

SPIEL DER TURME

Doel van het spel

Elke speler tracht zijn eigen stenen of torens op de symboolvelden op het speelbord te zetten zodat hij hiervoor op het einde van het spel zo veel mogelijk punten verdient. De speler met het hoogste aantal punten is de winnaar.

Spelvoorbereiding

- . Het speelbord toont 8 nog onbebouwde delen van de stad der torens. Elke bouwzone bestaat uit 4 symboolvelden. De onbebouwde stadsdelen worden met elkaar verbonden door straten (80 velden).
- . Elke speler kiest zich één van de vier kleuren en ontvangt de 20 daarbijhorende bouwstenen. Van elk van de op de stadsdelen afgebeelde symbolen zijn er per kleur 5 voorhanden.
- . Alle 80 stenen worden willekeurig over de straten van de stad (en dus niet over de bouwzones) verdeeld.
- . Na de beginspeler volgen de andere spelers in uurwijzerzin.

Spelverloop

- . **De speler die aan de beurt is, moet een steen of toren van de eigen kleur bewegen.**
- . **Elke stapel van twee of meer stenen wordt beschouwd als een TOREN.**
- . **Om één of meerdere stenen op elkaar te mogen plaatsen, dienen ze niet noodzakelijk van dezelfde kleur te zijn, maar moeten ze wel allemaal hetzelfde symbool dragen.**
- . **Een toren mag maximaal 5 stenen hoog zijn.**
- . **Zodra een toren uit 5 stenen bestaat, is hij veilig en kan hij niet meer overgenomen worden door een andere speler omdat er geen andere steen meer bovenop gelegd mag worden.**
- . **Een toren mag indien gewenst boven op een andere toren gezet worden**

op voorwaarde dat de nieuwe toren niet hoger is dan 5 stenen.

- . Een toren behoort toe aan de speler wiens kleur bovenaan ligt.
- . Een toren dient steeds als één geheel bewogen te worden, m.a.w. zowel het verzetten van een afzonderlijke steen als het verzetten van een volledige toren gelden als één zet.
- . Bewegen van stenen of torens
 - . Een steen/toren kan alleen horizontaal of verticaal bewogen worden, dus niet diagonaal.
 - . Tijdens zijn zet van richting veranderen is niet toegestaan.
 - . Een steen/toren mag over stenen/torens van de eigen kleur bewogen worden onafhankelijk van het daarop vermelde symbool.
 - . Een steen/toren mag zo ver bewogen worden als gewenst op voorwaarde dat de tussenliggende velden (ook onbebouwde stadsdelen) leeg zijn (onafhankelijk van het daarop vermelde symbool) of bezet zijn door eigen stenen/torens (onafhankelijk van het daarop vermelde symbool).
 - . De steen/toren mag landen op een vrij veld of op een eigen of vreemde steen/toren op voorwaarde dat het op het veld of op de steen/toren vermelde symbool gelijk is aan dat van de steen die er bovenop wordt gezet.
 - . Een steen/toren mag niet landen op een leeg veld of op een eigen of vreemde steen met een ander symbool.
 - . Indien een speler geen geldige zet kan doen, verliest hij zijn beurt.
 - . Op elk veld mag slechts één steen/toren staan.
- . Betekenis van de symboolvelden
 - . Alleen de stenen/torens die op de overeenkomstige symboolvelden van de 8 bouwzones staan, leveren op het einde van het spel punten op.
 - . Zodra een steen/toren op een symboolveld staat, mag hij dit tijdens de rest van het spel niet meer verlaten. Indien een toren nog geen 5 stenen hoog is, mag hij nog wel verhoogd worden of overgenomen door een andere speler.
 - . Na het uitzetten van een steen/toren op een symboolveld, mag deze speler nogmaals spelen.

Einde van het spel

- . Zodra één van de 8 bouwzones volledig bezet is door stenen/torens van dezelfde kleur, eindigt het spel onmiddellijk.
- . Afrekening :
 - . Alleen stenen die zich op één van de 32 symboolvelden bevinden, leveren punten op.
 - . Elke eigen of vreemde steen die zich in een eigen toren bevindt, levert 1 punt op. Een toren van 5 stenen hoog levert dus steeds 5 punten op (onafhankelijk van de kleur van de stenen waaruit hij bestaat).

. De stenen van de bouwzone waarmee het spel beëindigd werd, leveren dubbele punten op.

De speler met de meeste punten, wint het spel.

. Het spel eindigt vroegtijdig als :

. er zich in de straten van de stad geen stenen of torens meer bevinden

. één speler geen geldige zet meer kan doen omdat al zijn stenen reeds op symboolvelden staan of gevangen zitten in vreemde torens

In dit geval tellen alle spelers opnieuw alleen de stenen/torens die zich op één van de 8 bouwzones bevinden. De speler met de meeste punten, wint het spel.

SPIELDERTURME		
Schmidt Spiele	Hoffmann, Rudi	1993
2 - 4 spelers	vanaf 12 jaar	1 uur

© Marc Van den Branden, Forum, 1996