

# TURM & WÄCHTER

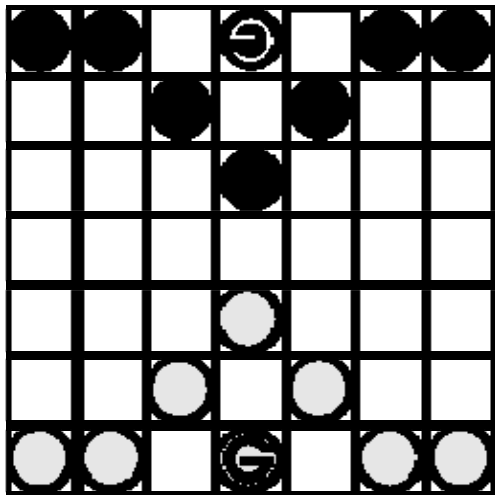
**Spielerzahl:** 2 Spieler

**Spieldauer:** 10 bis 20 Minuten

**Spielmaterial:**

- ein quadratisches Spielbrett mit 7x7 Feldern. Auf gegenüber liegenden Grundlinien ist das Mittelfeld gekennzeichnet.
- zwei Sätze Spielsteine. Jeder besteht aus 7 stapelbaren Turmsteinen und 1 Wächterstein passender Farbe

**Spielaufbau:** siehe Abbildung



**Spielziel:** Die Spieler bewegen abwechselnd ihre Spielsteine gemäß den folgenden Zugregeln mit der Absicht

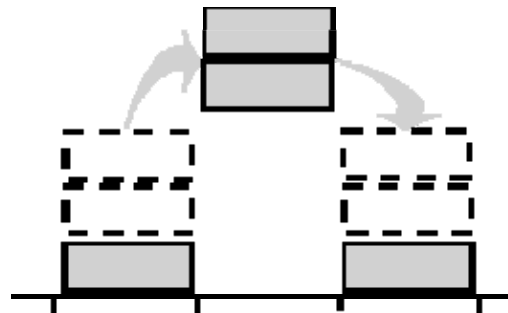
- entweder den Wächterstein des Gegners zu schlagen
- oder mit dem eigenen Wächterstein das ausgezeichnete Mittelfeld des Gegners zu betreten.

**Spielregeln:** Nach dem Spielaufbau wird ausgelost, wer anzieht. Dann gelten folgende Zugregeln:

1. Es wird abwechselnd gezogen.
2. Jeder Spieler muss pro Zug genau eine seiner Spielfiguren bewegen. Spielfiguren sind der eigene Wächterstein, ein eigener Turmstein oder ein Stapel eigener Turmsteine, ein Turm. Türme und Turmsteine werden auch Turmfiguren genannt.

3. Alle Figuren dürfen vorwärts, rückwärts oder seitwärts bewegt werden. Diagonale Züge sind nicht erlaubt!
4. Die Zugweite entspricht **genau** der Höhe der **bewegten** Spielfigur. Ein Wächter wird also genau ein Feld weiterbewegt, eine Turmfigur hingegen so viele Felder, wie sie Steine hoch ist. Es dürfen dabei weder eigene noch gegnerische Figuren übersprungen werden.
5. **Stapeln:** Wird mit einer Turmfigur eine andere eigene Turmfigur erreicht, wird sie auf diese gestapelt.
6. **Entstapeln:** Von einem Turm kann eine Turmfigur beliebiger Höhe weggezogen werden.

**Beispiel:**



*Ein einziger Spielzug kann auch gleichzeitiges Stapeln und Entstapeln beinhalten*

7. **Schlagen:** Erreicht eine Figur mit ihrer vorgeschriebenen Zugweite eine gegnerische Figur, gelten folgende Schlagregeln:
  - ein Wächterstein schlägt jede andere Figur
  - jede Turmfigur schlägt den Wächterstein (und gewinnt damit das Spiel)
  - eine Turmfigur schlägt eine andere Turmfigur, wenn sie mindestens dieselbe Höhe wie diese hat
  - andere Schläge sind nicht erlaubt
8. andere Züge sind nicht erlaubt

**Spielende:** Das Spiel ist beendet, wenn

- ein Wächterstein geschlagen wurde
- ein Wächterstein das ausgezeichnete Mittelfeld des Gegners betritt