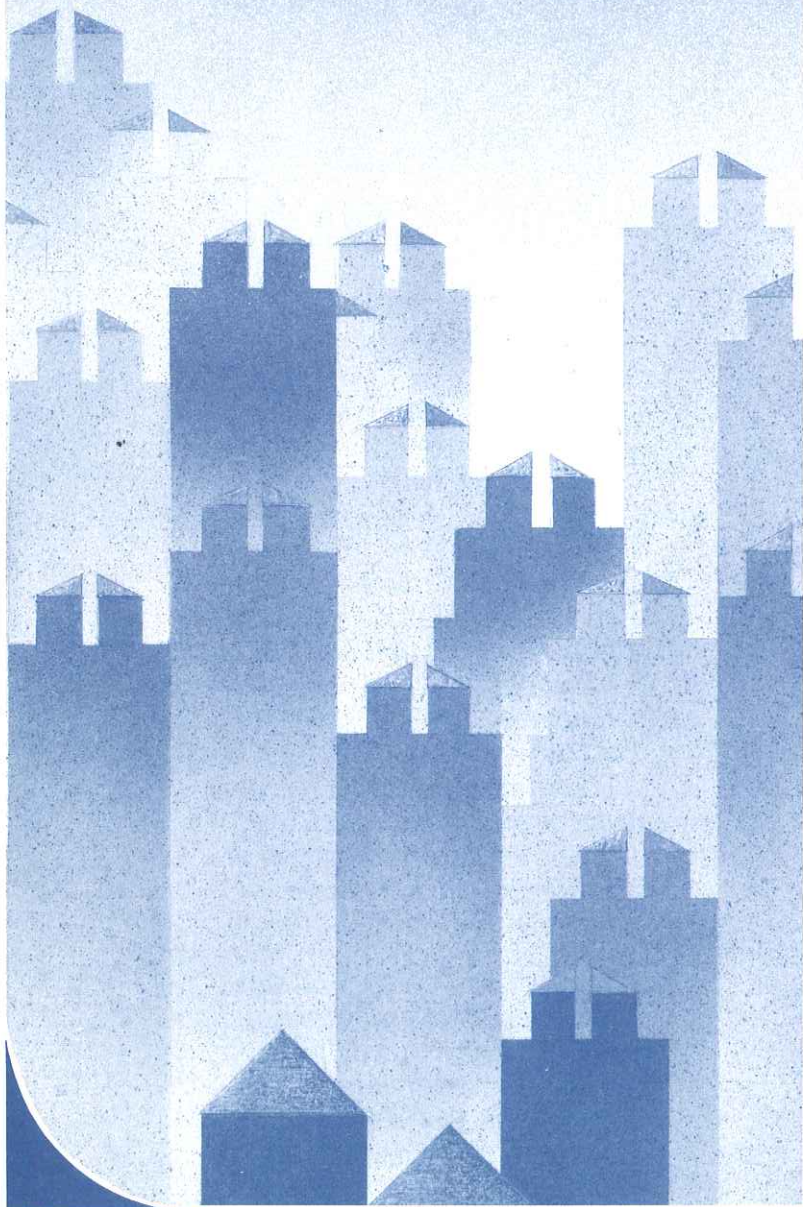


WOLFGANG KRAMER

# Terra Turrium



*franckh*

*Spieler-Galerie*

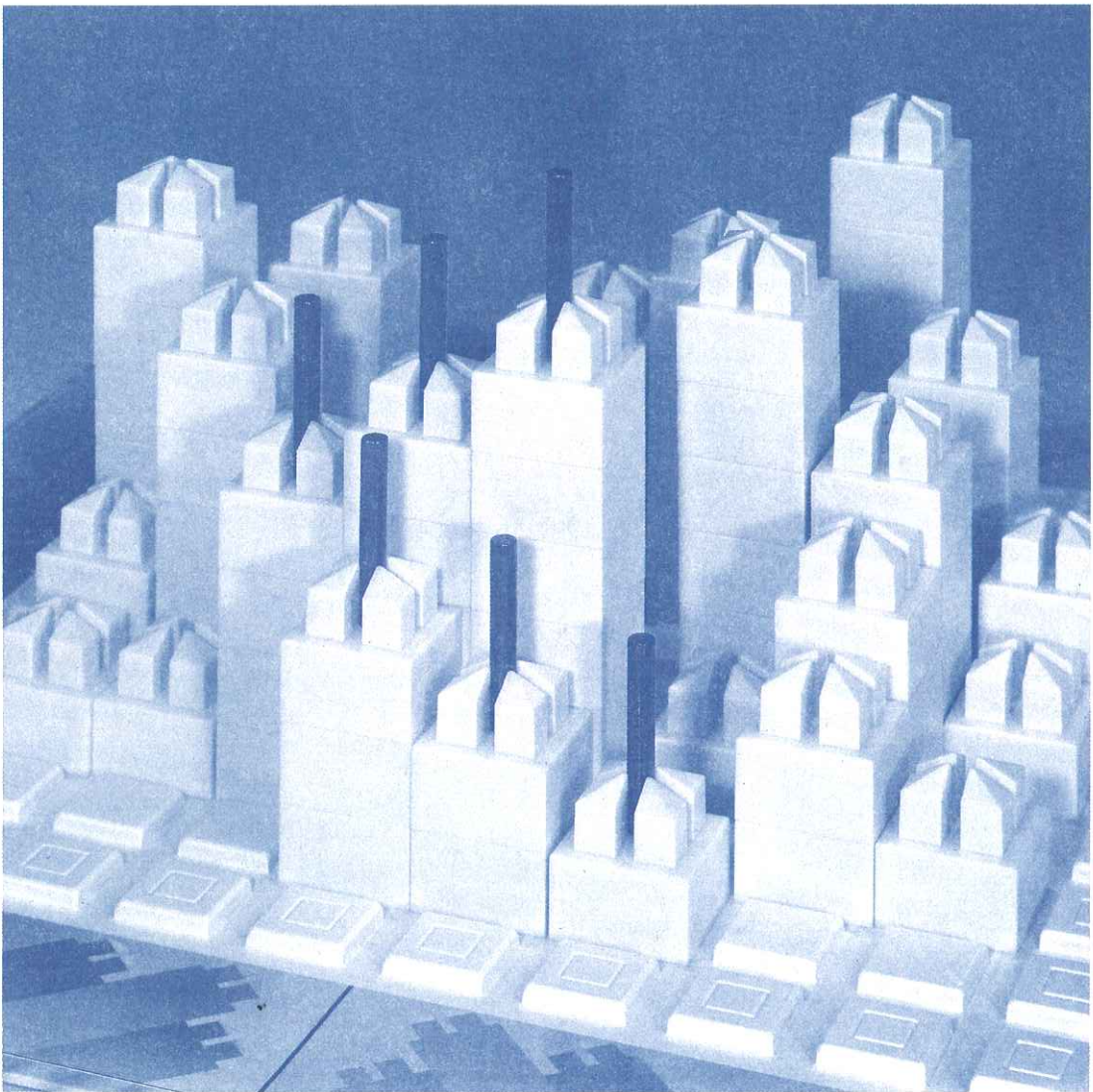
**E**s war schon immer ein Wunsch der Menschheit, in die Höhe zu bauen, das gesamte Land zu überblicken, dem Himmel nahe zu sein.

Ganz besonders galt dies für *TERRA TURRIUM*, dem *LAND DER TÜRME*. In einer bewegten Vergangenheit, mit hohen und hehren Zielen, entstanden, über das ganze Land verteilt, viele prachtvoll gestaltete Türme.

Um an alte Traditionen anzuknüpfen, findet alle vier Jahre ein großes Turmbau-Fest statt. Mittelpunkt dieses Festes ist das große Turmbauspiel. Vier hohe Magistrate treten gegeneinander an. Jeder erhält ein Territorium zugeordnet und wählt sich sechs mutige Turrianer aus, die seine Flagge tragen, seine Türme beschützen und für ihn kämpfen. Es gilt sechs unterschiedlich hohe Türme mit der eigenen Flagge zu besetzen. Die Türme müssen natürlich erst noch gebaut werden, und die Bausteine dazu beschafft man sich listigerweise in den anderen Territorien. Da werden tiefe Gräben gegraben, fremde Türme wieder abgebaut oder gar gestürmt und erobert. So hart die Kämpfe auch sein mögen, sie bleiben doch immer fair, denn der strenge Ehrencodex des Spiels erlaubt nur fünfmal das Schlagen von Turrianern in fremden Gebieten.

Nur wer strategisch und taktisch vorgeht, wird Sieger in diesem Turmbauspiel und die höchste Auszeichnung erhalten, die *TERRA TURRIUM* zu vergeben hat, nämlich die Aufnahme in den Rat der Weisen.





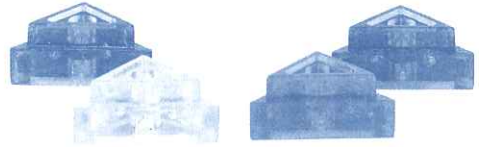
Jeder Spieler baut Türme  
und wer als erster seine sechs Turrianer  
auf sechs unterschiedlich hohen Türmen  
(sechs Steine hoch, fünf Steine hoch usw., bis ein Stein hoch)  
plaziert hat, wird Sieger.

# MATERIAL

4



Bausteine:  
116 Stück



Aggressorsteine:  
4 Stück



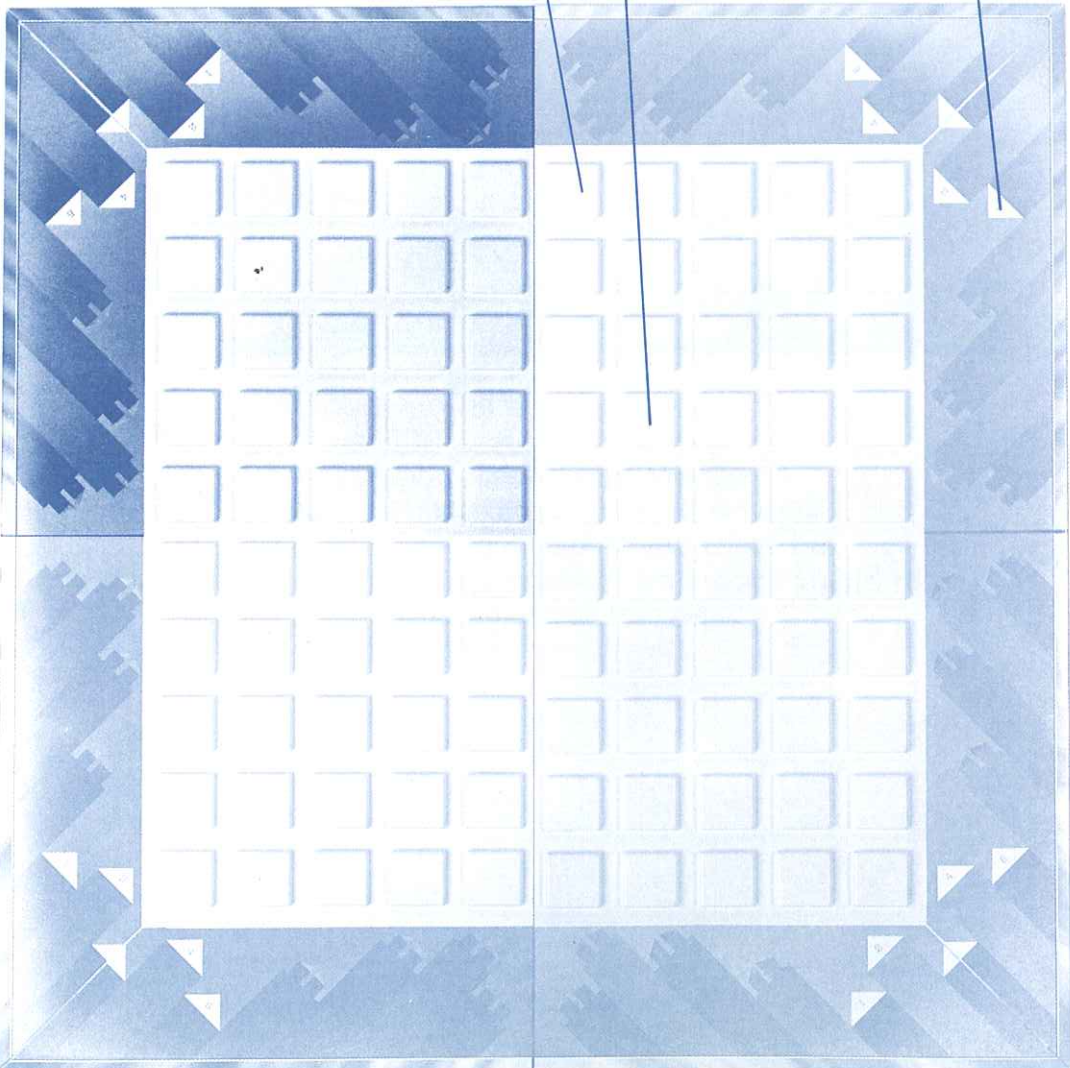
Turrianer (Spielfigur):  
24 Stück (je 6 Steine  
pro Farbe)

Ein Feld der äußersten Reihe

Eines der 16 Felder in der Spielplanmitte

Startfeld des Aggressorsteins

Ein Territorium



Spielplan



	<i>Ausführlich auf Seite</i>
<b>Ziel des Spiels</b> <i>Sechs unterschiedlich hohe Türme besetzen</i>	3
<b>Spielmaterial</b>	4
<b>Vorbereitung</b> <i>Bausteine aufstellen  Territorien wählen  Turrianer und Aggressorsteine aufstellen</i>	6
<b>Spielablauf</b>	7–10
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Bausteine nehmen  <i>Drei freie und außenliegende Steine</i></li> </ul>	7
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Türme bauen  <i>Auf beliebigen, freien Feldern</i></li> </ul>	8
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Turrianer ziehen  <i>Null bis fünf Felder weit, auf eigene Figuren beliebig aufteilbar, nur waagrecht und senkrecht, nur über und auf freie Felder, nur auf Steinen, nur <b>eine</b> Höhenstufe überwindbar.</i></li> </ul>	8
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Turrianer schlagen  <i>Auf gleicher Höhe <b>einen</b> Bewegungspunkt, von unten nach oben <b>zwei</b> Punkte, von oben nach unten <b>keinen</b> Punkt. Schlagen in fremden Territorien kostet einen Aggressorpunkt (davon hat man fünf). Geschlagene Turrianer kann man wieder einsetzen; dies kostet einen Bewegungspunkt.</i></li> </ul>	9
<b>Spielende</b> <i>Wenn ein Spieler das Spielziel erreicht hat</i>	10
<b>Taktische Hinweise zum Bauen</b>	10
<b>Varianten</b> <i>Teamspiel, Handicapregel, Profiregel</i>	11

**D**ie Bausteine werden auf das Spielbrett gestellt.

### **Bei 4 Spielern**

Es werden alle 100 Felder besetzt. Die 16 Felder in der Spielplanmitte werden doppelt belegt. Anzahl der Bausteine insgesamt: 116.

### **Bei 3 Spielern**

Die äußere Reihe bleibt während des ganzen Spiels leer, ansonsten wie bei vier Spielern. Anzahl der Bausteine insgesamt: 80.

### **Bei 2 Spielern**

Die äußere Reihe bleibt während des ganzen Spiels leer, alle anderen Felder werden nur einfach belegt. Anzahl der Bausteine insgesamt: 64 (= 8 x 8).

● Jeder Spieler wählt sich ein Territorium und stellt seine sechs farblich dazu passenden Turrianer auf sechs beliebige Felder in seinem Gebiet.

Bei 3 Spielern bleibt ein Territorium unbesetzt. Bei 2 Spielern besitzt jeder zwei Territorien, aber nur sechs Turrianer.

● Jeder Spieler erhält einen Aggressorstein, den er in seinem Gebiet auf das Feld »1« auf dem Spielplanrand stellt (vgl. Abbildung auf Seite 4).



Jeder Spielzug besteht aus drei Phasen:

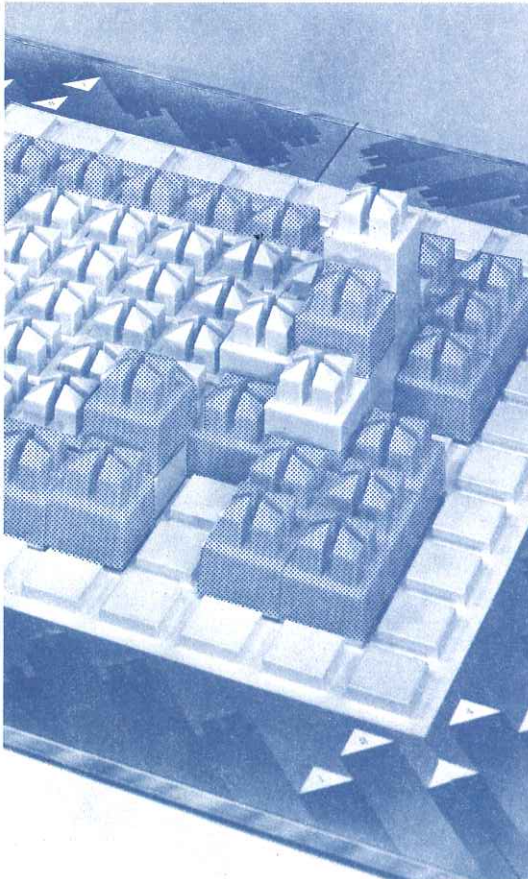
- Bausteine nehmen
- Türme bauen
- Turrianer ziehen

Es wird ausgelost, welcher Spieler beginnt. Er führt nacheinander die drei Aktionen durch, danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

## BAUSTEINE NEHMEN

Nehmen Sie insgesamt **drei** Bausteine vom Spielplan.

Aus jedem **fremden** Territorium darf **nur 1 Stein** entfernt werden, aus dem **eigenen** auch **mehrere**, insgesamt jedoch niemals mehr als drei.



Alle »dunkel« gekennzeichneten Steine dürfen weggenommen werden.

- Bei drei Spielern gilt auch das unbesetzte Territorium als fremd.
- Bei zwei Spielern können alle drei Steine aus dem Gebiet des Spielpartners genommen werden.
- Wer ein oder zwei Steine aus dem eigenen Territorium nimmt, darf wählen, wo er sich die restlichen holt.

Die Bausteine dürfen nicht von Turrianern besetzt sein. In **fremden** Territorien gilt zusätzlich die »Außenregel«:

- Nur Bausteine, die »außen« liegen, dürfen vom Brett genommen werden.
- »Außen« liegt ein Stein, wenn er vom Spielfeldrand aus zugänglich ist.

Bei **Türmen** können die oberen Steine zwar frei sein, dürfen aber trotzdem nicht weggenommen werden, wenn der unterste Stein »innen« liegt. Liegt er dagegen »außen« und der Turm ist von keinem Turrianer besetzt, so kann er Stein um Stein abgebaut werden. Zur Erinnerung: Im eigenen Territorium darf jeder unbesetzte Stein genommen werden.



## TÜRME BAUEN

Nachdem Sie drei Bausteine vom Spielplan genommen haben, legen Sie die Steine auf beliebige Felder, die nicht von einem Turrianer besetzt sind. Die Steine können auch aufeinander gesetzt oder in fremde Territorien plaziert werden. Sie dürfen die Steine aber nicht für den Einsatz in einem späteren Spielzug aufheben. Taktische Hinweise zum Bauen finden Sie am Ende der Spielanleitung.

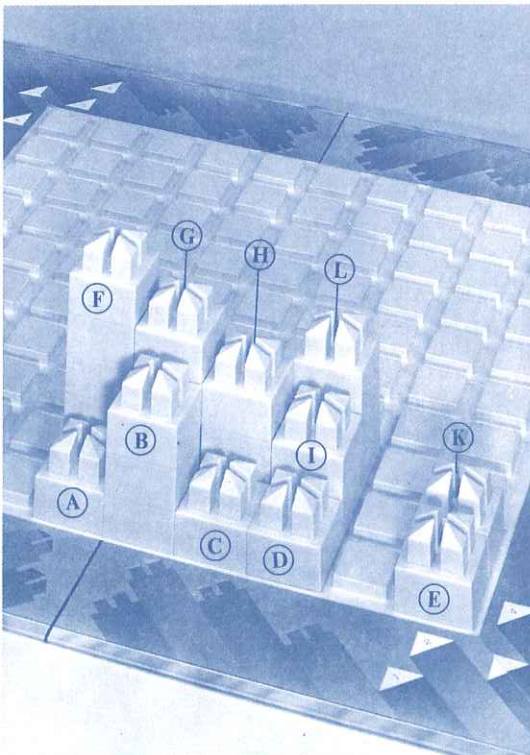
## TURRIANER ZIEHEN

Für diese Phase Ihres Zuges haben Sie 5 Punkte zur Verfügung, die Sie beliebig auf Ihre Turrianer aufteilen dürfen. Sie müssen nicht alle 5 Punkte verbrauchen; Sie können einen Teil, aber auch alle verfallen lassen.

Um einen Turrianer 1 Feld weiter zu ziehen, brauchen Sie 1 Punkt.

Sie können also 5 Turrianer um je 1 Feld oder einen Turrianer um 5 Felder vorrücken oder jede beliebige andere Kombination wählen.

- Gezogen wird nur waagrecht und senkrecht (nicht diagonal).
- Auf jedem Feld darf nur ein Turrianer stehen.
- Eigene und fremde Turrianer dürfen Sie **nicht** überspringen.
- Nur Felder, auf denen Bausteine liegen, dürfen betreten oder überquert werden.
- Hinauf- und hinabsteigen können Sie nur, wenn die Stufe **einen** Stein hoch ist. Höhere Stufen können nicht überwunden werden.
- Fremde Territorien dürfen jederzeit betreten und dort auch Türme besetzt werden.



## Beispiele für das Ziehen

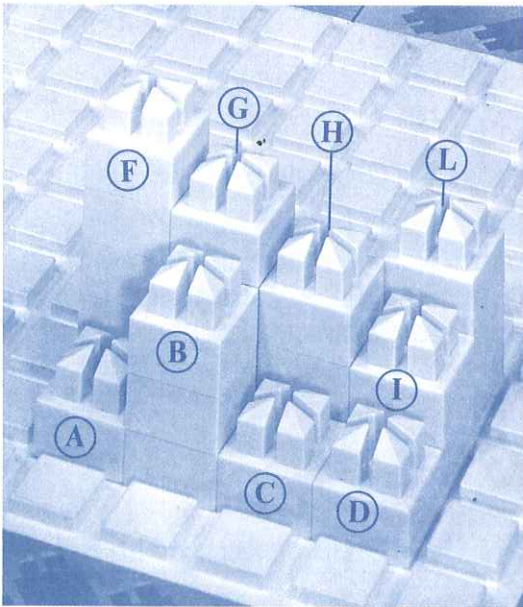
- von A aus kann man keinen Schritt gehen. Man kann auch nicht zu A hinkommen.
- E und K sind isoliert. Man kann nicht hin und von dort nicht weg.
- Von B aus kommt man zu G und von dort zu F oder zu H und kann dann weiter zu I und L oder I, D und C.



## TURRIANER SCHLAGEN

Wer auf ein Feld zieht, auf dem ein fremder Turrianer steht, darf diese Figur schlagen. Wieviel Punkte man dafür »bezahlt« (zusätzlich zu den Kosten für das Ziehen), hängt davon ab, auf welcher Höhe beide Turrianer (ein Feld vor dem Schlagen) stehen:

- **Schlägt man auf gleicher Höhe** (ein Feld vor dem Schlagen stehen beide Figuren auf derselben Ebene), kostet das Schlagen **einen Punkt**.
- **Schlägt man von unten nach oben** (wer schlägt, steht ein Feld vor dem Schlagen eine Stufe tiefer), kostet dies **zwei Punkte**.
- **Schlägt man von oben nach unten**, kostet das Schlagen **keinen Punkt**.



### Beispiele für das Schlagen

- Von F aus kann man G, B, H, I und D schlagen, vier davon sogar in einem Zug. Dagegen kann man C und L nicht schlagen.
- Von I aus kann man alle bis auf A schlagen. G und B könnte man z. B. sogar in einem Zug rauswerfen.

Wenn der Spieler nach dem Schlagen noch Punkte übrig hat, kann er mit dem gleichen oder einem anderen Turrianer weiterziehen. Auf diese Weise können in einem Zug mehrere Figuren geschlagen werden.

Wenn Sie fremde Turrianer im eigenen Territorium schlagen, gilt das als Verteidigung. Wenn Sie aber in einem fremden Gebiet einen Turrianer schlagen, dann ist das ein Angriff, der mit dem **Aggressorstein** registriert wird. Setzen Sie Ihren Aggressorstein um ein Feld auf der Skala weiter (von 1 auf 2 usw.). Wenn Sie in einem Zug mehrere Turrianer schlagen, so gilt dies als **ein** Angriff, auch wenn diese Turrianer verschiedenen Spielern gehören.

Steht der Aggressorstein auf dem fünften Feld, dürfen Sie nur noch einen Angriff durchführen. Danach wird der Aggressorstein vom Brett genommen und Sie dürfen nur noch verteidigen.

## GESCHLAGENE TURRIANER EINSETZEN

Geschlagene Turrianer erhält der Spieler zurück, dem sie gehören. Einen geschlagenen Turrianer können Sie jederzeit (sofort oder später) in der dritten Phase Ihres Spielzuges wieder ins Spiel bringen. Setzen Sie die Figur auf einen beliebigen freien Baustein (keinen Turm) in der äußersten Reihe Ihres Territoriums (bei 2 und 3 Spielern: in die 2. Reihe). Das Einsetzen kostet **einen Punkt**.

Sollten in der äußersten Reihe alle Bausteine abgeräumt sein, müssen Sie dort zuvor einen Baustein einsetzen.



## SPIELLENDE

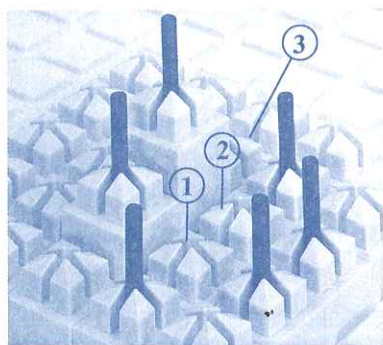
Das Spiel endet, wenn ein Spieler das Ziel erreicht hat und seine sechs Turrianer auf je einem Sechser-Turm, Fünfer-Turm, Vierer-, Dreier-, Zweier- und Einer-Turm stehen. Die Türme können beliebig über den Spielplan verteilt sein und auch in fremden Territorien liegen.

Spieler, die in derselben Runde noch nicht an der Reihe waren, dürfen anschließend noch ziehen. Gelingt ihnen das Spielziel ebenfalls, gibt es mehrere Gewinner.

## TAKTISCHE HINWEISE ZUM BAUEN

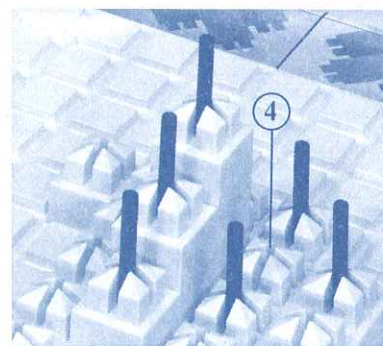
Bauen Sie so, daß die Turrianer die Türme auch besteigen können. Da besetzte Türme nicht aufgestockt werden können, müssen Sie daneben einen neuen Turm hochziehen. Dieser wird rundum durch Turrianer so lange geschützt, bis er die entsprechende Höhe erreicht hat und besetzt werden kann. Die folgenden Abbildungen zeigen Ihnen, wie man seine Türme taktisch geschickt baut.

## TAKTISCHES BAUEN



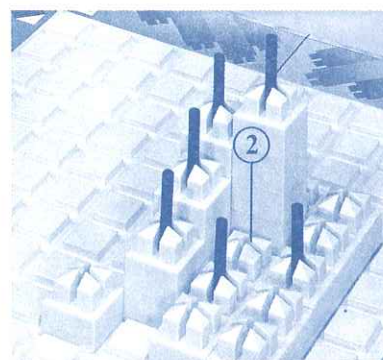
### Mögliche Stellung nach dem 1. Zug

Zum Weiterbauen bieten sich die Felder 1, 2 oder 3 an. Die Felder 1 und 2 sind durch Turrianer gut geschützt.



### Mögliche Stellung nach dem 3. Zug

Der Spieler hat auf dem Feld 3 seinen Vierer-Turm errichtet und dann das Feld 4 abgesichert. Hier soll jetzt der Fünfer-Turm entstehen.



### Mögliche Stellung nach mehreren

**Zügen** Der Spieler hat inzwischen seinen Fünfer-Turm gebaut und auch das Feld 2 für seinen Sechser-Turm geschützt.



## **TEAMSPIEL** (bei 4 Personen)

Zwei Personen bilden ein Team. Ihre Territorien liegen nebeneinander. Jeder besitzt sechs Turrianer. Sieger wird das Team, bei dem **beide** Spieler das Spielziel erreicht haben. Man nimmt jeweils drei Steine beim anderen Team, wo ist beliebig. Man darf immer nur seine eigenen Turrianer ziehen. Ansonsten gelten die beschriebenen Regeln.

## **HANDICAPREGEL**

Bei Spielern mit unterschiedlicher Spielstärke erhält der Schwächere zusätzliche Bausteine vom Stärkeren, die dieser aus seinem eigenen Territorium entnimmt. Der schwächere Spieler setzt die zusätzlichen Bausteine in einem oder gestückelt in mehreren Zügen irgendwann im Verlauf des Spiels ein.

## **PROFIREGEL**

Man kann das Spielziel auch schwieriger gestalten. Beispiel: Man muß einen Siebener-Turm, Sechser-Turm usw. bis zum Zweier-Turm besetzen. Man darf die drei Steine aus beliebigen Territorien nehmen. Man muß das erreichte Ziel für die Türme ab Höhe 5 eine Runde lang halten können.

---

Ein weiteres Spiel von

---

Wolfgang Kramer bei

---

Franckh-Kosmos:

---

FORUM ROMANUM

---

Bestenliste Spiel des Jahres 1988

---

---

Idee und Text: Wolfgang Kramer  
Gestaltung und Grafik: Tilman Michalski

© 1990 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH + Co., Stuttgart  
Das Spiel einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.  
Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes  
ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar.  
Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen,  
Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung  
in elektronischen Systemen.

Die Verwendung der Perlhuhnfeder erfolgt mit  
freundlicher Genehmigung von Karin Wittig, Edition Perlhuhn.

---