

Spiel der Türme  
Schmidt Spiele, 1993  
HOFFMANN Rudi  
2 - 4 spelers vanaf 12 jaar  
± 60 minuten

## Inleiding

In de middeleeuwse stad der torens gaat het er vrolijk aan toe. Ieder van de vier, door macht bezeten, adellijke families wil de machtigste toren, of beter nog meerdere torens terzelfder tijd bezitten. Omdat het bouw materiaal schaars is, gaat het erom de andere adellijke families te overrompelen. Wie slaagt erin als eerste het middeleeuwse stadsbeeld te beheersen en de stad te controleren. Wie heeft zich verzekerd van de hoogste toren ?

Bij dit spannende tactische spel met een klein scheutje geluk, moet men er zijn hoofd bijhouden en steen voor steen, torenhoog, overwegen welke zet de beste is.

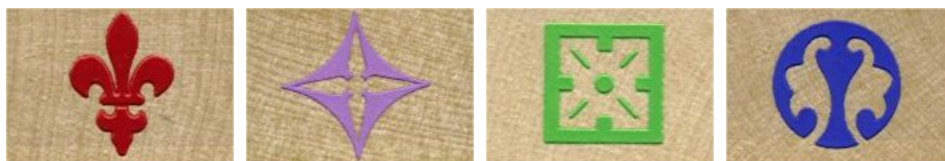
## Doel van het spel

De spelers proberen hun eigen stenen respectievelijk torens op de symboolvelden te zetten en daar zoveel mogelijk punten te incasseren.

De speler die het hoogste aantal punten heeft, is de winnaar.

# Spelmateriaal

- 1 speelbord ;
- 80 houten stenen met vier verschillende symbolen ;



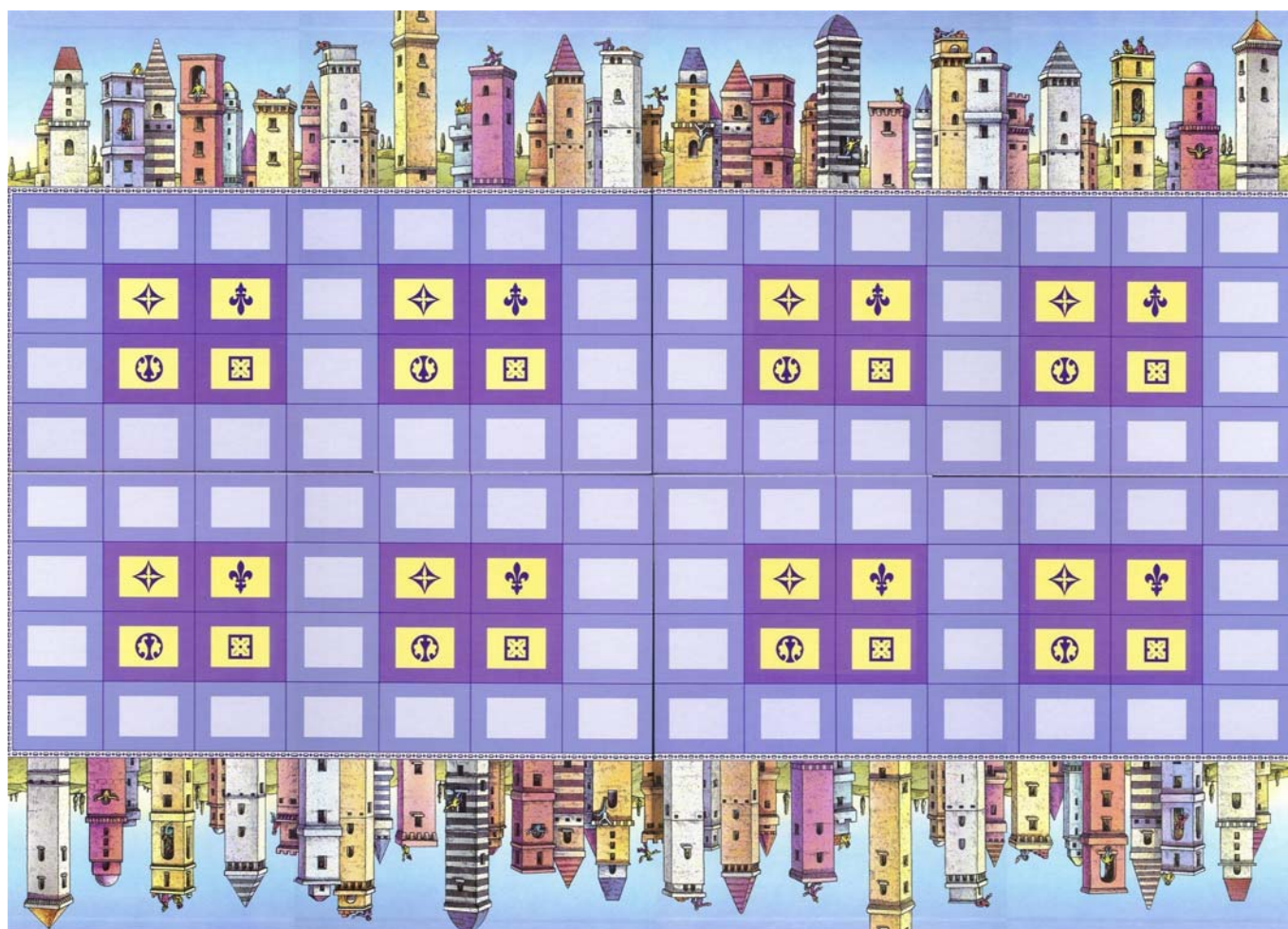
- 1 handleiding.

## Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt op de tafel gelegd.

Het speelbord toont 8 nog onbebouwde stadswijken van de stad der torens met telkens 4 verschillende stukken bouwgrond (de symboolvelden).

Rondom de stadswijken lopen de steegjes van de stad (80 velden).



Iedere speler kiest nu één van de vier steenkleuren uit en ontvangt de 20 daarbijbehorende bouwstenen. Van elk van de op de stadswijken afgebeelde symbolen zijn er per kleur 5 stenen voorhanden.

Als er slechts 2, respectievelijk 3 spelers meespelen, gelden de aanvullende speciale regels aan het einde van de handleiding.

De stenen dragen 4 verschillende symbolen, die overeenstemmen met de elkaar afwisselende symboolvelden.

Alle 80 stenen worden verdekt gemengd. Voor elk steegjesveld wordt een steen getrokken, die dan open daarop wordt gelegd. De stenen mogen dus nog niet op de symboolvelden worden gelegd !

Alle 80 stenen worden willekeurig over de straten van de stad (en dus niet over de bouwzones) verdeeld. Het is aan te raden om te beginnen leggen in een hoek van het speelbord en daarna rij per rij een steen af te leggen.

Een startspeler wordt gekozen.

Daarna volgen de andere spelers met de wijzers van de klok mee.

## Spelverloop

De speler die aan de beurt is, moet een steen respectievelijk een toren van de eigen kleur bewegen. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Een stapel van twee of meer op elkaar gestapelde symboolstenen wordt toren genoemd. Alle stenen van de toren moeten hetzelfde symbool dragen.

Een toren behoort steeds toe aan die speler wiens steenkleur bovenaan ligt.

Een toren mag maximaal 5 stenen hoog worden. Dan is hij veilig en kan niet meer door een andere steen respectievelijk andere toren worden bezet. Hij kan vanaf dan zonder risico op een symboolveld worden gezet (zie 'Betekenis van de symboolvelden' op pagina 5).

Torens mogen niet meer worden ontbonden, zij moeten steeds als complete toren worden bewogen respectievelijk op een andere steen of een andere toren worden gezet.

Een toren kan, volgens de onderstaande regels, op een andere steen respectievelijk een andere toren worden gezet.

## Het plaatsen van de stenen respectievelijk de torens

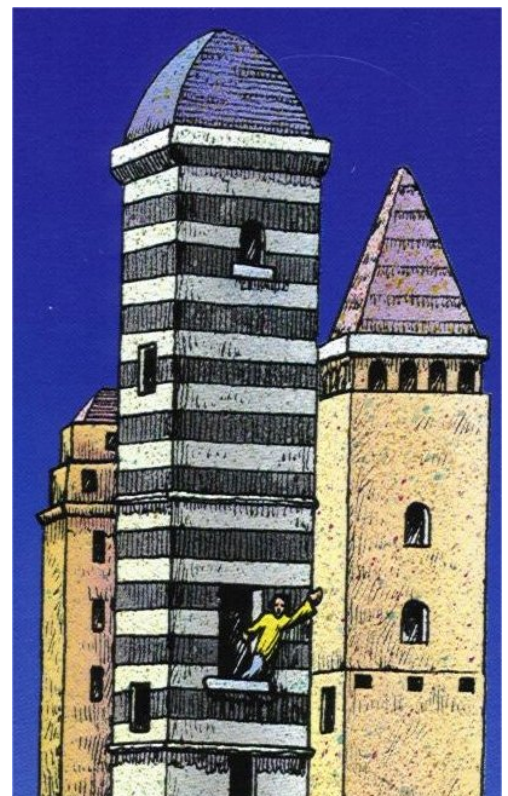
Een steen respectievelijk toren kan verticaal of horizontaal, maar niet diagonaal, worden verplaatst. Het veranderen van richting tijdens een zet is niet toegestaan.

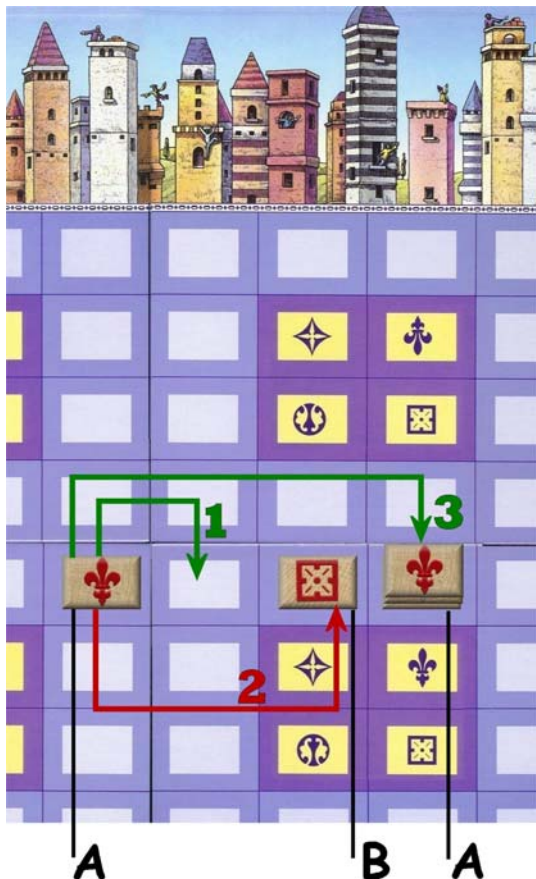
Een steen respectievelijk toren mag over stenen respectievelijk torens van dezelfde kleur (met willekeurige symbolen) en ook over vrije velden willekeurig ver worden verzet.

Een speler mag niet over stenen respectievelijk torens van de medespelers springen !

Een steen respectievelijk toren mag op een vrij veld of op een steen respectievelijk toren met een zelfde symbool (met een willekeurige kleur) worden gezet.

**Let op :** Het is dus niet toegestaan, stenen respectievelijk torens op stenen respectievelijk torens met verschillende symbolen te zetten.

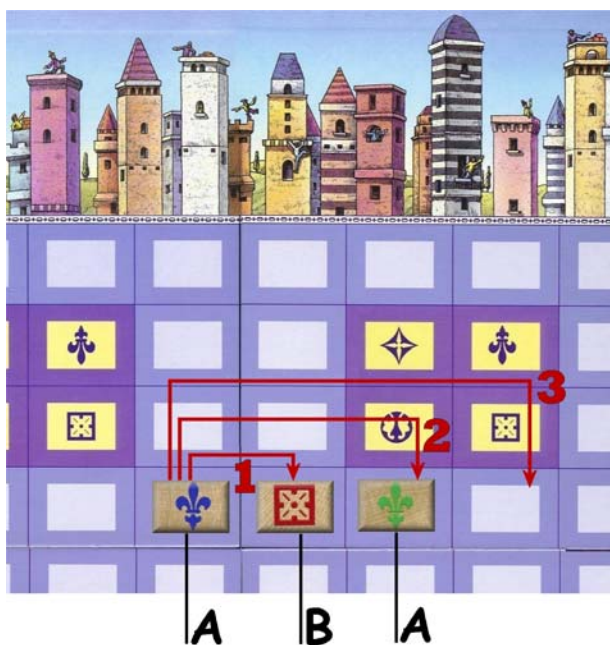




### Afbeelding 1

De steen met het symbool A mag :

1. op een vrij veld worden gezet ;
2. **niet** op een steen met een ander symbool (B) worden gezet ;
3. over een eigen steen (B) op een toren met een zelfde symbool worden gezet.

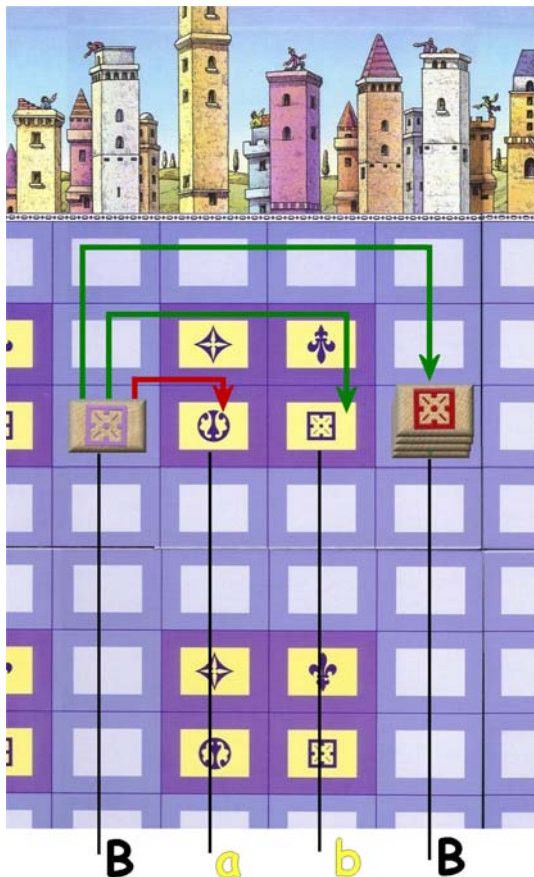


### Afbeelding 2

De steen met het symbool A mag :

1. **niet** op een vreemde steen met een ander symbool worden gezet ;
2. **niet** over een vreemde steen op een andere steen worden gezet ;
3. **niet** over vreemde stenen op een vrij veld worden gezet.

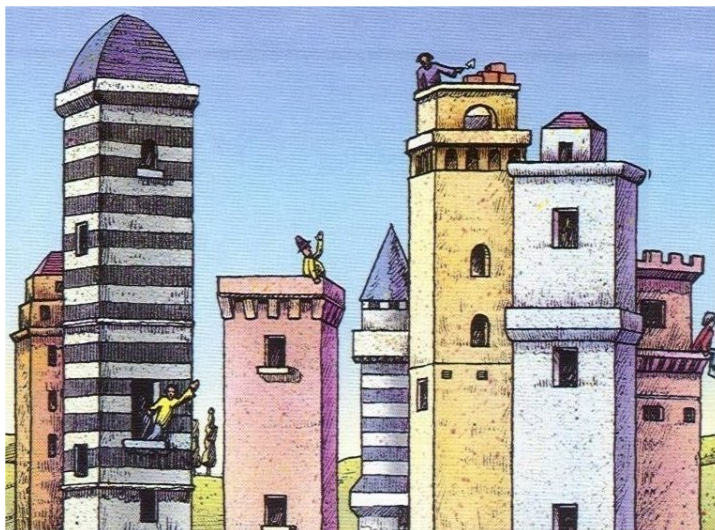
Als een steen respectievelijk een toren op een vrij symboolveld wordt gezet, dan moet de steen respectievelijk de toren het zelfde symbool als het symboolveld hebben (zie 'Betekenis van de symboolvelden' op pagina 5).



### Afbeelding 3

De steen met het symbool B mag :

1. niet op het symboolveld A worden gezet ;
2. op het symboolveld B worden gezet ;
3. over de symboolvelden op een toren met het zelfde symbool worden gezet.



Zelfde symbolen worden op zelfde symbolen gezet !

Een steen respectievelijk een toren mag over de symboolvelden op het speelbord worden gezet.

Over een steen respectievelijk een toren van de eigen kleur, die op een symboolveld staat, mag men natuurlijk wel zetten.

Als een speler geen geldige zet kan doen, moet hij zolang zijn beurt overslaan, tot hij weer een geldige zet kan uitvoeren.

Op ieder veld mag slechts één steen respectievelijk één toren van een speler staan !

### Betekenis van de symboolvelden

Alleen de speler die met zijn stenen respectievelijk zijn torens aan het einde van het spel op de symboolvelden staat, ontvangt punten !

Het plaatsen op symboolvelden is te allen tijde mogelijk, als men aan de beurt is.

**Opgepast :** Deze steen respectievelijk deze toren mag dan gedurende het ganse spel niet meer van dit symboolveld worden verzet !

Zodra men een steen respectievelijk een toren op een symboolveld heeft gezet, mag men onmiddellijk met een andere steen respectievelijk een andere toren nogmaals zetten.

Zet de speler met een nieuwe steen respectievelijk een nieuwe toren opnieuw op een symboolveld, dan is de speler onmiddellijk weer aan de beurt.

## Einde van het spel

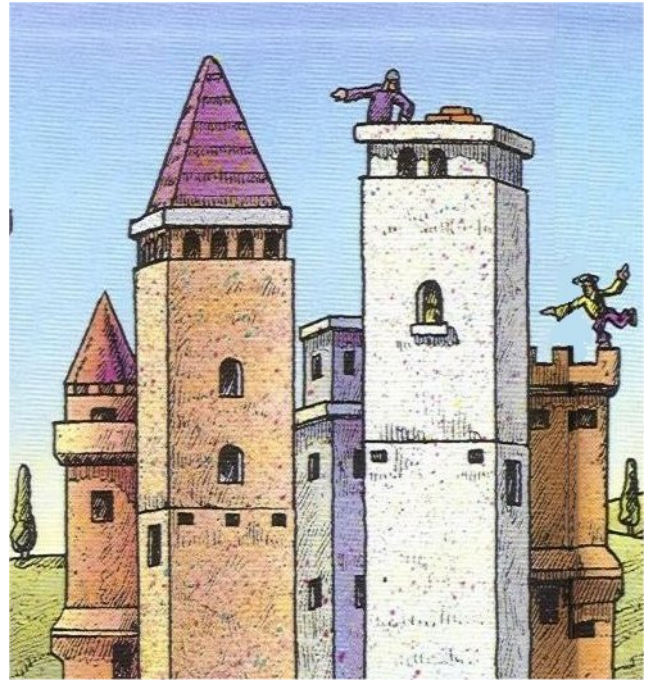
Zodra precies één stadswijk op alle 4 verschillende stukken bouwgrond (symboolvelden) met de overeenkomstige stenen respectievelijk torens van één kleur is bezet, eindigt het spel onmiddellijk. Nu wordt voor iedere speler afzonderlijk de afrekening gemaakt.

Enkel de stenen respectievelijk de torens die op de 32 symboolvelden staan, leveren punten op.

Iedere eigen steen en iedere veroverde steen van een eigen toren, levert één punt op. Een toren met 5 stenen zal dus steeds voor 5 punten tellen.

De stenen en torens van de stadswijk waarmee de speler het spel heeft beëindigd, tellen dubbel.

De speler met de meeste punten wint.



### Het spel moet voortijdig worden beëindigd :

- 1. als er zich op de steegjes geen stenen respectievelijk geen torens meer bevinden ;
- 2. als een speler geen geldige zet meer kan maken omdat zijn stenen respectievelijk zijn torens ofwel op symboolvelden staan ofwel zich in torens van andere spelers bevinden.

Alle spelers tellen dan hun bereikte punten in de stadswijken samen.

## Speciale regels voor 2 respectievelijk 3 spelers

Iedere speler kiest één van de vier kleuren.

Alle stenen worden, zoals in het basisspel beschreven, op het speelbord verdeeld.

Bij vier spelers mag men enkel stenen respectievelijk torens van de eigen kleur bewegen.

In een spel van 2 respectievelijk 3 spelers echter worden de resterende kleuren als neutrale stenen behandeld, dit wil zeggen dat iedere speler ze kan verzetten.

In een spel met 3 spelers is er één neutrale kleur, in een spel met 2 spelers zijn er twee neutrale kleuren.

De speler die aan de beurt is, mag of een eigen steen respectievelijk eigen toren bewegen of een neutrale steen zetten.

Als een speler een neutrale steen heeft gezet, mag de daaropvolgende speler dezelfde steen in deze ronde niet meer verplaatsen.

Als een speler door het zetten van een eigen steen respectievelijk eigen toren de plaats van een vreemde of een neutrale steen met een zelfde symbool kan bereiken, bouwt hij eveneens een toren.

Neutrale stenen mogen nooit zo worden bewogen dat zij de torenkleur bouwen, dit wil zeggen bovenaan liggen. Neutrale stenen kunnen alleen door andere stenen worden bezet of op een vrij veld worden gezet.

Met eigen stenen respectievelijk eigen torens mag men niet over neutrale stenen zetten !

## Variante

Alle torens kunnen, in tegenstelling tot de basisversie waar de torenhoogte tot 5 stenen is begrensd, willekeurig hoog worden.  
Daardoor moeten de spelers nog beter op hun torens passen omdat zij nooit veilig zijn !

## Tactische tips

Praktijkervaring is de beste leerschool. De spelsituatie is telkens anders omdat de stenen in elk spel anders liggen. Dikwijls dienen zich meerdere zetmogelijkheden aan op het moment dat men aan de beurt is.

Voordat het spel echt begint, vergewissen de spelers zich het best van de positie van de stenen en in het bijzonder over de positie van de eigen stenen. Er moet worden rekening gehouden met de voordelen en de nadelen van de posities van de stenen en zeker van die posities die de oorzaak kunnen zijn van een bedreiging door de tegenstander.

Hoe vroeger men zijn stenen respectievelijk zijn torens op de symbolovelden zet, des te groter is het gevaar door stenen respectievelijk torens van de tegenstanders te worden overrompeld.

Een schijnaanval op een andere stadswijk kan de tegenstander afleiden. Zo camoufleert men zijn eigen bedoelingen voor een stadswijk die men op het oog heeft.

Door de mogelijkheid van een extra zet kan men het spel vlug beëindigen. De speler die echter het spel beëindigt, heeft daarom nog niet de meeste punten om de winnaar te zijn.



de auteur 'HOFFMANN Rudi'

