckt zu haben. Zu Ende ist das Spiel dann, wenn zwei der vier Spieler keine Stäbchen mehr haben.

Nachdem abgemacht wurde, welcher der Spieler zuerst am Zug ist, darf dieser zwei Stäbchen in die ihm zugewandte Turmseite stecken. Unmittelbar danach dürfen die anderen Spieler zwei in ihre Seiten stecken, aber keine Stäbchen der Gegner zurückstoßen. Anschließend wird der Turm um 90° gedreht. Dieses Prozedere wiederholt sich nun drei mal, sodass jeder der Spieler jeweils acht Stäbchen gesteckt hat.

Fortfolgend dürfen die Spieler je Drehung nur noch ein Stäbchen pro Seite stecken, können jetzt aber auch schon im Turm befindliche Stäbchen durchstoßen, wenn sie vermuten, dass es den jeweiligen Gegnern zugehörend ist. Ein durchgestoßenes Stäbchen darf, gleich welchem Spieler es gehört, nicht erneut verwendet werden.

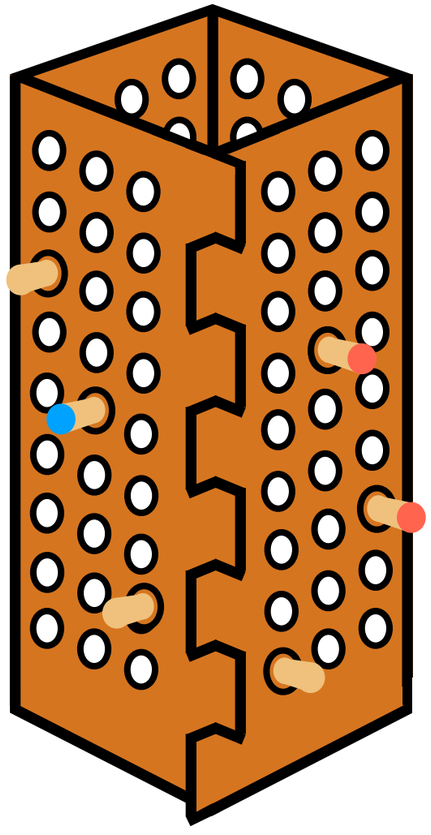
Haben zwei der vier Spieler keine Stäbchen mehr, ist das Spiel vorbei. Es werden die im Turm befindlichen Stäbchen gezählt um den Spieler ausfindig zu machen, der die meisten Stäbchen im Turm stecken hat und somit der Sieger ist.

Bei der Materialauswahl stehen höchste Qualitätsstandards im Vordergrund. Die Turmwände als auch die Beilagscheiben sind aus MDF gefertigt, die Stäbchen sind aus Buchenholz. Auch die Farbkombination der Teamfarben ist präzise abgestimmt.



Rückseite

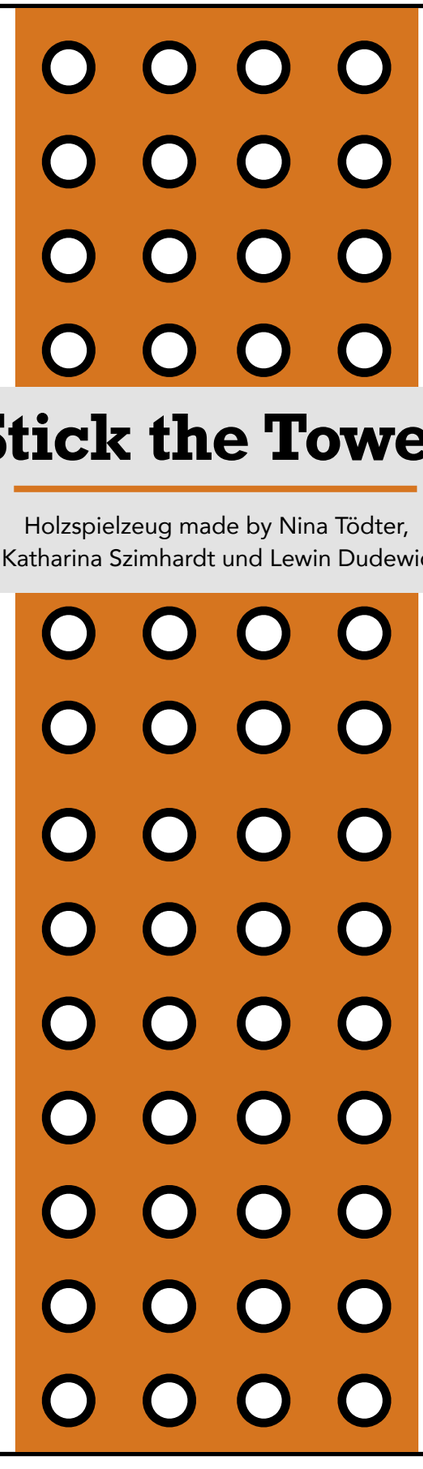
Die Ästhetik des Turms verbindet einen rustikalen, natürlichen Stil mit der Inspiration eines minimalistischen, futuristischen Gebäudes.



Stick the Tower wurde in einem Zeitraum von vier Monaten von den Industriedesignstudierenden Lewin Dudewic, Katharina Szimhardt und Nina Tödter entwickelt.

Gemeinsam Zeit zu verbringen ist im Zeitalter der Digitalisierung wichtiger denn je. Mit Stick the Tower finden Menschen zusammen und stärken ihre sozialen Kompetenzen.

Grundlage des Projekts war der Kurs Interaction Design im ersten Semester bei Prof. Matthias Edler-Golla an Fakultät 12 der Hochschule München.



Stick the Tower

Holzspielzeug made by Nina Tödter, Katharina Szimhardt und Lewin Dudewic

Vorderseite