

## Inhalt

- 1 Spielbrett (Unterseite Deckel)
- 40 Markierungssteine
- 3 Türme in 2 Farben
- 4 Unterleger aus Filz (für u.a. Spielbrett, Schachtel und Tisch)
- 4 Schutzkappen (um das Spielbrett auf die Schachtel legen zu können, ohne den Deckel zu beschädigen)

## Ziel

Jeder Spieler versucht, möglichst große Gebiete abzustecken und in Besitz zu nehmen. Gebiete werden durch Markierungssteine abgegrenzt und durch eigene Türme in Besitz genommen. Der Spieler der am Ende des Spiels den größten Teil des Spielbretts besitzt, gewinnt das Spiel.

## Vorbereitung

Die Markierungssteine und die Türme werden auf dem Spielbrett platziert. Es wird die in der Anleitung vorgegebene Startaufstellung empfohlen.

Ein Spieler wählt seine Farbe, der andere Spieler fängt an.

## Schnittpunkte

Gespielt wird auf den Schnittpunkten der Linien des Spielbretts. Ein Turm oder Markierungsstein steht also nie auf einem Feld, sondern immer an einem Schnittpunkt.

## Spielablauf

In seinem Zug

- **muss** der Spieler einen seiner Türme versetzen und
- **darf** der Spieler anschließend markieren.

Danach ist der andere Spieler an der Reihe.

## Bewegungslinien

Jeder Turm hat von seinem Schnittpunkt aus vier Bewegungslinien. Nach oben, nach unten, nach links und nach rechts. Die Bewegungslinien enden vor dem Schnittpunkt auf dem bereits ein Markierungsstein liegt oder ein anderer eigener oder fremder Turm steht. Bewegungslinien enden auch am Spielfeldrand.

## Turm versetzen

Der Spieler, der am Zug ist, muss einen seiner Türme versetzen. Er darf den Turm auf seiner Bewegungslinie so weit versetzen, wie er will. Der Turm muss am Ende des Spielzuges wieder auf einem Schnittpunkt stehen.

In jedem Zug gilt:

- Ein Turm darf pro Zug nur in eine Richtung versetzt werden, ohne abzuknicken.
- Ein Turm darf nicht auf einen anderen Turm oder einen Markierungsstein gesetzt werden.
- Ein Turm darf nicht über andere Türme oder Markierungssteine hinweg springen.
- Ein Turm innerhalb eines bereits abgeschlossenen Gebietes (siehe Gebiete) darf nicht mehr versetzt werden.

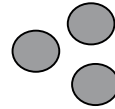
## Aktive Turm

Der in einem Zug versetzte Turm ist bis zum Ende dieses Spielzuges der aktive Turm.

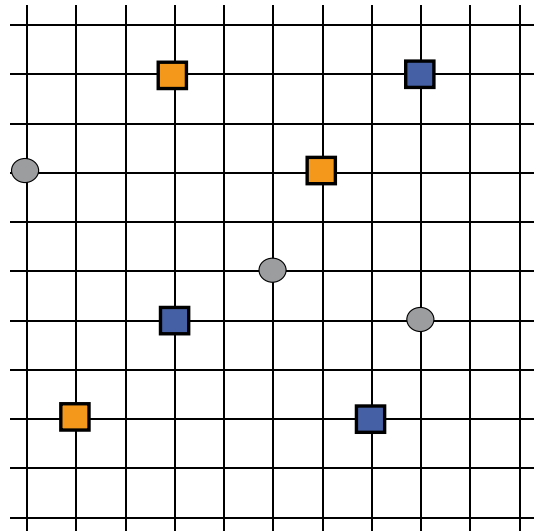
Türme



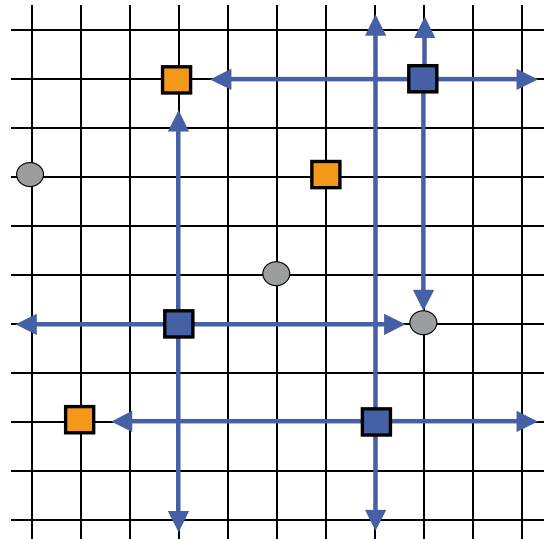
Markierungssteine



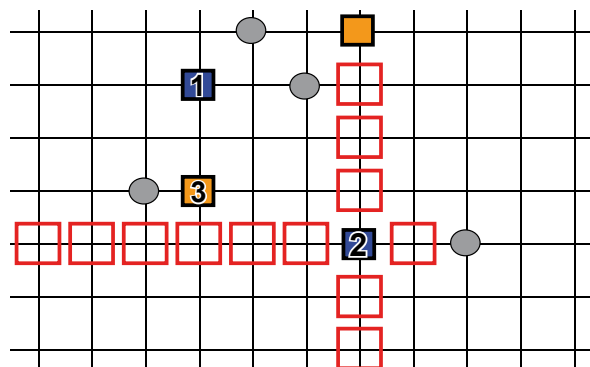
Startaufstellung



Bewegungslinien - Die Bewegungslinien der blauen Türme.



Turm versetzen - Turm 2 von Blau darf auf einen der Schnittpunkte versetzt werden, die mit einem roten Quadrat umgeben sind.



## Markieren

Nachdem ein Spieler einen seiner Türme versetzt hat, darf er markieren. Markieren ist das Platzieren von Markierungssteine auf Markierungspunkten.

Markierungspunkte sind die Punkte, an denen die Bewegungslinien des aktiven Turms die Bewegungslinien eines gegnerischen Turms kreuzen.

Der Spieler, der am Zug ist, wählt, welchen Turm des Gegners er markiert. Er darf jeweils nur einen Turm markieren.

Will er markieren, muss er alle möglichen, d.h. maximal zwei, Markierungssteine setzen. Vergisst ein Spieler, einen Markierungsstein zu setzen, darf der Gegner ihn darauf hinweisen. Der Markierungsstein muss dann nachträglich platziert werden.

Der Spieler kann keinen gegnerischen Turm markieren, der auf derselben Linie mit ihm steht, da es dann keine Schnittpunkte gibt.

## Gebiete

Ein Gebiet gilt als abgeschlossen, sobald es unmöglich ist, einen Turm von diesem Teil des Spielbretts in einen anderen Teil des Spielbretts zu versetzen (Beispiel auf der nächste Seite).

## Versteinerte Türme

Falls nur noch Türme einer Farbe in einem abgeschlossenen Gebiet stehen, gelten diese als versteinert (Beispiel auf der nächste Seite).

Versteinerte Türme dürfen bis zum Ende des Spiels nicht mehr versetzt werden.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald der Spieler, der an der Reihe ist, keinen Turm mehr versetzen kann, weil alle seine Türme versteinert sind.

Das Spiel endet auch in dem Sonderfall, dass der Spieler, der an der Reihe ist, seine nicht versteinerten Türme nicht versetzen kann (Beispiel auf der nächste Seite).

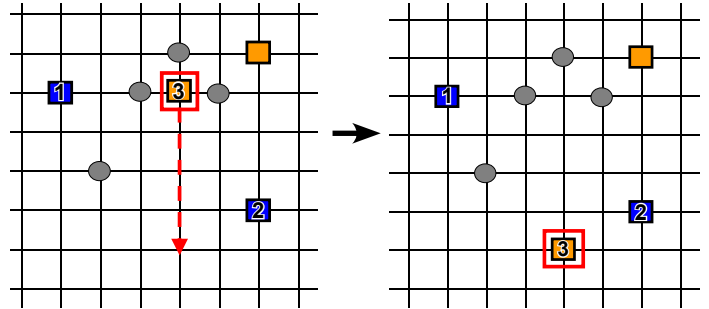
## Wertung

Jeder Schnittpunkt von Linien innerhalb eines abgeschlossenen Gebietes bringt 1 Punkt für den Spieler, dessen Turm oder Türme in diesem Gebiet stehen. Schnittpunkte mit Turm bringen Punkte. Schnittpunkte mit Markierungsstein bringen keine Punkte.

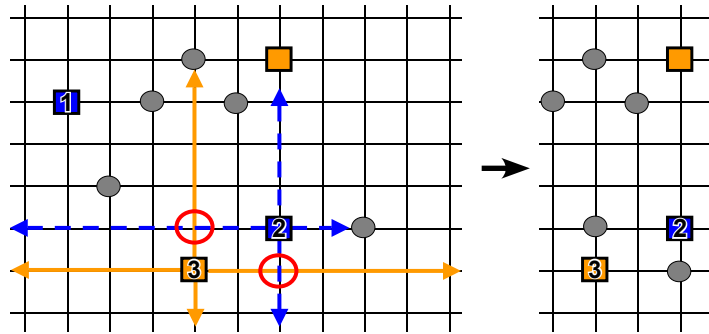
Stehen in einem abgeschlossenen Gebiet Türme beider Spieler, wird dieses Gebiet nicht gewertet.

Steht in einem abgeschlossenen Gebiet kein Turm, wird das Gebiet ebenfalls nicht gewertet (Beispiel auf der nächste Seite).

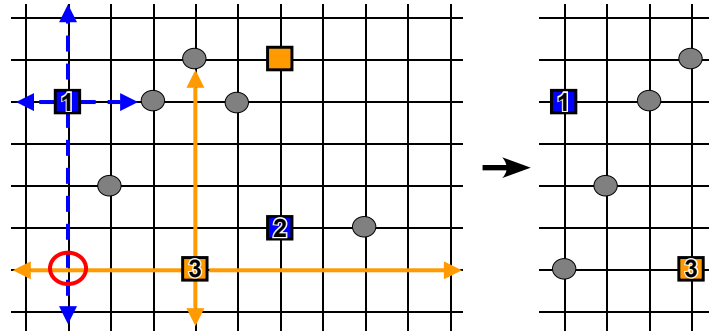
**Turm versetzen** - Orange versetzt Turm 3.



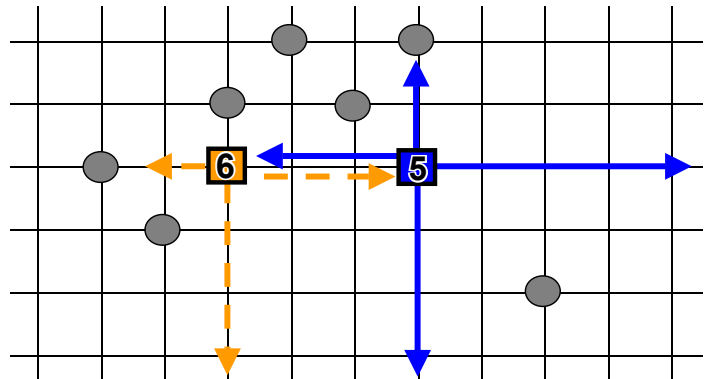
**Markieren** - Falls Orange Turm 2 von Blau markiert, platziert er zwei Markierungssteine auf den umrandeten Schnittpunkten.



**Markieren** - Falls Orange Turm 1 von Blau markiert, platziert er einen Markierungsstein auf dem umrandeten Schnittpunkt.

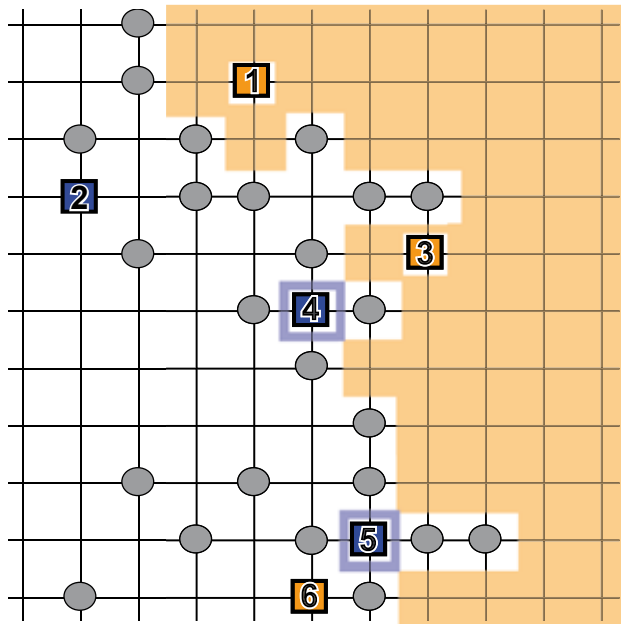


**Markieren** - Der aktive Turm 5 von Blau kann Turm 6 von Orange nicht markieren, weil es keine Bewegungslinien gibt, die einander kreuzen.

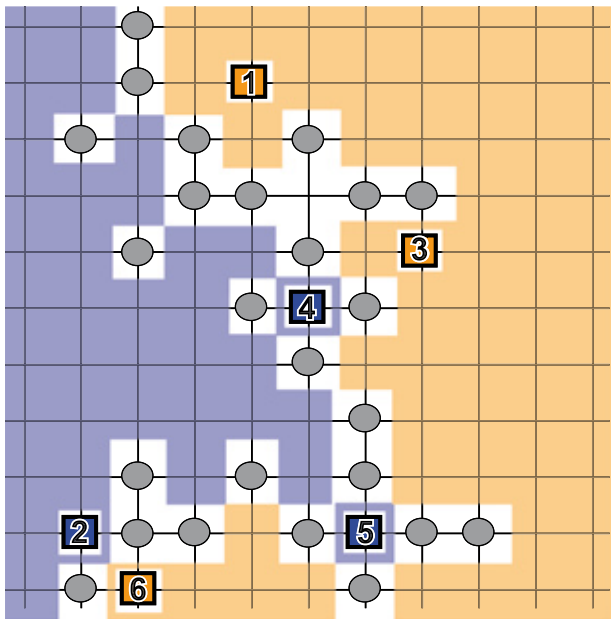


**Gebiete und versteinerte Türme** - Turm 1 und 3 stehen zusammen in einem abgeschlossenen Gebiet (orange). Turm 4 und 5 stehen beide alleine in einem abgeschlossenen Gebiet (blau). Alle diese Türme sind versteinert und dürfen nicht mehr versetzt werden.

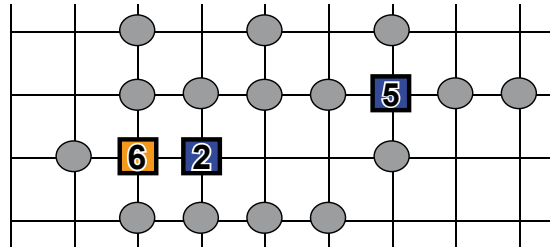
Turm 2 und 6 stehen ebenfalls in einem abgeschlossenen Gebiet (ohne Farbe). Beide Türme dürfen versetzt werden.



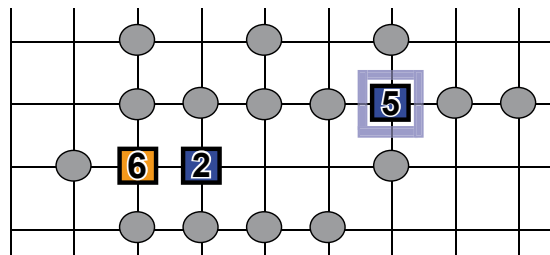
**Spielende** - In diesem Beispiel gibt es keine abgeschlossenen Gebiete mehr, in denen Türme beider Farben stehen. Alle Türme sind versteinert. Das Spiel ist zu Ende.



**Spielende** - Orange ist an der Reihe. Turm 1 und 3 darf er nicht mehr versetzen, weil sie schon versteinert sind (nicht abgebildet). Turm 6 kann Orange nicht versetzen, weil er durch Turm 2 von Blau blockiert wird. Das Spiel ist zu Ende.



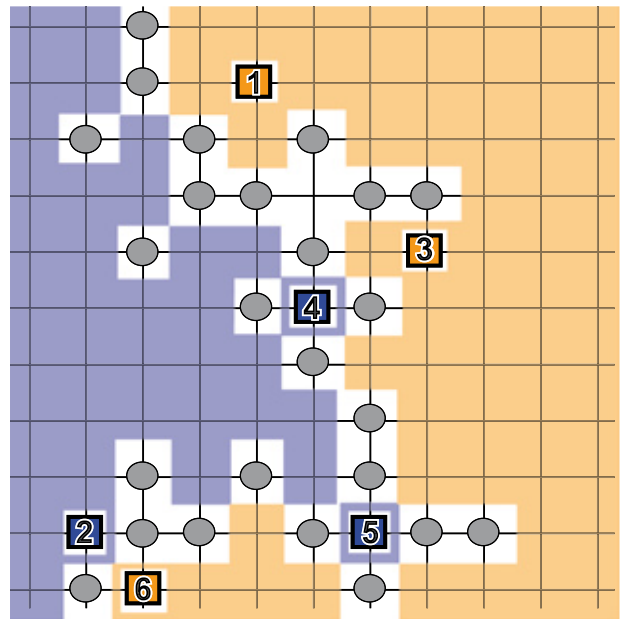
**Wertung** - Das Gebiet mit Turm 6 von Orange und Turm 2 von Blau bringt keinem der Spieler Punkte.



**Wertung** - Orange hat 53 Punkte (Türme 1 und 3) + 5 Punkte (Turm 6), insgesamt: 58 Punkte.

Blau hat 35 Punkte (Turm 2) + 1 Punkt (Turm 4) + 1 Punkt (Turm 5), insgesamt: 37 Punkte.

Orange gewinnt.



## Fortgeschrittene

Fortgeschrittene Spieler können TWRS auch mit einer oder mehreren der folgenden Spielregeln spielen. Diese Spielregeln machen das Spiel anspruchsvoller und bieten komplexere Spielmöglichkeiten.

### 1. Ohne Startaufstellung

Statt mit der empfohlenen Startaufstellung zu spielen, können die Spieler auch eine eigene Startaufstellung wählen.

Bei der Vorbereitung gilt die Reihenfolge:

- Spieler A platziert einen Markierungsstein.
- Spieler B platziert einen Markierungsstein.
- Spieler A platziert einen Markierungsstein.
- Spieler B stellt einen seiner Türme auf.
- Spieler A stellt zwei seiner Türme auf.
- Spieler B stellt seine anderen zwei Türme auf.
- Spieler A stellt seinen letzten Turm auf.

Spieler A beginnt das Spiel.

## 2. Diagonale Markierungslinien

In dieser Variante können die Spieler nicht nur an den Schnittpunkten der Bewegungslinien miteinander markieren, sondern statt dessen auch an den Schnittpunkten mit diagonal laufenden -gedachten- Markierungslinien.

Für diese Markierungslinien gilt: Sie fangen beim aktiven Turm an und enden vor dem Schnittpunkt, auf dem bereits ein Markierungsstein liegt oder ein anderer eigener oder fremder Turm steht. Sie enden auch am Spielfeldrand.

Wichtig: Die Markierungslinien gelten nur für den aktiven Turm.

### Markieren

Nachdem der Spieler einen Turm versetzt hat, kann er wählen, wie er markiert. Entweder:

- mit den Bewegungslinien
- oder den Markierungslinien der einen Diagonale
- oder den Markierungslinien der anderen Diagonale.

### Versteinerte Türme

Ein versteinertes Turm in einem abgeschlossenen Gebiet kann nicht markiert werden, also auch nicht durch einen nicht versteinerten Turm des Gegners. Das Gebiet eines versteinerten Turms kann also nicht verkleinert werden.

## Auflage

Diese Sammleredition von TWRS erscheint in einer Auflage von 265 Stück.

## Pflege

Schachtel und Spielbrett sind aus Edelstahl gefertigt. Entfernen Sie Staub und Schmutzflecken mit einem weichen, trockenen Tuch. Verwenden Sie zur gründlichen Reinigung keine aggressiven oder scheuernden Pflegemittel.

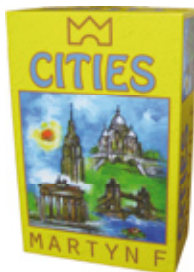
## Musik tipp

Während Martyn F TWRS spielt, hört er gerne das Album Alina von Arvo Pärt (ECM Records - ECM 1591).

## Andere Spiele von Martyn F

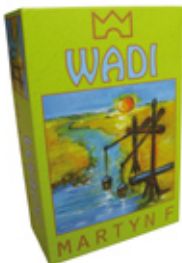
### Cities

Cities ist ein schnelles, taktisches Lege- und Setzspiel, das man in etwa 15 bis 30 Minuten spielen kann. Cities wurde in die Empfehlungsliste "Spiel des Jahres 2009" aufgenommen und ist für den Niederländischen Spiele Preis 2009 nominiert.



### Wadi

Wadi ist ein schnelles Strategiespiel um Wasser, das man in etwa 20 bis 30 Minuten spielen kann.

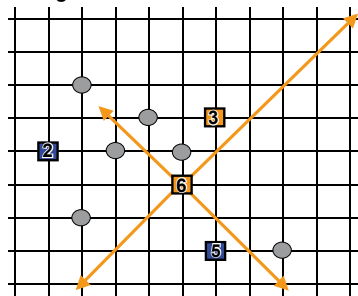


Das Spielfeld von Wadi ist variabel. Da es jedes Mal anders aufgebaut werden kann, ist auch das Spiel jedes Mal anders.

Weitere Infos: [www.martynf.com](http://www.martynf.com)

### Diagonale Markierungslinien

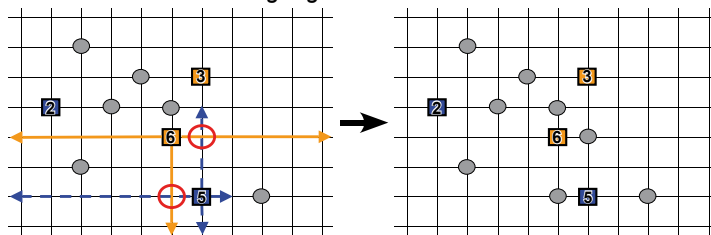
Orange hat Turm 6 versetzt. Die Markierungslinien des aktiven orangenen Turms:



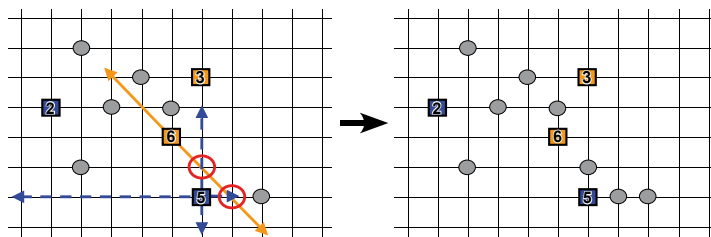
### Diagonale Markierungslinien – Markieren

Nachdem Orange Turm 6 versetzt hat, will er Turm 5 markieren. Er muss sich für eine der folgenden Möglichkeiten entscheiden:

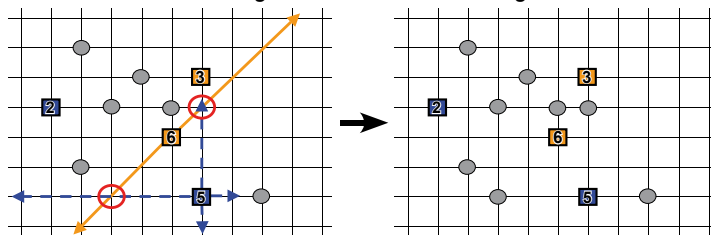
#### Markieren mit den Bewegungslinien



#### oder mit den Markierungslinien der einen Diagonale



#### oder mit den Markierungslinien der anderen Diagonale



©2006-2009 Martyn F - Alle Rechte vorbehalten.

Emma Games - Van der Duyn van Maasdamstraat 95  
6535 VT Nijmegen - Holland

info@emmagames.de

www.emmagames.de

Autor: Martyn F

Spielteile und Schachtel: hergestellt in Holland.



Erstickengefahr! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet: Verschluckbare Kleinteile.

Martyn F bedankt sich bei: Maartje, Alwin, Anne, Bart, Bert, Els, Erwin, Floris, Fred, Jeroen, Jon, Joost, Martin, Melanie, Noline, Niek, Nienke, Oliver, Raldi, Ralf, Roderik, Söhnke und anderen.