

Turm und Wächter

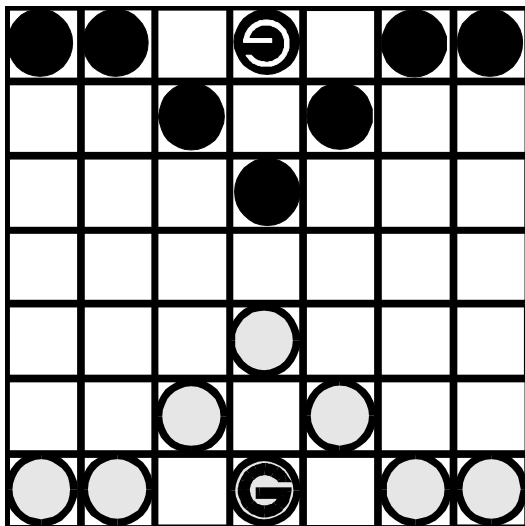
Ein Strategiespiel für zwei Spieler
von Christoph Endres und Robert Wirth

Spieldauer: 10 bis 20 Minuten

Spielmaterial:

- quadratisches Spielbrett mit 7 x 7 Feldern, auf gegenüberliegenden Grundlinien ist das Mittelfeld ausgezeichnet
- je Spieler ein verschiedenfarbiger Satz aus 7 stapelbaren Turmsteinen und 1 Wächterstein
- Spielanleitung

Spelaufbau: siehe Abbildung. Die Wächtersteine (G) besetzen die ausgezeichneten Mittelfelder:



Spielziel: Die Spieler bewegen abwechselnd ihre Spielsteine gemäß den folgenden Zugregeln mit der Absicht, entweder den Wächterstein des Gegners zu schlagen, oder mit dem eigenen Wächterstein das ausgezeichnete Mittelfeld des Gegners zu betreten.

Spielregeln:

Nach dem Spelaufbau wird ausgelost, wer anzieht. Dann gelten folgende Zugregeln:

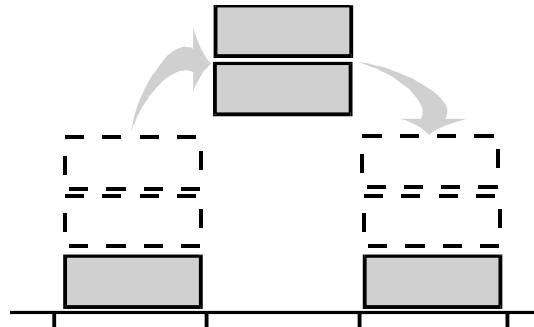
1. Es wird abwechselnd gezogen.
2. Jeder Spieler muß pro Zug eine seiner Spielfiguren bewegen. Spielfiguren sind der eigene Wächterstein, ein eigener Turmstein oder ein Stapel eigener Turmsteine.
3. Alle Figuren dürfen nur in horizontaler oder vertikaler Richtung gezogen werden.
4. Die Zugweite entspricht genau der Höhe der

bewegten Spielfigur. Ein Wächter oder ein einzelner Turmstein dürfen also genau ein Feld weiterbewegt werden, ein Stapel aus Turmsteinen so viele Felder wie er Steine hoch ist. Es dürfen dabei weder eigene noch gegnerische Figuren übersprungen werden.

5. Stapeln: Wird mit einer aus Turmsteinen bestehenden Figur ein Stapel eigener Turmsteine erreicht, wird sie auf den erreichten Stapel gestapelt.

6. Entstapeln: Von einem Turmstapel kann eine Spielfigur beliebiger Höhe weggezogen werden.

Beispiel:



Ein einzelner Spielzug kann auch gleichzeitiges Stapeln und Entstapeln beinhalten.

7. Schlagen: Erreicht eine Figur eine gegnerische Figur, gelten folgende Schlagregeln:

- ein Wächterstein schlägt jede andere Figur
- jeder Turmstapel schlägt den Wächterstein (und gewinnt damit das Spiel)
- ein Turmstapel schlägt einen anderen Turmstapel, wenn er **mindestens** dieselbe Höhe wie dieser hat
- andere Züge sind nicht erlaubt

Spielende: Das Spiel ist beendet, wenn

- ein Wächterstein geschlagen wurde
- ein Wächterstein das ausgezeichnete Mittelfeld des Gegners betritt

Tips für den Anfang: ● gleich einige 2er-Turmstapel machen ● ein eigener Turmstein ist für den Wächterstein eine genügende Deckung gegen **eine** beliebige starke Gegnerfigur! ● immer absichern versuchen

**Kontakt: Christoph Endres, Friedrichstr. 32,
66359 Bous, Tel./Fax: 06834/1312**