

Terra Turrium  
Franckh-Kosmos, 1990  
KRAMER Wolfgang  
2 - 4 spelers vanaf 12 jaar  
± 90 minuten



# Inleiding

Het is altijd een droom van de mens geweest om zo hoog mogelijk te kunnen bouwen, het land te kunnen overzien en naar de hemel te kunnen reiken.

Heel in het bijzonder geldt dit zeker voor Terra Turrium, het land van de torens. In een ver en bewogen verleden met hoogtes en laagtes en met verheven doelstellingen ontstonden, verdeeld over het ganse land, vele prachtige torens.

En om aan te knopen bij de oude tradities, vond om de vier jaar een groot torenbouwfeest plaats. Het middelpunt van dit feest was het grote torenbouwspel. Vier hoge magistraten traden tegen elkaar in het strijdperk. Iedere magistraat kreeg een territorium toegewezen en koos zich zes moedige turrianers. Deze turrianers moesten zijn vlag dragen, zijn torens beschermen en voor hem vechten.

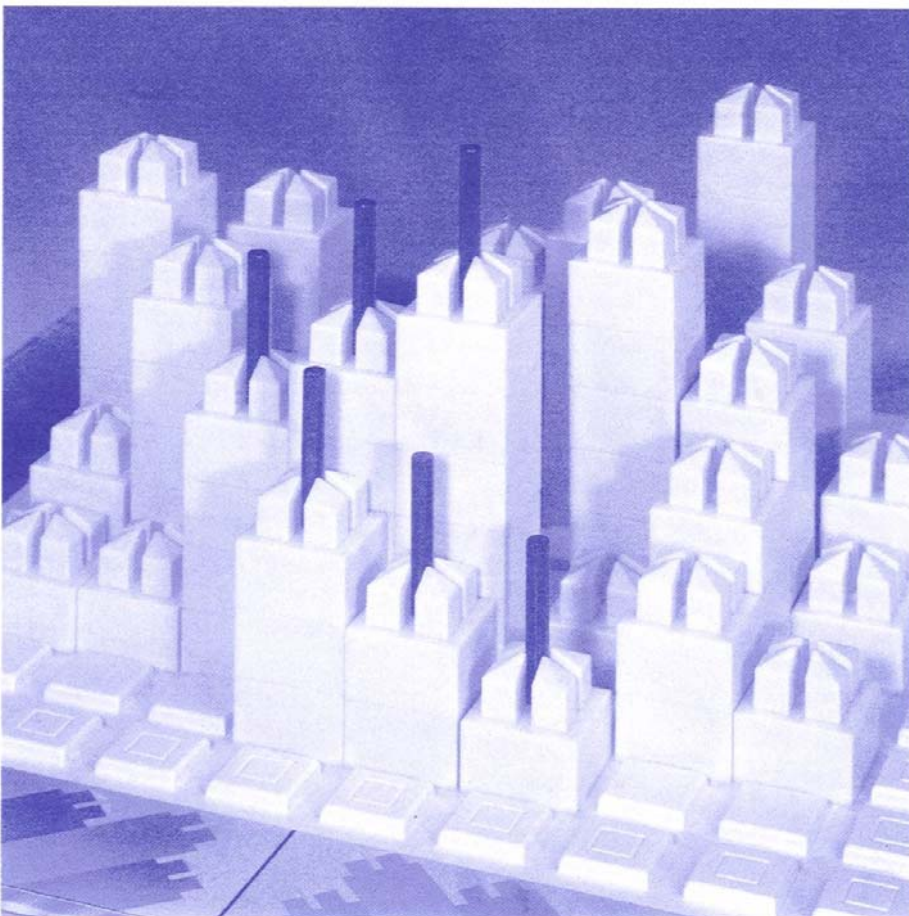
De opdracht bestond er in om zes torens van een verschillende grootte met een eigen vlag te bezetten. De torens moesten uiteraard nog eerst worden gebouwd. De bouwstenen voor de torens werden op een listige en sluwe wijze veroverd in de andere territoria.

Er werden dus diepe kuilen gegraven, vreemde torens heropgebouwd en weer afgebroken of bestormd en veroverd. Hoe hard en bitsig de strijd ook was, het verloop was altijd eerlijk en fair omdat de erecode die werd gehanteerd voorzag dat men in de loop van het spel maar vijfmaal een turrianer in een vreemd gebied kon slaan.

Alleen diegene die strategisch en tactisch tewerk ging, werd de overwinnaar in dit torenbouwspel en verkreeg de hoogste erkenning die Terra Turrium te bieden had, namelijk de opname in de raad der wijzen.

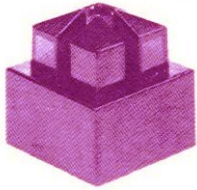
## Doel van het spel

Alle spelers bouwen torens op het speelbord. De speler die er als eerste in slaagt om met zijn turrianers 6 torens van 6 verschillende hoogtes (een toren van zes, een toren van vijf, een toren van vier ... enzovoort) te bezetten, wint het spel.

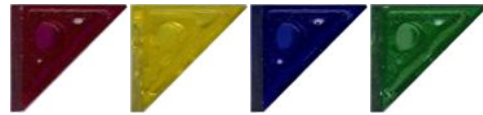


# Spelmateriaal

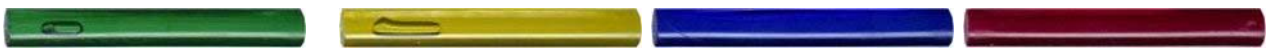
⇒ 116 bouwstenen



⇒ 4 agressorstenen (één per kleur)



⇒ 24 turrianers (zes per kleur)



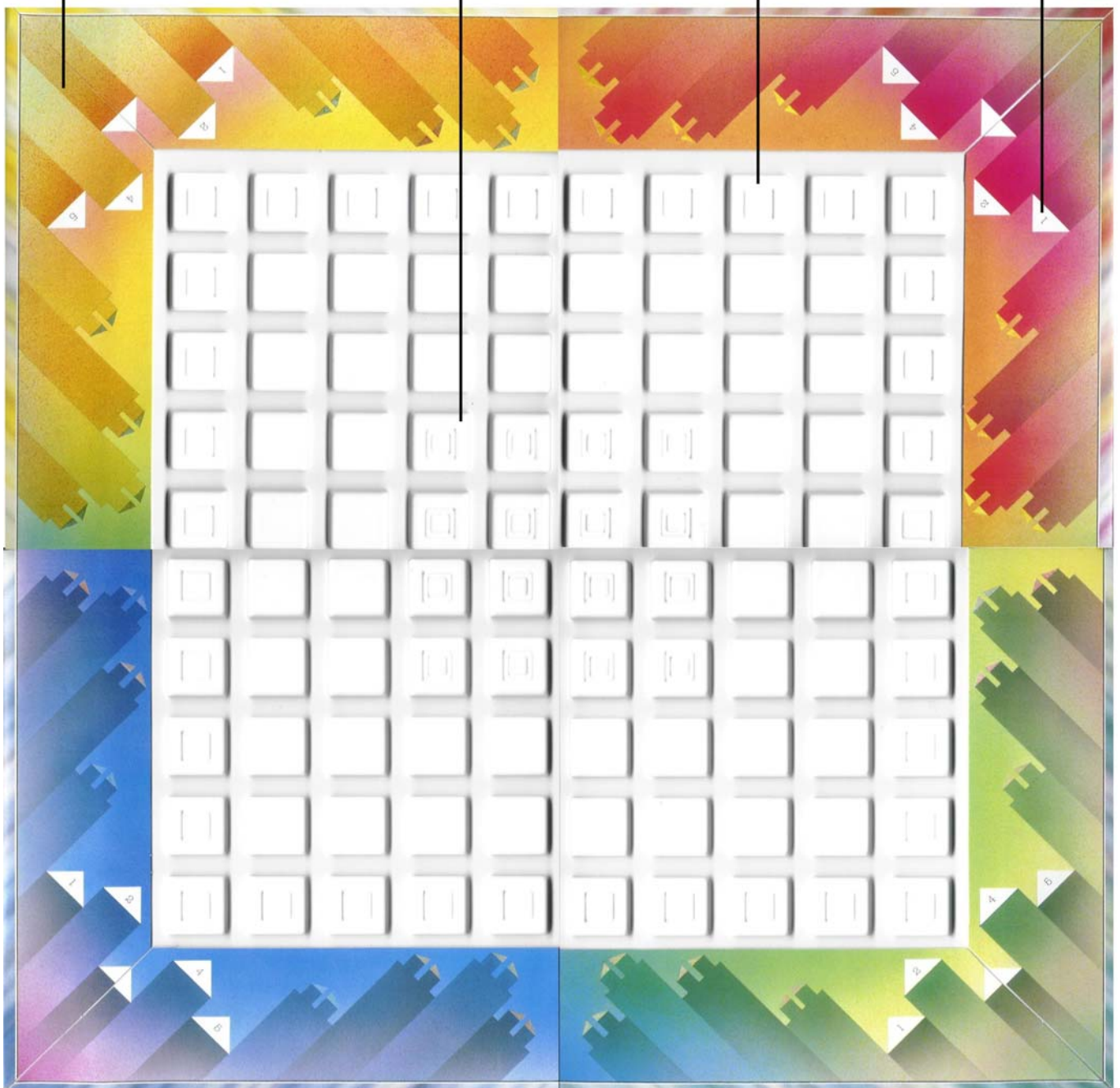
⇒ 1 speelbord

een territorium  
(geel)

één van de 16 velden  
in het midden

een veld aan de  
buitenrand

startveld van  
de agressor



# Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. De bouwstenen worden op het speelbord gezet.

## In een spel met 4 spelers:

- ⇒ worden alle 100 velden met één bouwsteen belegd;
- ⇒ worden de 16 velden in het midden van het speelbord dubbel belegd;
- ⇒ worden in totaal dus 116 bouwstenen gebruikt.

## In een spel met 3 spelers:

- ⇒ wordt de buitenrand niet belegd;
- ⇒ worden de 16 velden in het midden van het speelbord dubbel belegd;
- ⇒ worden in totaal dus 80 bouwstenen gebruikt.

## In een spel met 2 spelers:

- ⇒ wordt de buitenrand niet belegd;
- ⇒ worden alle andere velden met één bouwsteen belegd;
- ⇒ worden in totaal dus 64 bouwstenen gebruikt.

Elke speler kiest een territorium uit en zet op zes willekeurige bouwstenen in zijn territorium een turrianer van dezelfde kleur.

In een spel met 3 spelers blijft één territorium onbezet. In een spel met 2 spelers bezit elke speler twee territoria, maar wel slechts zes turrianers.

Elke speler ontvangt 1 agressorsteen. De speler plaatst zijn agressorsteen aan de rand van zijn gebied op veldje nummer 1.

# Spelverloop

Elke speelbeurt bestaat uit 3 fases die achtereenvolgens worden uitgevoerd.

1. Bouwstenen nemen
2. Bouwstenen plaatsen (torens bouwen)
3. Turrianers bewegen

Er wordt bepaald welke speler mag beginnen.

Deze speler voert de acties steeds na elkaar uit. Daarna is het de beurt aan de volgende speler. Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

## 1. Bouwstenen nemen

De speler moet in totaal drie bouwstenen van het speelbord nemen.

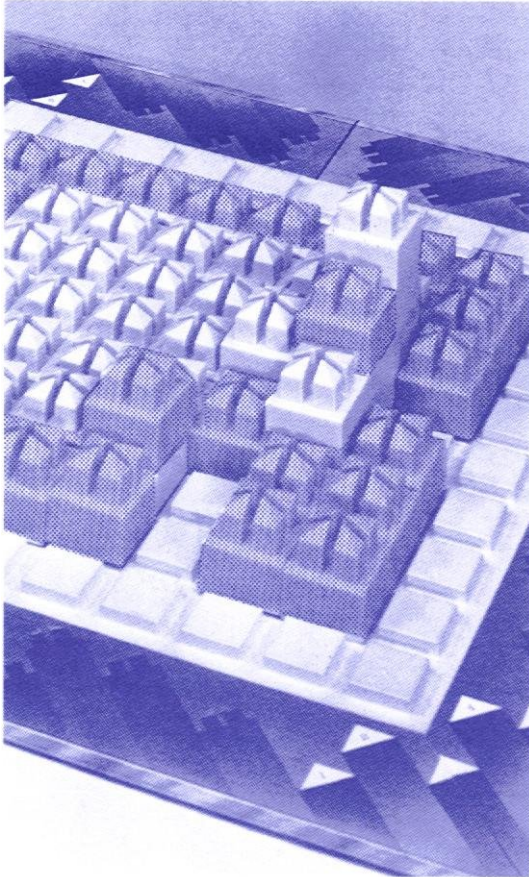
Uit elk vreemd territorium mag slechts 1 bouwsteen worden weggenomen. Van het eigen territorium mogen meerdere stenen worden weggenomen, maar nooit meer dan drie.

In het spel met **drie spelers** geldt het onbezette territorium ook als een vreemd territorium.

In het spel met **twee spelers** kunnen alle drie bouwstenen uit het gebied van de tegenspeler worden weggenomen.

De speler die een of twee stenen uit het eigen territorium wegneemt, mag kiezen bij welke speler hij de andere bouwstenen haalt.

De bouwstenen mogen niet bezet zijn met turrianers.



Voor het wegnemen van bouwstenen uit vreemde territoria geldt de 'buitenregel': een steen mag alleen worden weggenomen als hij aan de buitenkant van het speelbord ligt, met andere woorden als hij toegankelijk is via de buitenrand.

Voor de torens geldt dezelfde 'buitenregel': ze mogen alleen worden afgebroken als ze via de buitenrand van het speelbord bereikbaar zijn en niet bezet zijn door een turrianer.

#### **Voorbeeld**

Alle donkere bouwstenen mogen worden weggenomen.

## 2. Bouwstenen plaatsen (torens bouwen)

De drie weggenomen stenen moeten tijdens dezelfde beurt terug op het speelbord worden neergelegd op een veld dat nog niet door een turrianer is bezet.

Dit mag op elk veld, dus ook op elkaar of in een vreemd territorium.

Tactische tips voor het bouwen vindt u terug aan het einde van de handleiding.

## 3. Turrianers

### Turrianers bewegen

Per beurt heeft de speler maximaal 5 bewegingspunten ter beschikking. Deze bewegingspunten dienen niet noodzakelijk opgebruikt te worden en mogen naar keuze worden verdeeld over de zes turrianers.

Eén stap van een turrianer kost één bewegingspunt. Een speler kan dus 5 turrianers één veld verplaatsen, maar hij kan ook één turrianer vijf velden verplaatsen.

Bewegen mag alleen horizontaal of verticaal (niet diagonaal).

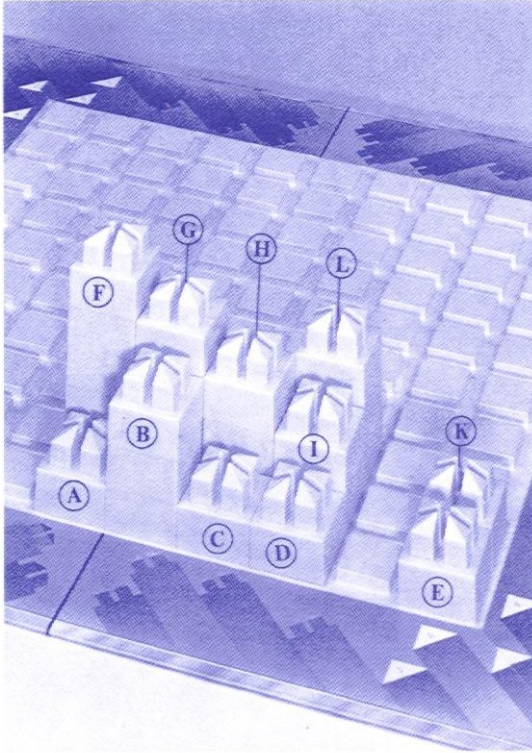
Op elk veld mag maximaal één turrianer staan.

Over een veld waarop een turrianer staat (eigen of vreemd) mag niet worden gesprongen.

Alleen met bouwstenen bezette velden mogen betreden of doorkruist worden.

Opklimmen of afdalen van een toren kan maar als het hoogteverschil tussen twee torens maximaal 1 stap bedraagt. Als het verschil groter is, dan kan een turrianer niet over deze stenen of deze toren.

Bouwstenen of torens in vreemde territoria mogen betreden worden.



### Voorbeeld

Vanuit plaats A kan men geen stap zetten en men ook niet op plaats A terechtkomen.

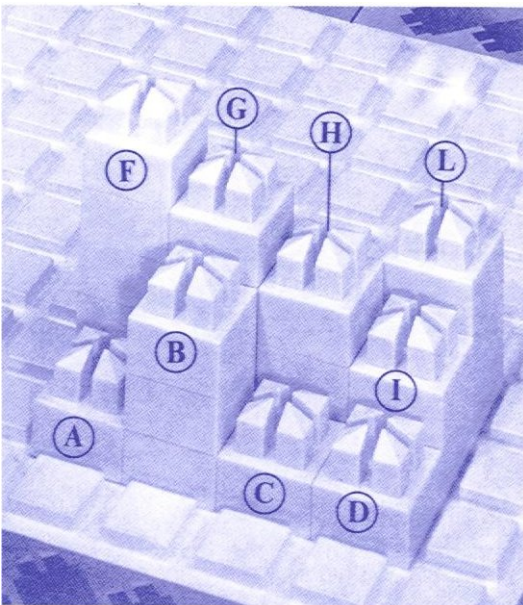
Plaatsen E en K zijn geïsoleerd. Men kan vanuit deze plaatsen niet weg en men kan er ook niet naartoe.

Vanuit plaats B kan men naar plaats G en van daaruit naar plaats F of naar plaats H en dan weer verder naar I en L of naar I, D en C.

### Turrianers slaan

Als men op een veld komt waarop al een vreemde turrianer staat, mag men deze slaan. Afhankelijk van de hoogte van de torens kost het slaan van turrianers, naast de gewone bewegingspunten, extra bewegingspunten:

- ⇒ slaat men een turrianer op gelijke hoogte = 1 extra bewegingspunt
- ⇒ slaat men een turrianer van onder naar boven (opwaarts slaan) = 2 extra bewegingspunten
- ⇒ slaat men een turrianer van boven naar onder (neerwaarts slaan) = 0 extra bewegingspunten



### Voorbeeld

Vanuit plaats F kan men G, B, H, I en D slaan, vier ervan zelfs in één beurt. C en L echter kan men niet slaan.

Vanuit plaats I kan men alles slaan uitgezonderd A. G en B kan men zelfs in één beurt slaan.

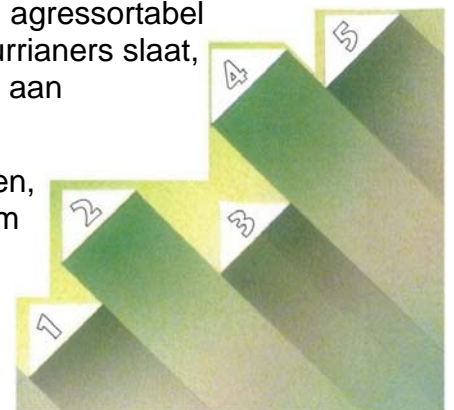
Als een speler na het slaan nog bewegingspunten over heeft, dan kan hij met dezelfde of een andere turrianer nog verder bewegen of nog meer vreemde turrianers slaan.

Als men tijdens zijn beurt één of meerdere turrianers slaat in het eigen territorium, dan geldt dit als een verdedigende zet.

Als men tijdens zijn beurt één of meerdere turrianers slaat in een vreemd territorium, dan geldt dit als een aanvallende zet. Deze zet moet door de eigen agressorsteen worden geregistreerd.

De speler moet zijn agressorsteen één niveau verder zetten op zijn agressortabel (bijvoorbeeld van 1 naar 2). Als een speler in één beurt meerdere turrianers slaat, dan geldt dit toch maar als één aanval, ook al zouden de turrianers aan verschillende spelers toebehoren.

Als de agressorsteen op veld 5 van de agressortabel is aangekomen, mag men nog slechts éénmaal een aanval in een vreemd territorium doen. Daarna wordt de agressorsteen van het speelbord genomen en mag de speler enkel nog verdedigen.



## Geslagen turrianers terug inzetten

Na het slaan van een turrianer, wordt de turrianer terug aan de eigenaar gegeven.

De geslagen turrianer mag door de betrokken speler tijdens de derde fase van zijn beurt terug in het spel worden gebracht worden, maar alleen op een vrije bouwsteen (geen toren) die zich aan de buitenrand van het eigen territorium bevindt.

Het opnieuw in het spel brengen van een turrianer kost één bewegingspunt.

Als alle bouwstenen aan de buitenrand weg zijn, dan moet de speler eerst een nieuwe bouwsteen plaatsen aan de buitenrand vooraleer zijn turrianer terug in het spel kan worden gebracht.

## Einde van het spel

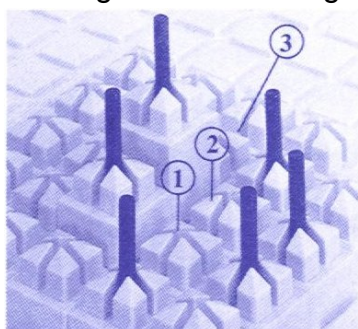
Het spel eindigt zodra een speler er in geslaagd is om met zijn turrianers zes torens te bezetten van zes verschillende hoogtes. De torens mogen willekeurig over het speelbord zijn verspreid en mogen ook in vreemd gebied liggen.

De spelers die in deze ronde nog niet aan de beurt waren, mogen nog wel éénmaal spelen vooraleer het spel wordt beëindigd. Als nog één van hen in de opdracht slaagt, dan zijn er meerdere winnaars.

## Tactische aanwijzingen voor het bouwen

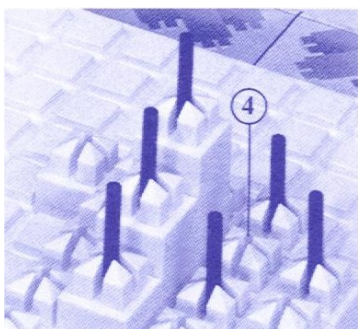
Het is raadzaam om torens zo te bouwen dat ze door eigen turrianers kunnen worden beklimmen. Aangezien een bezette toren niet kan worden uitgebreid, moet men ernaast een nieuwe toren even hoog proberen te bouwen. Probeer de locatie zoveel mogelijk te beschermen met turrianers tot de gewenste hoogte is bereikt en kan worden bezet.

De volgende afbeeldingen laten zien hoe men zijn toren tactisch kan bouwen.



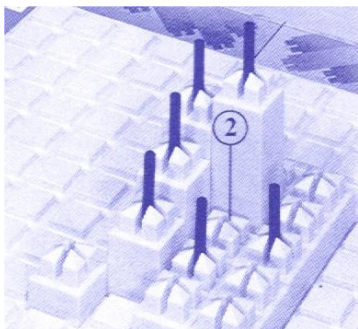
### Een mogelijke opstelling na de eerste zet.

Om verder te bouwen bieden zich de locaties 1, 2 en 3 aan. De velden 1 en 2 zijn goed beschermd door turrianers.



### Een mogelijke opstelling na de derde zet.

De speler heeft op veld 3 zijn toren van vier geplaatst en daarna veld 4 volledig beschermd. Hier wil hij zijn toren van 5 bouwen.



### Een mogelijke opstelling na meerdere zetten.

De speler heeft inmiddels zijn toren van 5 gebouwd en heeft ook veld 2 beschermd om er zijn toren van 6 te bouwen.

## Varianten

### Teamspel (in een spel met 4 personen)

Twee personen vormen een team. Hun territorium ligt naast elkaar. Iedere speler bezit zes turrianers. Overwinnaar wordt het team waarvan de beide spelers het doel hebben bereikt. Men neemt altijd 3 bouwstenen weg van het andere team. Men mag alleen met de eigen turrianer spelen. De andere regels van het basisspel blijven intact.

### Handicap

Bij spelers met een duidelijk verschil in speelsterkte, ontvangt de zwakkere speler extra bouwstenen van de sterkere speler. De bouwstenen komen uit het territorium van de sterkere speler. De zwakkere speler mag deze bouwstenen in één keer ofwel verspreid over meerdere beurten op het speelbord brengen.

### Profregel

Men kan het basisdoel verstrengen. Men heeft 6 torens nodig van een verschillende hoogte, maar men gaat van een toren van 2 tot en met een toren van 7 (in plaats van 6).

Men mag drie bouwstenen uit willekeurige territoria nemen.

Men moet het bereikte doel een ronde lang kunnen vasthouden.