



# SPIEL DER TURME

(un gioco di Rudi Hoffman)

Giocatori: 2 – 4

Età: 12 – 88

Durata: ~ 30 – 60 min.

La nostra storia comincia nella città medievale delle Torri. Ognuna delle 4 nobili famiglie cerca di possedere la torre (o meglio le torri) più belle ed alte. Vista la carenza di materie prime, le famiglie rivali cercano di saccheggiare le riserve degli avversari. Chi sarà il primo a dominare la Città delle Torri? Chi costruirà la torre più alta? Lo scoprirete in questo gioco di tattica (con un briciolo di fortuna).

Pro Ludo Spieleverlag

Zollernst. 26

D-78462 Konstanz

[info@proludo.de](mailto:info@proludo.de)

[www.proludo.de](http://www.proludo.de)



## OBIETTIVO

I giocatori cercano di muovere le proprie pedine o torri sui relativi simboli per ottenere più punti possibili. Vince il giocatore che totalizza più punti di tutti.

## CONTENUTO

- 1 plancia
- 80 pedine quadrate di legno (suddivise in 4 simboli)
- 1 regolamento

## PREPARAZIONE

Disponete la plancia sul tavolo. Su di essa sono rappresentati 8 distretti della Città delle Torri, ognuno dei quali contiene 4 locazioni per edifici (le caselle segnate con un simbolo). Tutto attorno ai distretti si sviluppano le strade della città.

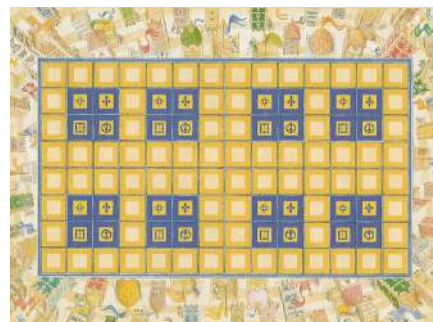
Ogni giocatore prende tutti i segnalini di uno specifico colore. In 2 o 3 giocatori seguite le regole aggiuntive presenti in fondo al regolamento.

Sulle pedine ci sono 4 diversi simboli che corrispondono ai simboli presenti sulla plancia. I 4 simboli sono rappresentati 5 volte ciascuno (per ogni colore).

Mescolate tutte le 80 pedine e disponetele coperte sul tavolo. Pescatele una per una, disponendole sulle 80 caselle strada della plancia (a faccia scoperta). Non disponete alcuna pedina sulle caselle con i simboli!

E' consigliabile cominciare da un angolo e procedere per righe.

Scegliete casualmente il giocatore iniziale. Il gioco procederà in senso orario.



## IL GIOCO

Il giocatore di turno deve muovere una pedina o torre del proprio colore. Poi il giocatore seguente fa la stessa cosa (e così via).

Una pila di 2 o più pedine viene considerata come "torre". Tutte le pedine in una torre devono avere lo stesso simbolo.

La torre appartiene sempre al proprietario della pedina più in alto.

Una torre può avere un'altezza massima di 5 pedine, in quel caso la torre è salva e non può essere più catturata da altri giocatori. Può essere spostata su caselle contenenti simboli senza pericoli (vedi "Caselle con Simboli" più avanti).

Una torre non può mai essere divisa, può muoversi oppure sovrapporsi ad un'altra pedina, per inglobarla.

Una torre, in accordo con le regole di spostamento seguenti, può essere spostata sopra ad un'altra pedina o torre.



## MOVIMENTO

La pedina o la torre può muovere solo ortogonalmente (orizzontale o verticale). Durante lo spostamento non può cambiare direzione.

Pedina o Torre possono muovere di tutte le caselle desiderate (in un'unica direzione). Possono passare liberamente sopra ad altre pedine o torri (ignorandone il simbolo) e sopra a caselle vuote. Non si possono oltrepassare torri o caselle appartenenti ad altri giocatori!

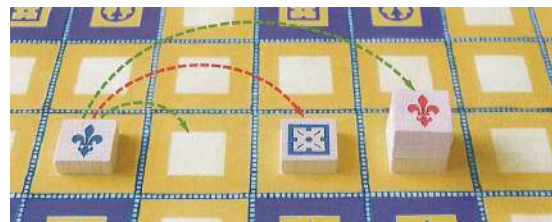
Esse possono spostarsi su caselle vuote oppure sopra a pedine o torri con lo stesso simbolo (ignorandone il colore). Non è consentito lo spostamento sopra a pedine o torri con simboli differenti.

Importante: Pedine e Torri non si possono spostare sopra a pedine/torri con colori differenti dal proprio.

### Esempio 1:

La pedina con il simbolo A

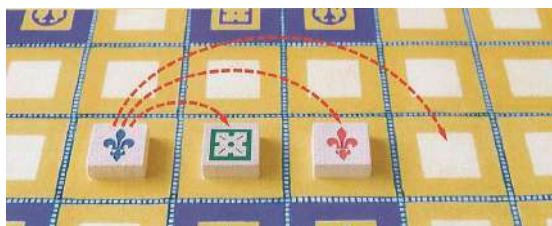
1. può muovere in una casella libera.
2. non può muovere su una pedina con simbolo differente (B).
3. può muovere su una pedina dello stesso colore (B) e su una torre con lo stesso simbolo.



### Esempio 2:

La pedina con il simbolo A

1. non può muovere su una pedina con simbolo differente (B).
2. non può oltrepassare la pedina di un avversario per terminare su un'altra pedina.
3. non può oltrepassare la pedina di un avversario per terminare su una casella vuota.



Pedina e Torre possono essere spostate solo su caselle contenenti lo stesso simbolo della pedina stessa (vedi "Caselle con Simboli" più avanti).

### Esempio 3:

La pedina con il simbolo B

1. non può muovere nella casella indicata con A.
2. può muovere nella casella indicata con B.
3. può muovere sia sopra alla casella che sopra alla torre con lo stesso simbolo. I simboli si spostano su simboli dello stesso tipo.



Pedina o Torre possono oltrepassare le caselle con i simboli.

Una casella con simbolo occupata da una pedina o torre, può essere oltrepassata (come nel movimento normale).

Se un giocatore (temporaneamente) non riesce a compiere alcun movimento valido, perde il turno.

Su ogni casella può esserci 1 sola pedina o 1 sola torre!

## CASELLE CON SIMBOLI

A fine partita generano punti solo le pedine e le torri che si trovano sulle caselle con i simboli.

Un giocatore può spostare pedine/torri su caselle con simboli. Ma state attenti: Pedine/Torri che si trovano su caselle con simboli non potranno più essere spostate per il resto della partita!

Quando un giocatore muove su una casella con simboli, può immediatamente muovere un'altra pedina/torre.

In questo modo, se muovesse ancora su una casella con simbolo, otterrebbe un'altro movimento (come prima).

## FINE PARTITA

Il gioco termina immediatamente nel momento in cui risultano dallo occupate stesso giocatore (colore) tutte e 4 le caselle con simbolo appartenenti ad un unico distretto.

Ogni giocatore totalizza i propri punti nel seguente modo:

- Segnano punti solo pedine/torri che si trovano sulle 32 caselle con simbolo.
- Ogni singola pedina ed ogni pedina che costituisce una torre posseduta dal giocatore vale 1 punto. Quindi una torre composta da 5 pedine vale 5 punti.
- Pedine e Torri che appartengono al distretto che ha fatto terminare il gioco valgono doppio.
- Vince il giocatore che totalizza il punteggio più alto.



Il gioco termina prima se:

1. non ci sono più pedine o torri sulle caselle strada.
2. un giocatore non può più muovere perché tutte le proprie pedine si trovano su caselle con simbolo oppure in torri possedute da avversari. In questo caso i giocatori contano i punti ottenuti nei vari distretti.

## REGOLE PER 2 O 3 GIOCATORI

Ogni giocatore sceglie 1 dei 4 colori disponibili.

Tutte le pedine vengono disposte regolarmente.

Nella partita in 4, ogni giocatore può muovere solo pedine del proprio colore. In 2 o 3 giocatori, i colori rimanenti vengono considerati come neutrali. In 3 giocatori ci sarà 1 colore neutrale, mentre in 2 ci saranno 2 colori neutrali.

Durante il proprio turno il giocatore può muovere pedine/torri del proprio colore oppure del colore neutrale.

Se un giocatore muove il colore neutrale, esso non potrà essere mosso dagli avversari per il resto del turno.

Se il giocatore muove pedine/torri del proprio colore sopra ad un colore neutrale con lo stesso simbolo, forma una torre come al solito.

Le pedine neutrali non possono mai essere spostate per formare torri (es. essere in cima ad una pila). Esse possono solo muoversi sopra di esse e terminare il movimento su caselle vuote.

Pedine e Torri di un giocatore non possono oltrepassare pedine neutrali!

## VARIANTI

Le torri posso raggiungere qualunque altezza (ovvero non sono limitate a 5). In questo modo i giocatori dovranno prestare maggiore attenzione alle proprie torri, perché esse non saranno mai sicure!

## TATTICHE

Il miglior modo per imparare è giocare. Le situazioni di gioco sono sempre uniche perché la disposizione delle pedine è differente ad ogni partita. Spesso i giocatori si trovano a dover scegliere tra tante mosse possibili.

Prima della prima mossa, i giocatori dovrebbero guardare la disposizione delle pedine sull'intera plancia, prestando particolare attenzione alle proprie pedine ed ai rischi che corrono.

Prima si occupano le caselle con simbolo e più alto è il rischio di perderle, catturate dagli avversari.

Una falsa minaccia in un distretto potrebbe distrarre gli avversari, mascherando le proprie mire su un altro distretto.

Utilizzando il movimento addizionale (spostandosi su una casella con il simbolo) un giocatore può terminare la partita in poco tempo. Ma non è detto che egli sia il giocatore con più punti (e quindi il vincitore)!

# THE GAME OF TOWERS

(SPIEL DER TÜRME)

## SCHMIDT GAME INFORMATION

Type: Tactical

Number of players: 2 – 4

Recommended Ages: 12 – 88

Duration: ~ 30 – 60 min.

Author: Rudi Hoffman

Tactics ○ ● ○ ○ ○ Luck

Our story takes off in the medieval City of Towers. Each of four power hungry noble families strives to possess the most powerful tower—or better still: towers. Since raw materials are in short supply the families rely on raiding their rivals' stocks. Who will be the first to rule the medieval city, bringing it under his control? Who will secure the highest tower?

In this exciting game of tactics (with just a pinch of luck) it pays to keep a cool head.

## GOAL

The players attempt to move their counters or towers onto the symbol spaces to score as many points as possible. The player with the most points wins.

## CONTENTS

- 1 game board
- 80 wooden counters with four different symbols
- 1 rulebook

## PREPERATION

❖ Lay the board on the table. The board depicts 8 undeveloped **districts** of the City of Towers, each with four different building sites (spaces **marked with symbols**). Around the districts run the streets of the city.

❖ Each player chooses **one** of the four counter colors. If only 2 or 3 players are

playing then use the additional rules at the end of the rulebook.

❖ There are **4 different symbols** on the counters corresponding to the symbol spaces on the board. The 4 different symbols are represented 5 times in each color.

❖ Place all 80 counters **face down** and mix them. For each of the 80 street spaces draw one counter and place it **face up** on the space. Do **not** place any counters on the spaces with symbols! It is recommended to begin in one corner of the board and fill up the spaces row by row.

❖ Choose a starting player to begin the game. The game then proceeds with the players taking turns in a clockwise direction.

## THE GAME

❖ The player whose turn it is must move a counter or tower of his own color. Then it is the next players turn.

A stack of **two or more** counters is known as a **tower**. All the counters in a tower must have the same symbol.

❖ A tower always belongs to the player whose counter is **on the top**.

❖ A tower may be a maximum of 5 counters high, at which point it is safe and cannot be taken over by another counter or tower. It can then be moved onto a symbol space without danger (see “Symbol Spaces”, below).

❖ A tower may **never be split up**, it must move or take over another counter or tower as a complete stack.

❖ A tower may—in accordance with the following movement rules—be moved onto another counter or tower.

## Movement

❖ A counter or tower may be moved in a given direction **vertically** or **horizontally**, never diagonally. It may not change directions during a move.

❖ A counter or tower may be moved any number of spaces (in a single direction). It may freely **pass over** any counters or towers of its **same color** (regardless of symbol) and **over unoccupied spaces**. Counters and towers of other players may not be passed over!

❖ A counter or tower may be moved onto a **free space** or **onto** a counter or tower of the **same symbol** (regardless of color). You cannot move onto a counter or tower with a different symbol.

Important: It is **not allowed** to move a counter or tower onto a counter/tower with a **different symbol** than its own.

Example 1 [see diagram in original rulebook]:

The counter with the symbol A may

1. move onto a free space.
2. **not** move onto a counter with a different symbol (B).
3. move over a counter of the same color (B) and onto a tower with the same symbol.

Example 2 [see diagram in original rulebook]:

The counter with the symbol A may

1. **not** move onto a counter with a different symbol
2. **not** move over an opponents counter onto a another counter
3. **not** move over opponents' counters onto a free space

❖ A counter or tower may only be moved **onto** a symbol space marked with the **same** symbol as its own (see "Symbol Spaces", below).

Example 3 [see diagram in original rulebook]:

The counter with the symbol B may

1. **not** move onto the space marked with symbol A.
2. move onto the space marked with the symbol B.
3. move over the symbol spaces and onto a tower with the same symbol as its own.

Symbols move onto symbols of the same type.

❖ A counter or tower may **pass over symbol spaces**.

❖ A symbol space occupied by a players own counter or tower may, of course, be passed over (as in normal movement).

❖ If a player (temporarily) cannot make a valid move his turn is skipped until he can again make a valid move.

❖ Only **one** counter or tower may be on any given space!

## Symbol Spaces

❖ Only counters or towers which stand on symbol spaces at the end of the game **score points**.

❖ A player may move onto a symbol space during his turn. But watch out! A counter or tower **cannot be moved from a symbol space** for the rest of the game!

When a player moves onto a symbol space he may immediately move again with another counter or tower.

❖ If, in this way, a player moves again onto a symbol space, he may once again make another move (as above).

## GAME END

❖ As soon as all four of the building sites (symbol spaces) of **exactly one district** are occupied with the corresponding counters or towers **of a single color**, the game ends immediately. Each player's score is then determined as follows:

❖ Only counters or towers which stand on the 32 symbol spaces score points.

❖ **Each** single counter of a player and each counter in a tower owned by a player scores **one point**. So a tower of 5 counters scores 5 points for its owner.

❖ The counters and towers in the district in which the game was brought to an end score double.

❖ The player with the most points wins.

❖ The game **ends before this** if:

1. there are no more counters or towers on the streets.
2. a player can no longer move because all his counters or towers are either standing on symbol spaces or are in towers owned by other players.

In this case the players simply count the points they have scored in the various districts up to this point.

## RULES FOR 2 OR 3 PLAYERS

❖ Each player chooses one of the four colors.

❖ All of the counters are placed on the board as in the rules for four players.

❖ In the four player game a player may only move counters or towers of his own color. With 2 or 3 players the remaining colors are treated as neutral counters, i.e. any player may move them:

- ~ with 3 players there is 1 neutral color
- ~ with 2 players there are 2 neutral colors

❖ On his turn a player may move either a counter or tower of his own color **or** a neutral counter.

❖ If a player moves a neutral counter then this counter may **not** be moved by the other players for the rest of the round.

❖ If a player moves his own counter or tower onto an opponent's or a neutral counter of the same symbol, he forms a tower as usual.

❖ Neutral counters may never be moved such that they form a tower (i.e. are the top of a stack). They can only pass over other counters or towers and/or move onto empty spaces.

❖ Player counters or towers may **not pass over a neutral counter!**

## VARIANT

Towers may be of **any height** (i.e. they are not limited to a height of 5 as in the normal rules). When using this rule a player must pay even more attention to his towers as they are never safe!

## TACTICS

❖ The best way to learn is by playing. The game situation is always unique since the counters are laid out differently in every game. A player is often presented with many different possible useful moves.

❖ Before the first move the players should try to get an overview of the position of the counters on the board. Players should especially pay attention to the position of their own counters and what sort of threats their opponents pose to them.

❖ The earlier a player moves his counters or towers onto the symbol spaces the greater the danger he will lose these positions to opponents.

❖ A feigned threat to one district can distract ones opponents and mask ones true designs on another district.

❖ By use of the extra move rule (when moving onto a symbol space) a player can quickly end the game. But the player that brings the game to an end is not necessarily the player with the most points (and therefore the winner)!