

# TURM & WÄCHTER

Ein Strategiespiel von Christoph Endres und Robert Wirth  
[www.turm-und-waechter.de](http://www.turm-und-waechter.de)



Herstellung und Vertrieb 2000-2007:



**Clemens Gerhards Holzwarenfabrik KG**

Alle Rechte bei den Autoren.  
Anfragen erwünscht.

[autores@turm-und-waechter.de](mailto:autores@turm-und-waechter.de)

# TURM & WÄCHTER

## Geschichte des Spiels

### Frühjahr 2003

Rezension in Abstract Games Magazine (Zeitschrift)

### August 2002

Rezension in [www.Michas-Spielmitmir.de](http://www.Michas-Spielmitmir.de) (Internet-Forum)

### Januar 2002

T&W erhältlich für „Zillions of Games“ (PC Spiel)

### Februar 2001

Bericht in Schrot und Korn (Zeitschrift)

### November 2000

Auszeichnung durch die Wiener Spiele Akademie

Rezension in TOYS (Zeitschrift)

### Oktober 2000

Spielmesse in Essen (Halle 12 Stand 1260).

Erste Zeitschriftenanzeigen.

### September 2000

Rezension in WIN Spiele Magazin (Zeitschrift)

Turm und Wächter wird auf der Spielmesse in St. Gallen vorgestellt.

### Juli 2000

Turm und Wächter erscheint bei **Clemens Gerhards Holzwaren**

### Juni 2000

Turm und Wächter erscheint in der Zeitschrift **spielbox** im Rahmen der *edition spielbox*.

(Mittelseite mit Spielplan und Spielregel zum Heraustrennen)

### Juni 1999

Turm und Wächter wird erstmals offiziell auf dem Spielautorentreffen in Göttingen vorgestellt.

### Oktober 1998

Turm und Wächter erscheint in der Zeitschrift **Spiel & Autor**.

# TURM & WÄCHTER

„...Spielvergnügen für Freunde abstrakter Positionsspiele“  
(WIN)

„...ein Spiel, das stark von der edlen Ausstattung und den wenigen, aber klaren Regeln lebt.“  
(TOYS)

„Dieses Spiel sollte in keiner Spielesammlung fehlen“  
(Wiener Spiele Akademie)

„...verbindet gestalterische Ästhetik mit taktischem Kalkül“  
(Michas' SpielMitMir)

„...a fine game...“  
(Abstract Games Magazine)

„Es hat uns hier gut gefallen (mir und meinen Spielfreunden)...“  
(Alex Randolph)

# TURM & WÄCHTER

Mit „Turm & Wächter“ setzt Gerhards die Reihe der Autorenspiele innerhalb der Spielreihe vor - das Spiel erschien erstmals als Spielbeilage in der Edition Spielbox 45, Juli/August 2000. Spielziel ist, entweder den gegnerischen Wächter zu schlagen oder mit dem eigenen gegnerischen Wächter das Mittelfeld der gegnerischen Grundlinie, also die Ausgangsposition des gegnerischen Wächters, zu erreichen.

Jeder Spieler hat 7 Turmsteine und einen Wächter, die Steine beginnen in vorgegebener Ausgangsposition. Es wird abwechselnd gezogen, der Spieler am Zug muss eine und nur eine eigene Spielfigur bewegen, Spielfiguren sind der Wächter und die Türme, ein Turm besteht aus einem oder mehreren Turmsteinen. Alle Figuren dürfen geradeaus in alle Richtungen ziehen, diagonale Bewegung ist nicht erlaubt, die Spielregel gibt nicht an, ob Abbiegen im Zug erlaubt ist, es ist zumindest nicht explizit verboten. Die Zugweite entspricht immer der Höhe der bewegten Figur, also für einen Wächter ein Feld, für einen Turm je nach Höhe. Erreicht ein Turm einen anderen eigenen Turm, wird er oben drauf gesetzt, von einem

Turm kann eine Figur in beliebiger Höhe weitergezogen werden. Bei Begegnungen mit gegnerischen Figuren kann geschlagen werden, und zwar schlägt ein Wächter jede gegnerische Figur, jeder Turm schlägt den gegnerischen Wächter und gewinnt damit das Spiel. Ein Turm schlägt einen anderen Turm wenn er mindestens ebenso hoch ist. Trotz der Verwendung bekannter

Spielelemente wie Zugweite entsprechend der Figurhöhe oder Sieg bei Schlagen einer bestimmten gegnerischen Figur bietet „Turm & Wächter“ eigenständiges Spielvergnügen für Freunde abstrakter Positionsspiele. Interessant ist, dass keine Maximalhöhe für die Türme vorgegeben ist und gegnerische Steine nicht in einen Turm integriert werden können.

**Das Spiel:**  
TURM & WÄCHTER

Anzahl der Spieler: 2  
Alter: ab 10 Jahren  
Dauer: ca. 10-20 min

**Art des Spieles:**  
abstraktes Positionsspiel

**Positives/Negatives:**  
Erstmals erschienen als Beilage in spielbox  
Abstraktes  
2-Personen-Spiel  
Schönes Material  
Gute Kombination  
bekannter Elemente

**Spielautoren:**  
Christoph Endres und  
Robert Wirth

**Ihre Spiele:**  
erstes gemeinsames Spiel

**Spielverlag:**  
Clemens Gerhards  
Holzspielwarenfabrik KG  
Postfach 2030  
D-56230 Ransbach-Baumbach  
Fon +49-2623-2521  
Fax +49-2623-4902  
Gerhards.Holzwaren@t-online.de



## Clemens Gerhards Holzwarenfabrik

# Turm & Wächter

### Ein neues und edles Holzspiel wurde für Toys-Leser von Helge Andersen getestet

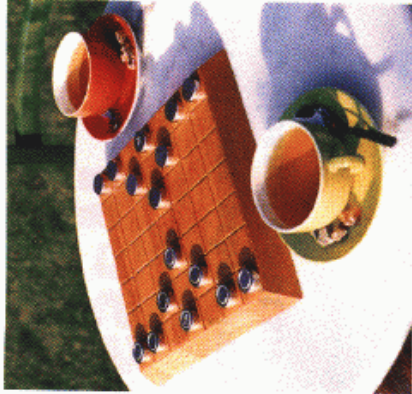
Die Firma Clemens Gerhards Holzwarenfabrik hat sich seit einiger Zeit einen Namen gemacht durch die Veröffentlichung historischer und völlig neuer Strategiewspiele aus aller Welt. Diese erscheinen jedoch nicht als „Pappspiele“, sondern werden aus hiesigem Massivholz gefertigt. Die Spielsteine sind entweder aus Holz, Glas, Edelstahl oder Edelsteinen, untergebracht in Leder oder Baumwoll-Beuteln. Die schlichte Verpackung aus Recycling-Karton ist gut gemeint, wird aber im traditionellen Fach-

handel sicher als problematisch angesehen, da die in den abgebildungs- und namenszugreifen Kartons enthaltenen Spiele lediglich erahnt werden können.


Und das wäre fatal, denn die Ausstattung ist bestechend. Jüngstes Beispiel ist „Turm & Wächter“, ein Strategiespiel von Christoph Endres und Robert Wirth. Auf dem massiven Holzbrett, das in 7 x 7 Felder schachbrettartig unterteilt ist, werden von jedem der beiden Kontrahenten acht Spielsteine aus Edelstahl aufeinander zu bewegt mit

dem Ziel, entweder den gegnerischen „Wächter“ zu schlagen oder die Ausgangsposition derer wichtigsten gegnerischen Spielfigur in der Mitte der Grundlinie zu besetzen. Wie weit eine Figur vorwärts, rückwärts oder zur Seite, nicht aber diagonal, bewegt werden darf, richtet sich nach ihrer Höhe. Stellt sie beispielsweise einen Turm aus drei gestapelten Steinen dar, so darf sie drei Felder weit ziehen – oder aber weniger, falls nur ein Teil des Turms bewegt wird. Auf diese Weise werden auch Spielsteine geschlagen. Ein Wächter schlägt jede Figur, ein Turm den Wächter (dann wäre das Spiel beendet) oder aber ein Turm einen anderen Turm, wenn der angreifende Stapel aus mindestens so vielen Steinen besteht wie der angegriffene.

„Turm & Wächter“ ist ein Spiel, das sehr stark von der



**Edel: Turm & Wächter**

edlen Ausstattung und den wenigen, aber klaren Regeln lebt. Es gehört auf gar keinen Fall wieder in die unscheinbare Verpackung hinein, sondern sollte in Sichtweite potentieller Spieler platziert sein. Dekorativ ist es, die spielerische Herausforderung für zwei Duellanten ist groß, und einen Aufforderungscharakter hat das Spiel allemal. 

# WIENER SPIELE MISCHUNG 2000



Jedes Jahr wählen die Mitarbeiter von "Wiener Spiele Akademie" die 99 empfehlenswerten Spiele aus den Neuerscheinungen der letzten beiden Jahre.

Wir empfehlen 2000 das Spiel

## **Turm & Wächter**

**von den Autoren Christoph Endres und Robert Wirth  
in der Kategorie Setz- / Lege- / Positions-Spiele  
aus dem Verlag Gerhards**

Dieses Spiel sollte in keiner Spielesammlung fehlen und wir hoffen, dass Autor und Verlag noch viele empfehlenswerte Spiele herausbringen werden.

Leopoldsdorf, 8. November 2000

**Auszeichnung durch die Wiener Spiele Akademie  
November 2000**

## ***Spiele aus aller Welt***

„Wenn man mit einem Menschen eine Stunde spielt, lernt man ihn besser kennen, als wenn man sich ein ganzes Jahr mit ihm unterhält“ – meinte der griechische Philosoph Plato. Gespielt wird heute wie damals. Es geht um Taktik oder Glück, religiöse Riten oder Geschicklichkeit, Weitsicht oder Sport. Manche Spiele überdauerten sogar die Jahrhunderte. Klassiker sind



beispielsweise Brettspiele aus Afrika, Japan oder Skandinavien. Sie erfreuen nicht nur Spielernaturen sondern auch Ästheten, wenn Materialwahl und Verarbeitung stimmen. Die Firma *Clemens Gerhard* fertigt historische und neue Brettspiele aus aller Welt aus heimischem Massivholz an. Die Spielfiguren sind aus Holz, Glas, Edelstahl oder Edelsteinen.

**Schrot und Korn  
Februar 2001**

## Turm und Wächter

Verlag	Autor	Spieler	Alter	Dauer	Preis
<u>Celemens Gerhards</u> <u>Holzwarenfabrik</u>	Christoph Endres und Robert Wirth	2	ab 10	ca. 15 Min.	ca. 50 Euro



### Elegantes Strategiespiel für zwei

Wie bei vielen Spielen für zwei Personen, sind die Regeln schnell erlernt, aber bis das Spiel ganz ergründet und verstanden ist, vergehen mehrere Spiele.

Ziel von Turm und Wächter ist es, entweder den gegnerischen Wächter zu schlagen oder den eigenen Wächter auf das Startfeld des Gegners zu ziehen. Wie bei Schach, Mühle und Dame wird abwechselnd gezogen. Wer an der Reihe ist, darf Türme bilden, Türme verkleinern oder einzelne Scheiben ziehen. Am Anfang gibt es nur Einzelscheiben. Zieht man eine Scheibe auf eine andere, hat man einen Zwerturm gebildet. Dieser darf und muss, wenn man ihn im Ganzen zieht, zwei Felder ziehen. Habe ich vier Scheiben übereinander gezogen, kann ich also entweder vier Felder mit allen ziehen, oder drei Felder mit drei Scheiben, oder zwei mit zwei, oder eins mit einer. Steht eine gegnerische Scheibe auf meinem Zielfeld, gilt sie als geschlagen und muss das Feld verlassen. Geschlagen werden darf nur horizontal und vertikal.

Sie sehen, die Regeln sind ziemlich einfach, aber je öfter Sie das Spiel spielen, werden Sie merken, dass es sehr taktisch und strategisch konzipiert ist. Das Hauptaugenmerk bei Turm und Wächter liegt aber eindeutig auf dem Spielmaterial. Das Spielbrett ist aus Massivholz, die Spielsteine aus Stahl. So ist auch der relativ hohe Preis eben nur relativ.

Am besten genießen Sie das Spiel auf dem Balkon, im Garten oder in Ihrer Veranda. Bei einer guten Tasse Tee oder Kaffee, mit etwas Gebäck, planen Sie gute zwei Stunden ein, um dem taktischen Geheimnis des Spieles auf den Grund zu gehen. Turm und Wächter eignet sich auch besonders gut als Geschenk, gerade für die, die "schon alles haben". Es verbindet gestalterische Ästhetik mit taktischem Kalkül. Auch als Wohnzimmeraccessoire macht es sich hervorragend; auf einem Holztisch aufgebaut verleiht es jedem Raum eine spielerische aber auch extravagantere Eleganz.

Auf der Seite [www.turm-und-waechter.de](http://www.turm-und-waechter.de) gibt es eine Online-Version, ein Forum, die Regeln zum Download und weitere Infos zum Spiel und den Autoren. Das Spiel ist auch direkt beim Verlag (s.o.) erhältlich.

Strategie / Taktik



Glück / Zufall

-

Anleitung / Material



Spielspaß



Preis / Leistung



Jetzt kaufen bei



© Michael Prössel (V.I.S.D.P.), Hannover, E-Mail

[www.Michas-Spielmitmir.de](http://www.Michas-Spielmitmir.de)  
August 2002



reviewed in these pages, such as *Siesta* and *Ta Yü*. It is an absorbing and beautiful game with somewhat the feel of a jigsaw puzzle. I hope to have the opportunity to try it with more than two players in the next month or two. I suspect that it will prove to be a relaxing social game. It is well worth trying to get hold of a copy if you would enjoy a tile game with an interesting artistic and local flavor. —KH

Publisher: CASA Consultors I Arquitectes SL, Passeig Cordelles, 16, 3r. 2a, 08290 Cerdanyola del Valles, Spain.  
The Antoni Gaudi game can be obtained from [http://www.gaudi.club.com/tenda/productes.asp?id\\_familia=0051&lang=eng](http://www.gaudi.club.com/tenda/productes.asp?id_familia=0051&lang=eng).  
Price: US\$49/€49.

## Guard and Towers

Designed by Christophe Endres and Robert Wirth

The set for playing *Guard and Towers* is solid and appealing. It has a thick wooden board and heavy steel pieces. It was a pleasure to use this equipment, particularly with the ring of metal on metal as the pieces are stacked up. Little things like this I find to be an important element of game enjoyment!

The board is a 7x7 grid. Two squares on opposite sides of the board are marked with crosses. Each player has one guard piece and seven tower pieces. The guards start on the marked squares, with their towers distributed around them. The objective is either to capture the enemy guard or to move one's own guard to the marked square opposite.

All movement is orthogonal and in straight lines. Towers may be stacked on friendly towers. A stack may be moved as a unit the exact number of squares in the stack. Stacks of towers may be broken up freely and reformed, bearing in mind that the movement range is determined by the number of towers actually moving. It is not permitted to move over an occupied square. A stack of towers can move onto and capture an enemy stack provided the attacking stack has at least as many pieces as the defender. Even a single tower can capture the enemy guard. The guard moves just one square at a time. It can capture a stack of enemy towers of any height.

The rules are simple. The movement mechanism is very reminiscent of *Focus*, whereas the objective has elements of *Chess* and *The Jungle Game*. *Guard and Towers* has a distinct, classical feel to it. My initial thought was that the game could be easily analyzed and that draws would be frequent, either by repetition or by stalemate. I have not found this to be the case in practice, although surely I am still a beginner at the game.

The strategy and tactics are interesting. I think I have determined that one tower and guard can usually defeat a lone guard. Also, two towers can usually drive a guard into the corner and win, provided the enemy guard can be isolated from defenders. An attacking stack often cannot be blocked by a single tower adjacent to it, as this blocker will simply be captured, and material is clearly important. However, interposing a stack of two or more towers adjacent to an enemy stack is an effective blocking technique. It appears to be dangerous to advance one's guard early in the hope of reaching the enemy goal. I suspect the attainment objective was added to the game at a later stage to decrease the number of drawn endgames.

*Guard and Towers* is a fine game. I feel drawn to investigate it further, which surely is a good sign. Consider adding this game to your collection if you enjoy beautiful equipment and wish to try a new game with a classic feel. —KH

Clemens Gerhards Holzwarenfabrik KG, Bergstrasse 29, D-56235 Ransbach-Baumbach, Germany.

Websites: <http://www.Gerhards-Holzwaren.de> and <http://www.turm-und-waechter.de/>. E-mail: [info@gerhards-holzwaren.de](mailto:info@gerhards-holzwaren.de). Zillions implementation: <http://www.zillions-of-games.com/games/guardandtowers.html>.

## Book Review



### *Playing with Pyramids*

Andrew Looney, John Cooper, Kory Heath, Jacob Davenport, Kristin Looney.

Published in 2002 by Looney Laboratories Inc., PO Box 761, College Park, MD 20740, USA.

As Andrew Looney tells it in the introduction to *Playing with Pyramids*, he wrote a science fiction story in 1987 called "Icehouse." The characters in this story played a game. Readers pressured Andrew for more information, and the result was Icehouse the game. It turned out that the equipment for Icehouse lent itself to the design of many other games of different types. Twelve of these are given in *Playing with Pyramids*, and also on the website <http://www.wunderland.com/icehouse/Default.html>, but over 100 others are described at <http://www.the-radix.com/0003.php>. An Icehouse set seems to have something of the versatility of a deck of cards or a Chess set in the range of different games that can be developed with it. Some of the games in *Playing with Pyramids* are Icehouse adaptations of existing games—Zendo is the Icehouse version of Eleusis and Martian Backgammon is the Icehouse version of the classic race game—but the remainder seem to be quite original.

The basic unit of Icehouse playing equipment is the "stash," consisting of 15 pyramids, five each of three different sizes, the smaller pyramids able to be stacked inside the larger pyramids. Stashes can be obtained in many different colors. Often one stash per player is required to play a game, although sometimes more are required. Sometimes only stashes are needed, sometimes a Chess board or other additional equipment is necessary. Many of the games, also, are for more than two players. We had obtained three stashes, and there were only two of us, so that somewhat limited the games we could try. Short reviews are given below of *Gnostica* and *Martian Chess*. I have ordered more stashes so that we can play *Homeworlds* and *Volcano*, both of which look very good. The original game, Icehouse, a boardless strategy game of simultaneous movement, looks very interesting, although we will need a third person to play it.

*Playing with Pyramids* reminded me of the classic of game literature *Abbott's New Card Games* by Robert Abbott because of the range of different new games played with a single piece of equipment. I think Looney's book is an essential addition to the game book collection of anyone interested in new game ideas.

### **Gnostica**

I particularly wanted to try *Gnostica* as a couple of correspondents told me that it was similar to *Realm*, a game we covered in *AG9*. *Gnostica* utilizes one stack per player, plus a deck of Tarot cards. The cards form the board upon which the pyramids are