

Torri (Türme) Art.Nr. 1014

Spiel für 2-4 Personen

Vorbereitung:

- 3 bis 4 Personen: Jeder Spieler erhält 12 Spielsteine gleicher Farbe, die vor Spielbeginn auf die gekennzeichneten Felder (Skizze A) gestellt werden.
- 2 Personen: Jeder Spieler erhält 20 Spielsteine (rot bzw. blau), die laut Skizze B aufgestellt werden.

Ziel des Spieles:

- Jeder Spieler versucht durch Aufspringen auf den Gegner möglichst viele Spielsteine in seinen Besitz zu bringen. Dabei entstehen Türme.

Spielzüge:

- Es gibt 2 Möglichkeiten der Fortbewegung:
 1. **Würfeln:** Man zieht mit einem beliebigen Stein oder Turm um die gewürfelte Augenzahl weiter (nur senkrecht oder waagrecht).
 2. **Die Turmhöhe** bestimmt die Anzahl der zu ziehenden Felder. Das heißt: Mit einer einzelnen Figur darf ich um ein Feld nach vorne, seitwärts oder rückwärts ziehen, mit einem 2-er Turm um 2 Felder, mit einem 3-er Turm um 3 Felder, usw.
- Jedes Mal, wenn man an der Reihe ist, darf man selbst entscheiden, ob man würfeln will, oder die Option „**Turmhöhe**“ verwendet. Hat man jedoch bereits gewürfelt, darf man bei diesem Spielzug nicht mehr auf „**Turmhöhe**“ umwechseln.
- Trifft man auf ein Feld, das bereits von einer gegnerischen Figur oder einem gegnerischen Turm besetzt ist, darf man sich „draufsetzen“ und nimmt den Turm in seinen Besitz (der oberste Stein legt den Besitzer fest). Der Turm bleibt aber auf diesem Feld, bis er bei einer weiteren Aktion wieder fortbewegt wird. Er kann natürlich von einem Gegner wieder zurückerobert werden.
- Das Überspringen von Spielsteinen oder Türmen ist jederzeit erlaubt.
- Man darf **nicht** auf einen eigenen Spielstein oder Turm aufspringen!
- Innerhalb eines Zuges darf man **nicht** um die Ecke springen.

Wichtige Details:

- Würfelt man einen **6-er**, zieht man mit einem beliebigen Stein oder Turm seiner Farbe um 6 Felder weiter und darf danach entweder noch einmal würfeln oder für den 2. Zug die Option „**Turmhöhe**“ verwenden. Der 2. Zug darf auch mit einem anderen Spielstein oder Turm seiner Farbe ausgeführt werden.
- Das markierte Feld der Ausgangsposition ist eine „**Schutzzone**“. Man darf niemals eine gegnerische Schutzzone betreten, daher befindet man sich in der eigenen Schutzzone in Sicherheit.
- Hat man einen Turm seiner Farbe in die eigene Schutzzone gebracht, ist er in Sicherheit und darf auch nicht mehr auf das ungeschützte Spielfeld gebracht werden.
- Mit einem einzelnen Spielstein darf man jedoch zwischenzeitlich in seine eigene Schutzzone zurückziehen und später wieder herausfahren, auch innerhalb der Schutzzone darf man sich bewegen.

Spielende:

- Das Spiel ist zu Ende, wenn jemand nicht mehr ziehen kann, das heißt, wenn er keinen einzelnen Stein mehr besitzt und alle seine Türme in die eigene Schutzzone gebracht hat. Die angefangene Runde wird noch zu Ende gespielt.
- Jeder stellt nun alle Spielsteine und Türme seiner Farbe (auch die vom ungeschützten Spielfeld) in seine Schutzzone. Sieger ist derjenige, der die meisten Spielsteine (egal welcher Farbe) besitzt. Am besten ermittelt man den Gewinner durch Aufeinanderstecken aller Steine. Der höchste Turm gewinnt.

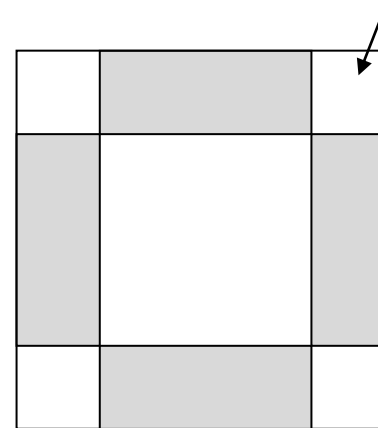
Spielvariante:

- Regel für eine **Vereinfachung** des Spieles: Man kann die Option „**Turmhöhe**“ weglassen, die Fortbewegung erfolgt dann **nur** durch würfeln.

Aufstellung der Spielfiguren jeweils auf den schraffierten Flächen (= Schutzzone):

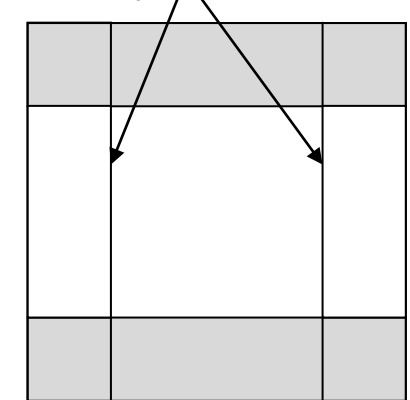
Skizze A (3 – 4 Spieler):

die 4 Eckfelder bleiben unbespielt



Skizze B (2 Spieler):

die senkrechten Linien haben hier keine Bedeutung



Pinzgauer Holzspielzeug

Roßberg 144

A-5741 Neukirchen am Großvenediger

Tel: 06565/6843 Fax: Durchwahl 14

e-mail: firma@pinzgauer-holzspielzeug.at

web: www.pinzgauer-holzspielzeug.at

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr!

