

Spiel der Türme

TORNYOK JÁTÉKA

A történet a középkori Tornycok Városával kezdődik. A négy hataloméhes nemesi család mindegyike arra törekszik, hogy megszerezzék a befolyást a legerősebb torony – vagy még inkább tornycok felett. A hiányzó nyersanyagokat a riválisok készleteivel pótolják a portyázó családok. Ki lesz az első kormányzója a középkori városnak, aki azt az uralma alá hajtja? Kinek a birtokában lesz a legmagasabb torony? Ebben az izgalmas taktikai (kicsit a szerencsének is van szerepe) játékban fontos a jó gondolkodás.

A JÁTÉK CÉLJA

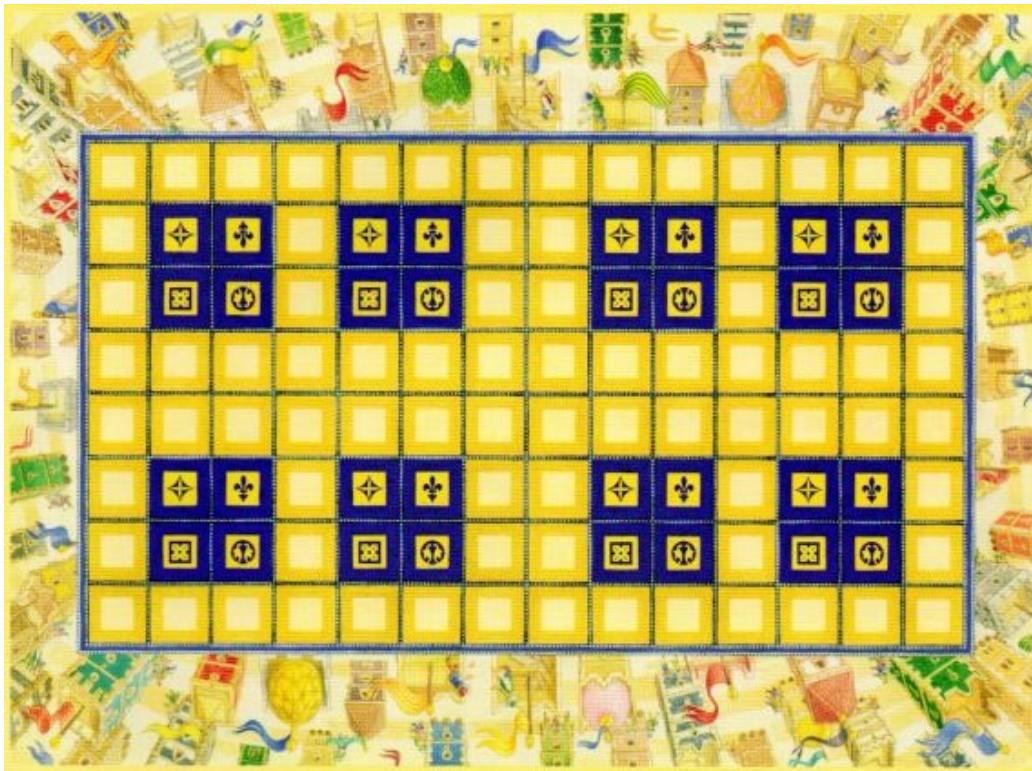
A játékosoknak a saját lapkáikat vagy tornycokukat a szimbólummal jelölt területre kell mozgatniuk, minél több pontot szerezve ezzel. A legtöbb pontot összegyűjtő játékos győz.

A JÁTÉK ELEMEL

- 1 játéktábla
- 80 fa játéklapka négy különböző jelöléssel
- 1 szabályfüzet

ELŐKÉSZÜLLETEK

Tegyük a táblát az asztalra. A tábla a Tornycok Városának 8 fejtlen kerületét ábrázolja, mindegyikben 4 különböző típusú épület helyével (a helyeket szimbólumok jelölik). A kerületek között a város utcája látható.



Minden játékos választ egy színt a lapkákon lévő négy szín közül. Ha csak ketten vagy hárman játszanak, akkor a szabálykönyv végén lévő kiegészítéseket kell figyelembe venni.



A lapkákon lévő négy különböző szimbólum megegyezik a táblán lévő jelekkel. Egy színben mind a négyféle szimbólum 5-ször fordul elő.

Tegyük a lapkákat képpel lefelé és keverjük meg őket. Minden egyes utcát ábrázoló helyre húzzunk egy lapkát, és azt tegyük rá képpel felfelé. Egyetlen jelölt helyre se tegyünk lapkát! Legkönnyebb a tábla egyik sarkától kezdeni a feltöltést, és soronként haladni.

Válasszuk ki a kezdő játékost. A játék során a játékosok az óramutató járásával megegyező sorrendben követik egymást.

A JÁTÉK MENETE

- A soron lévő játékos a saját színű lapkáját vagy tornyát mozgatja. Majd a következő játékos jön.
- Kettő vagy több egymásra helyezett lapka alkotja a tornyot. A tornyot alkotó minden lapkán azonos szimbólumnak kell lennie.
- A torony mindig ahhoz a játékoshoz tartozik, akinek a lapkája a torony tetején van.
- A torony maximum 5 lapkából állhat, és ettől kezdve nem léphet rá újabb lapka vagy torony. Ez minden veszély nélkül léphet a jellel ellátott területre (lásd a jelzett területek leírásánál).
- A torony nem szedhető szét, mindig egy egységként kell mozgatni másik lapkára vagy toronyra.
- A torony (az alábbi mozgatási szabályoknak megfelelően) léphet másik lapkára vagy toronyra.





Mozgás

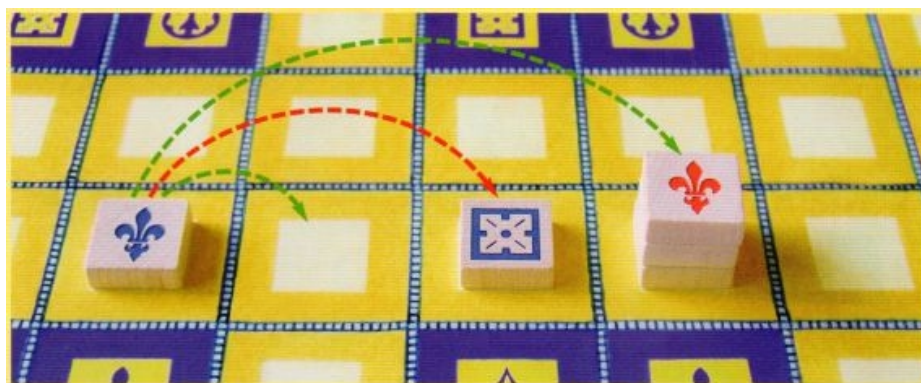
- A lapka vagy a torony léphet vízszintesen vagy függőlegesen, de átlósan nem. Mozgása alatt nem változtathat irányt.
- A lapka vagy a torony bármennyit léphet (irányváltoztatás nélkül). Ha rálépett egy másik lapkára, vagy toronyra tovább már nem léphet abban a körben.
- Szabadon átléphet bármelyik vele azonos színű lapkán vagy toronyon (tekintet nélkül a rajtuk lévő szimbólumra), és az üres mezőkön. Más játékos lapkáit vagy tornyait nem lépheti át!
- A lapka vagy a torony léphet egy üres helyre vagy egy vele megegyező szimbólumú másik lapkára vagy toronyra (színre való tekintet nélkül). Lapka vagy torony tőle különböző szimbólumú lapkára vagy toronyra nem léphet.

Fontos: Lapka vagy torony saját szimbólumától különböző szimbólumú lapkára vagy toronyra nem léphet.

Első példa:

Az  jelű lapka

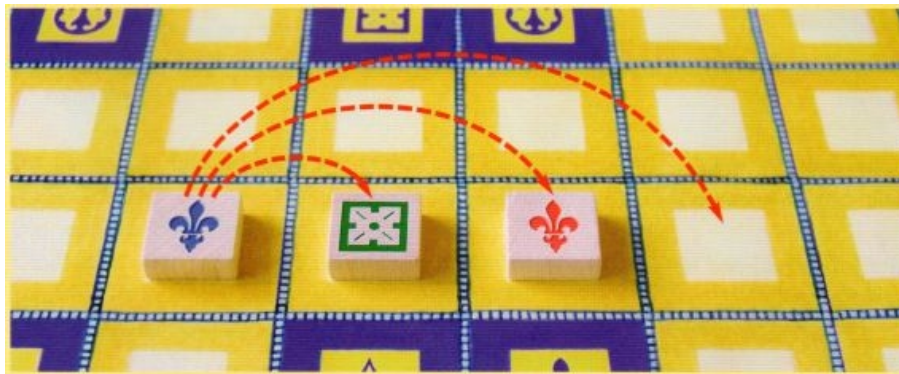
1. léphet szabad mezőre.
2. nem léphet a tőle különböző jelű  lapkára .
3. átléphet a vele megegyező színű lapkán  a vele megegyező szimbólumú  toronyra.



Második példa:

Az  jelű lapka

1. nem léphet a tőle különböző szimbólumú lapkára.
2. nem léphet át az ellenfél lapkáján egy a mögött levő másik lapkára.
3. nem léphet át az ellenfél lapkáján az a mögötti üres helyre.

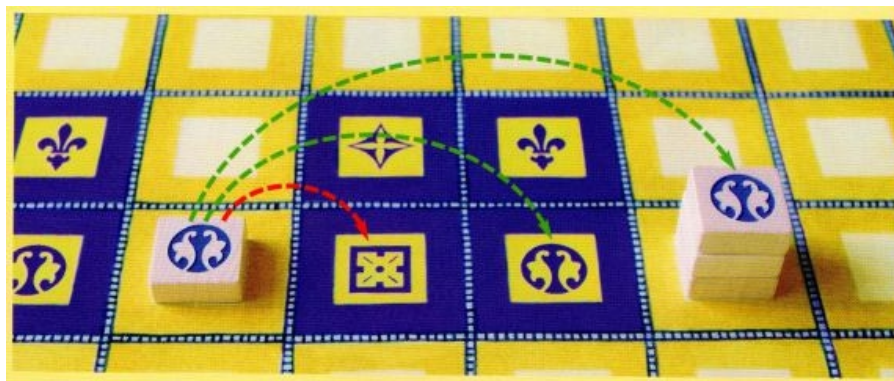


Lapka vagy torony csak a saját szimbólummal jelölt területre léphet be. (Lásd jelölt területek leírása)

Harmadik példa:

Az  jelű lapka

1. nem léphet az  szimbólummal jelölt területre.
2. léphet a  szimbólummal jelölt területre.
3. átléphet a jelölt területen a saját szimbólumával megegyező szimbólumú toronyra.



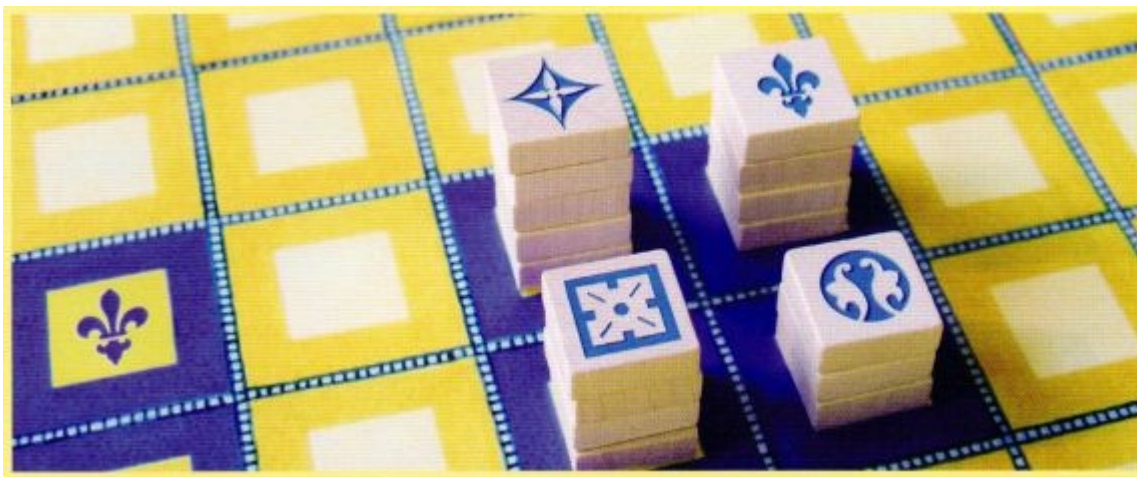
Szimbólum léphet azonos típusú szimbólumra.

- Lapka vagy torony átléphet szimbólummal jelölt területen.
- A játékos saját lapkájával vagy tornyával elfoglalt szimbólummal jelölt területen átléphet (mint a normál mozgás során).
- Ha egy játékos (ideiglenesen) nem tud lépni, amikor rá kerül a sor, akkor addig kimarad a játékból, amíg nem tud újra lépni.
- Egy adott területen csak egy lapka vagy torony állhat.

Szimbólummal jelölt területek

- A játék végén csak azok a lapkák érnek pontot, amelyek szimbólummal jelölt területen állnak.
- A játékos a köre alatt ráléphet a szimbólummal jelölt területre. De vigyázat! A lapka vagy torony nem mozdítható el a játék során a szimbólummal jelölt területről.
- Ha egy játékos egy szimbólummal jelölt területre lépett, utána azonnal léphet egy másik lapkával vagy toronnyal.
- Ha ismét szimbólummal jelölt területre lép, újra léphet (a fentieknek megfelelően).
- Egy kerületben több különböző színű lapka vagy torony is állhat.

A JÁTÉK VÉGE



- Amikor egy adott épület mind a négy épülethelyét (szimbólummal jelzett terület) elfoglalta négy ugyanolyan színű megfelelő szimbólumú lapka vagy torony a játéknak azonnal vége. Minden játékos pontoznak az alábbiak szerint:
- Csak azok a lapkák és tornyok érnek pontot, amelyek 32 szimbólummal jelölt területen állnak.
- A játékos minden különálló lapkája, és minden saját tornyának minden egyes lapkája egy pontot ér. Tehát egy 5 lapkából álló torony 5 pontot ér a tulajdonosának.
- Annak a kerületnek a lapkái és tornyai, amellyel be is fejeződik a játék, dupla pontot érnek.
- A legtöbb pontot szerző játékos győz.
- A játék véget ér,
 1. ha nincs az utakon több lapka vagy torony
 2. ha egy játékos többet nem tud lépni, mert minden lapkája vagy tornya a szimbólummal jelölt területen van, vagy más játékos tornyába van beépítve.Ebben az esetben egyszeres pontszámot kapnak a játékosok minden egyes kerület után.

SZABÁLYOK 2 VAGY 3 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

- Minden játékos választ egy szint a négy közül.
- Minden lapkát fel kell tenni a táblára a 4 játékos változatban leírtak szerint.
- A 4 játékos változatban a játékosok mindig csak a saját színű lapkáikat, illetve tornyaikat mozgathatják. 2 vagy 3 játékos estén a megmaradt színeket semlegesként kezelik, tehát minden játékos mozgathatja őket:
 - 3 játékosnál 1 semleges szín van.
 - 2 játékosnál 2 semleges szín van.
- A játékos a saját körében mozgathatja mind a saját színű lapkáit vagy tornyait, valamint a semleges színűeket is.
- Ha egy játékos lépett egy semleges színű lapkával, akkor ezzel a lapkával abban a körben másik játékos már nem léphet.
- Egy játékos a saját színű lapkájával vagy tornyával ráléphet, az azonos szimbólumú ellenséges vagy semleges színű bábura tornyot építve, az eredeti szabályok szerint.
- Semleges lapka soha nem léphet úgy, hogy lépésével torony épüljön (nem léphet más lapkák tetejére). Átléphet lapkák, tornyok, üres mezőkön, és üres mezőn áll meg.
- A játékosok lapkái és tornyai nem léphetnek át semleges lapkát!

VARIÁCIÓ

- Tornyok bármilyen magasak lehetnek (tehát a magasság nincs 5-nél korlátozva, mint a normál játékban). Így a játékosoknak sokkal több figyelmet kell fordítani a tornyokra, mert azok soha sincsenek biztonságban!

TAKTIKA

- A játékot legegyszerűbben játék közben lehet megtanulni. A lapkák lehelyezésének mindig változik, ezért nincs két egyforma játék. A játékosoknak sok hasznos lépés közül kell választaniuk.
- A játékosoknak a lépés előtt át kell tekinteniük a lapkák elhelyezkedését a táblán. A játékosok figyelik saját lapkáikat, és azt is melyeket fenyegetnek ellenséges lapkák.
- A játékosnak el kell foglalni minél hamarabb a szimbólummal jelölt területeket, mert az ellenfelek is erre törekednek.
- Félrevezethetjük az ellenfelet látszólag más területet fenyegetve, mint amelyiknek elfoglalását tervezzük.
- Felhasználva az extra mozgásokat (szimbólumos helyre lépve) gyorsan véget érhet a játék. A játékos, akinek a lépésével véget ér a játék, nem biztos, hogy ő a legtöbb pontot gyűjtő játékos (és így a játék győztese)!