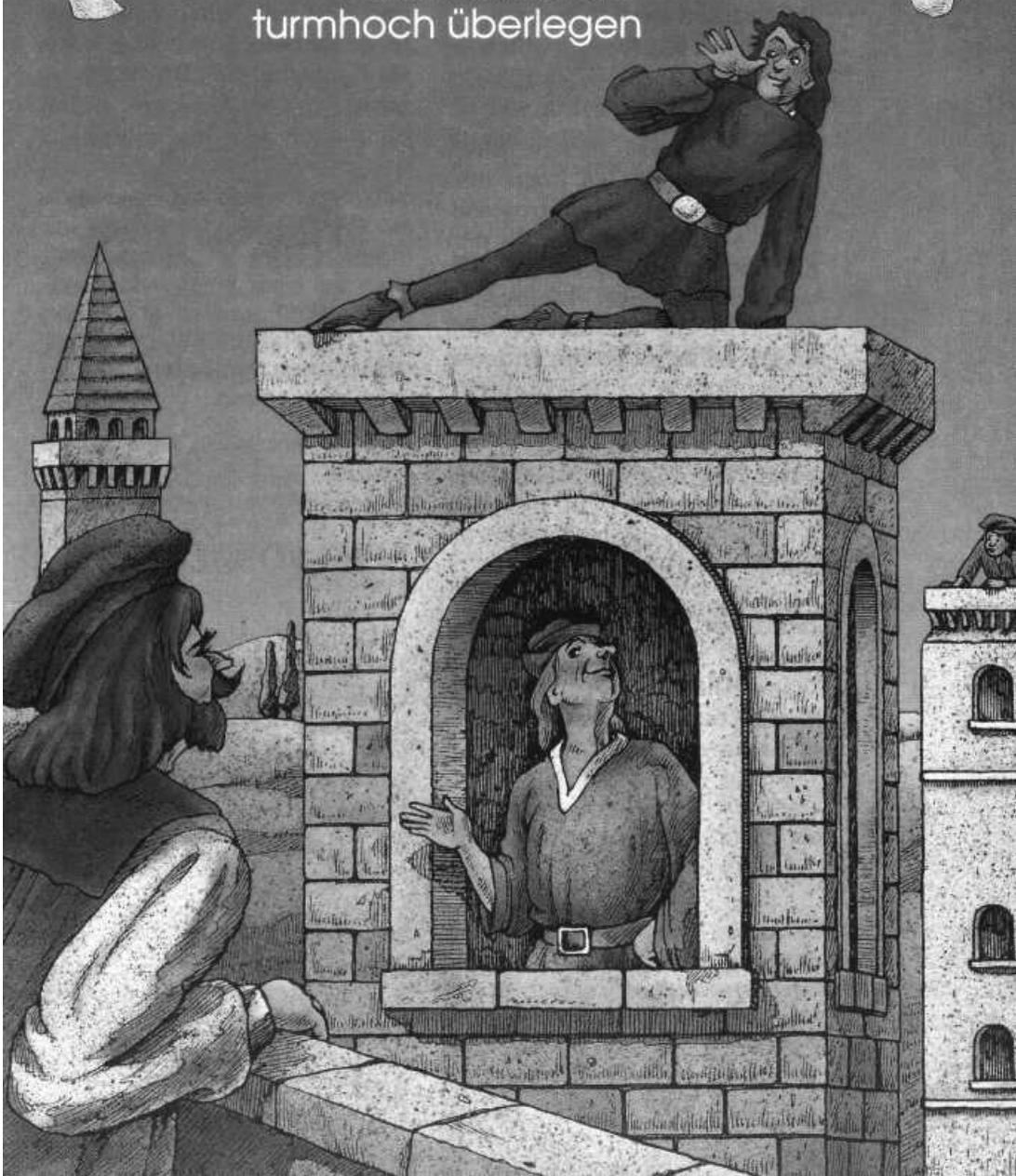


RUDI HOFFMANN

# SPIEL DER TÜRME

Stein um Stein-  
turmhoch überlegen



## SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: Taktikspiel  
Spielerzahl: 2 - 4  
Altersempfehlung: 12 - 88  
Spieldauer: ca. 30 - 60 Min.  
Spielautor: Rudi Hoffmann  
Taktik ○ ● ○ ○ ○ Glück

In der mittelalterlichen Stadt der Türme geht es hoch her. Jede der vier machtbesessenen Adelsfamilien will den mächtigsten Turm - oder besser noch: gleich mehrere - besitzen. Da das Baumaterial knapp ist, heißt es die anderen Adelsfamilien zu überrumpeln. Wer schafft es als erster, das mittelalterliche Stadtbild zu beherrschen und die Stadt unter seine Kontrolle zu bringen? Wer hat sich die höchsten Türme gesichert?

Bei diesem spannenden Taktikspiel mit einem kleinen Schuß Glück sollte man einen kühlen Kopf zu bewahren.

## SPIELZIEL

Die Spieler versuchen Ihre eigenen Steine bzw. Türme auf die Symbolfelder zu ziehen und dort möglichst viele Punkte zu kassieren. Wer die höchste Punktzahl hat, ist Sieger.

## SPIELMATERIAL

1 Spielplan  
80 Holzsteine mit vier verschiedenen Symbolen  
1 Spielanleitung

## SPIELVORBEREITUNG

- Der Spielplan wird auf dem TJSch ausgebreitet. Er zeigt 8 noch unbebaute **Stadtviertel** der Stadt der Türme mit je 4 verschiedenen Baugrundstücken (**Symbolfelder**). Um die Stadtviertel herum ziehen sich die Gassen der Stadt (80 Felder).

- Jeder Spieler wählt nun **eine** der vier Steinfarben aus. Wenn nur 2 bzw. 3 Spieler mitspielen, gelten zusätzlich die Sonderregeln am Ende der Anleitung.

Die Steine tragen **4 verschiedene Symbole**, die den jeweiligen Symbolfeldern auf dem Spielplan entsprechen. Die vier verschiedenen Symbole sind in jeder Farbe fünfmal vorhanden.

- Alle 80 Steine werden **verdeckt** gemischt. Für jedes Gassenfeld wird ein Stein gezogen, der dann **offen** darauf abgelegt wird. Die Steine dürfen also **noch nicht** auf die Symbolfelder gelegt werden! Am besten fängt man mit dem Legen in einer Ecke des Spielplanes an und legt dann Reihe für Reihe einen Stein ab.

- Es wird ausgemacht, welcher Spieler anfängt, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

## SPIELVERLAUF

- Der Spieler, der an der Reihe ist, muß einen Stein bzw. Turm der eigenen Farbe bewegen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ein Stapel aus **zwei oder mehreren** übereinandergestapelten Symbolsteinen wird **Turm** genannt. Alle Steine des Turms müssen das gleiche Symbol tragen.

- Ein Turm gehört immer demjenigen Spieler, **dessen Steinfarbe obenauf** liegt.

- Ein Turm darf maximal 5 Steine hoch werden. Dann ist er sicher und kann von keinem anderen Stein bzw. Turm mehr besetzt werden. Er kann ohne Gefahr auf ein Symbolfeld gezogen werden (s. "Bedeutung der Symbolfelder").

- Türme dürfen **nicht mehr aufgelöst werden**, sie müssen als kompletter Turmstapel bewegt bzw. auf einen anderen Stein bzw. Turm gesetzt werden.

- Ein Turm kann - nach untenstehenden Regeln - auf einen anderen Stein bzw. Turm gezogen werden.

## ZIEHEN DER STEINE BZW. TÜRME

- Ein Stein bzw. Turm kann in **waagerechter** oder **senkrechter** Linie, nicht jedoch diagonal gezogen werden. Eine Richtungsänderung ist innerhalb eines Zuges nicht erlaubt.

- Ein Stein bzw. Turm darf **über** Steine bzw. Türme **gleicher Farbe** (beliebigen Symbolen) und auch **über freie Felder** beliebig weit gezogen werden.

Steine bzw. Türme der anderen Mitspieler dürfen also nicht übersprungen werden!

- Ein Stein bzw. Turm darf auf ein **freies Feld** oder auf einen Stein bzw. Turm des **gleichen Symbols** (beliebiger Farbe) gezogen werden.

Beachte: Es ist also **nicht erlaubt**, Steine bzw. Türme auf Steine bzw. Türme **verschiedener Symbole** zu ziehen.

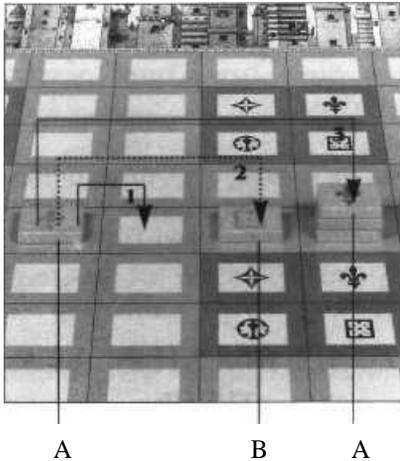


Abb. 1:  
Der Stein mit dem Symbol A darf

1. auf ein freies Feld ziehen.
2. **nicht** auf einen Stein mit anderem Symbol (B) ziehen.
3. über einen eigenen Stein (B) auf einen Turm des gleichen Symbols ziehen.

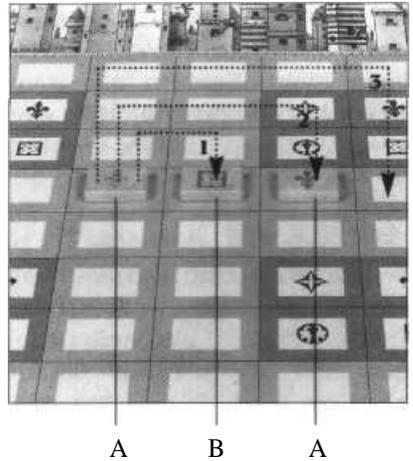


Abb. 2:  
Der Stein mit dem Symbol A darf

1. **nicht** auf einen fremden Stein mit anderem Symbol ziehen
2. **nicht** über einen fremden Stein auf einen anderen Stein ziehen
3. **nicht** über fremde Steine auf ein freies Feld ziehen

- Wird ein Stein bzw. Turm auf ein freies S y m b o l f e l d gezogen, so muß der Stein bzw. Turm das **gleiche** Symbol wie das Feld haben (s. "Bedeutung Symbolfelder").

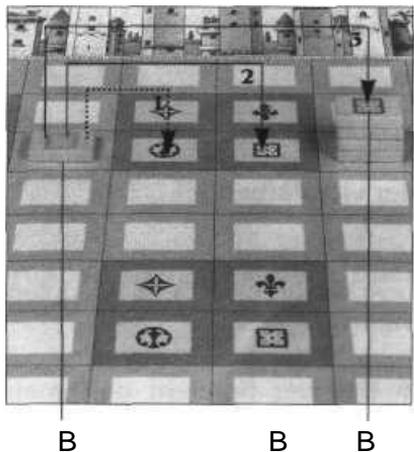


Abb.3:  
Der Stein mit dem Symbol B darf  

1. **nicht** auf das Symbolfeld A *ziehen*
2. *darf* auf Symbolfeld B ziehen
3. darf über die Symbolfelder auf einen Turm gleichen Symbols ziehen.

Gleiches Symbol zieht auf gleiches Symbol

- Ein Stein bzw. Turm darf **über Symbolfelder auf dem Plan** gezogen werden.

- Über einen Stein bzw. Turm der eigenen Farbe, der auf einem Symbolfeld steht, darf man selbstverständlich ziehen.

- Sollte man einmal keinen gültigen Zug machen können, muß man so lange aussetzen, bis man wieder einen gültigen Zug machen kann.

- Auf jedem Feld darf nur **ein** Stein bzw. Turm eines Spielers stehen!

## BEDEUTUNG DER SYMBOLFELDER

- nur wer mit seinen Steinen bzw. Türmen am Spielende auf den Symbolfeldern steht, **kasziert Punkte!**

- Das Ziehen auf Symbolfelder ist jederzeit möglich, wenn man an der Reihe ist. Aber aufgepaßt! Dieser Stein bzw. Turm darf dann während des ganzen Spieles **nicht mehr von diesem Symbolfeld weggezogen werden!**

Sowie man auf ein Symbolfeld gezogen ist, darf man sofort mit einem anderen Stein bzw. Turm nochmals ziehen,

- Zieht man dabei wieder auf ein Symbolfeld, ist man gleich noch einmal an der Reihe.

## SPIELEND

- Sobald **genau ein Stadtviertel** auf allen vier verschiedenen Baugrundstücken (Symbolfeldern) mit den entsprechenden **Steinen bzw. Türmen einer Farbe** besetzt ist, ist das Spiel sofort beendet. Jetzt wird für jeden Spieler gesondert abgerechnet:

- Es punkten nur die Steine bzw. Türme, die auf den 52 Symbolfeldern stehen.

- **Jeder** eigene Stein und jeder eroberte Stein eines eigenen Turmes zählt **einen Punkt**. Ein Turm mit 5 Steinen würde also 5 Punkte zählen.

- Die Steine und Türme des Stadtviertels mit dem der Spieler das Spiel **beendet** hat, zählen **doppelt**.

- Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

- Das Spiel muß **vorzeitig beendet** werden,

1. wenn sich auf den Gassen keine Steine bzw. Türme mehr befinden
2. wenn ein Spieler keinen gültigen Zug mehr machen kann, weil seine Steine bzw. Türme entweder auf Symbolfeldern stehen oder sich in Türmen von anderen Spielern befinden.

Alle Spieler zählen dann ihre erreichten Punkte in den Stadtvierteln zusammen.

## SONDERREGEL FÜR 2 BZW. 3 SPIELER

- Jeder Spieler wählt sich eine der vier Farben.

- Alle Steine werden wie oben beschrieben auf dem Spielplan verteilt.

- Bei vier Spielern darf man nur Steine bzw. Türme der eigenen Farbe bewegen. Bei 2 bzw. 3 Spielern aber werden die verbleibenden Farben wie *n e u t r a l e* Steine behandelt, d. h. jeder Spieler kann sie ziehen:

- bei 3 Spielern gibt es 1 Neutralfarbe
- bei 2 Spielern gibt es 2 Neutralfarben

- Wer an der Reihe ist, darf entweder einen eigenen Stein bzw. Turm bewegen **oder** einen neutralen Stein ziehen.

- Wenn ein Spieler einen neutralen Stein zieht, darf der nächstfolgende Spieler denselben Stein in dieser Runde **nicht** mehr bewegen.

- Wenn man durch *Ziehen* eines eigenen Steines bzw. Turms den Platz eines fremden oder eines neutralen Steines des gleichen Symbols erreichen kann, so bildet man ebenfalls einen Turm.

- Neutrale Steine dürfen nie so bewegt werden, daß sie die Turmfarbe bilden, d.h oben liegen, sie dürfen nur "besprungen" oder auf ein freies Feld gezogen werden.

- Mit eigenen Steinen bzw. Türmen darf man **nicht über neutrale Steine** ziehen!

## VARIANTE

Alle Türme können - im Gegensatz zum Grundspiel, wo die Turmhöhe auf 5 Steine begrenzt ist - **beliebig hoch** werden. Dadurch muß man auf seine Türme noch besser aufpassen, denn sie sind nie sicher!

## TAKTISCHE HINWEISE

- Spielpraxis ist der beste Lehrmeister. Jedesmal stellt sich die Spielsituation anders dar, da die Steine in jedem Spiel anders liegen. Oft ergeben sich mehrere Zugmöglichkeiten, wenn man an der Reihe ist.

- Bevor das Spiel richtig beginnt, sollten sich die Spieler über die Lage der Steine orientieren, besonders über die Lage ihrer eigenen Steine und welche Vor- bzw. Nachteile sich durch eine gegnerische Bedrohung ergeben könnten.

- Je früher man seine Steine bzw. Türme auf die Symbolfelder zieht, um so größer ist die Gefahr, von gegnerischen Steinen bzw. Türmen überrumpelt zu werden.

- Ein Scheinangriff auf ein anderes Stadtviertel kann den Gegner ablenken. So verschleiert man seine eigenen Absichten für ein ins Auge gefaßtes Stadtviertel.

- Durch die Möglichkeit der Wiederholungszüge kann man das Spiel schnell beenden. Wer aber das Spiel beendet, muß nicht unbedingt die meisten Punkte haben und damit Sieger sein!