

# Turnier

Spieleanleitung

LC  
1509

## Ausrüstung

- 8 Spielbretter: 4 Geraden, 4 Eckstücke, nachstehend „Felder“ genannt.  
Jedes Feld ist mit 12 Markierungen versehen, die so angebracht sind, daß sie immer gerade Linien ergeben, wenn man die Felder aneinander legt.
- 4 Sätze mit je 18 Spielsteinen in unterschiedlichen Farben.
- 4 Sätze mit je 3 Flaggen, entsprechend der Farbe der Spielsteine.

## Ziel

Ziel dieses Turniers ist es, zuerst drei Felder als Alleinherrscher besetzt zu halten.

Wer ein Feld allein mit seinen Steinen besetzt hält, darf auf einen seiner Steine eine Fahne setzen. Wer zuerst 3 Fahnen stehen hat, hat das Turnier gewonnen.

Die Spieler müssen gegnerische Figuren schlagen, Felder erobern und diese dann gegen Angreifer verteidigen. Am Turnier können 2, 3 oder 4 Spieler teilnehmen.

Bei 4 Spielern empfiehlt es sich, Turnier als Partnerspiel zu spielen. Partner sind jeweils die Spieler, die sich gegenüber sitzen.

Sieger des Turniers sind die Partner, die zusammen 4 Felder besetzt halten – jeder der Partner muß mindestens ein Feld selbst besetzen.

## Der Spielablauf

Das Turnier läuft in mehreren aufeinanderfolgenden Phasen ab:

- Aufbau des Turnierplatzes
- Aufmarsch der Kämpfer
- Eröffnung der Kampfhandlungen
- Der Hauptkampf
- Ende des Turniers

## Aufbau des Turnierplatzes

Die Anzahl der Felder, aus denen der Turnierplatz zusammengesetzt wird, richtet sich nach der Anzahl der Spieler. Die Art der verwendeten Felder – Geraden oder Winkel – ist beliebig.

- Bei 2 Spielern besteht der Platz aus 5 Feldern
- Bei 3 Spielern besteht der Platz aus 6 Feldern
- Bei 4 Spielern besteht der Platz aus 8 Feldern

Ein Startspieler wird ermittelt, der aus den acht Feldern ein beliebiges wählt und auslegt.

Die nächsten – im Uhrzeigersinn folgenden – Spieler wählen ebenfalls ein Feld aus und legen es an das bereits liegende Feld an.

Hierbei ist zu beachten, daß die Markierungen auf den Feldern in horizontaler und vertikaler Richtung gerade Linien bilden.

Feld an Feld wird angelegt, bis die vorgesehene Anzahl erreicht ist.

## Aufmarsch der Kämpfer

Beginnend mit dem Startspieler wird der Turnierplatz nun mit den Spielsteinen besetzt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe – die Partner wählen ähnliche Töne. Der erste Spieler setzt einen Kämpfer auf eine beliebige Markierung. Dann folgen im Uhrzeigersinn die anderen Spieler. Alle Steine müssen aufgebaut werden.

Anmerkungen zur Taktik:

Einerseits ist es sinnvoll, seine Kämpfer massiert und geschlossen aufzubauen, andererseits sollte man aber auch Stützpunkte auf möglichst vielen Feldern anlegen. Isolierte Kämpfer sind immer stark gefährdet.

## Eröffnung der Kampfhandlungen

Nacheinander können die Spieler nun 4 beliebige gegnerische Kämpfer vom Spielfeld nehmen – es beginnt der Startspieler.

Anmerkungen zur Taktik:

Versuchen Sie, sich eine günstige Ausgangsposition zu schaffen. Isolieren Sie gegnerische Steine, brechen Sie Blockaden auf, schwächen Sie Ihre Gegner.

## Der Hauptkampf

In dieser Phase des Kampfes versuchen die Spieler, gegnerische Steine zu schlagen, um dadurch ganze Felder zu beherrschen. Der Startspieler hat den ersten Zug.

## Bewegen eines Steines

Ein Stein kann in **gerader Linie** horizontal oder vertikal bewegt werden.

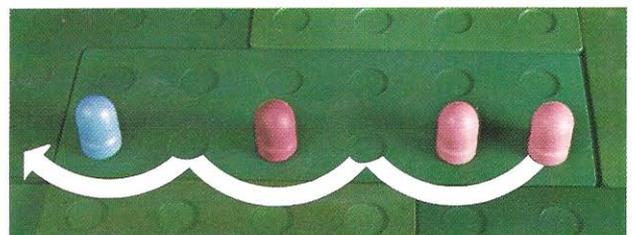
**Verboten** sind **diagonale** Züge!

Ein Stein kann bis zur nächsten Markierung bewegt werden – 1 Feld – oder er kann einen benachbarten Stein überspringen.

Beim Überspringen von Steinen ist es unwesentlich, ob es sich um eigene oder gegnerische Steine handelt.

Wichtig ist, daß der Punkt hinter dem zu überspringenden Stein frei ist.

Auf diese Weise können mehrere Steine hintereinander übersprungen werden – in gerader Linie, auch über Eck (rechtwinklig).



## Das Schlagen von Steinen

Gegnerische Steine können auf mehrere Arten geschlagen werden. Geschlagene Steine werden sofort vom Spielbrett genommen.

- a) Ein gegnerischer Stein wird zwischen zwei **eigenen** Steinen eingeschlossen.



**Zug:** Der rosafarbene Stein im Vordergrund rückt ein Feld nach links.

- b) Ein gegnerischer Stein wird eingeschlossen zwischen dem eigenen Stein und dem Stein eines dritten Spielers.



**Zug:** Der rosafarbene Stein zieht ein Feld nach vorne.

Beim Partnerspiel zählen die Steine des Partners als eigene Steine und können somit nicht für diese Art des Schlagens eingesetzt werden, wie die obige Abbildung zeigt. Die hellblauen und dunkelblauen Steine sind Partner, der hellblaue Stein wird durch den beschriebenen Zug nicht geschlagen.

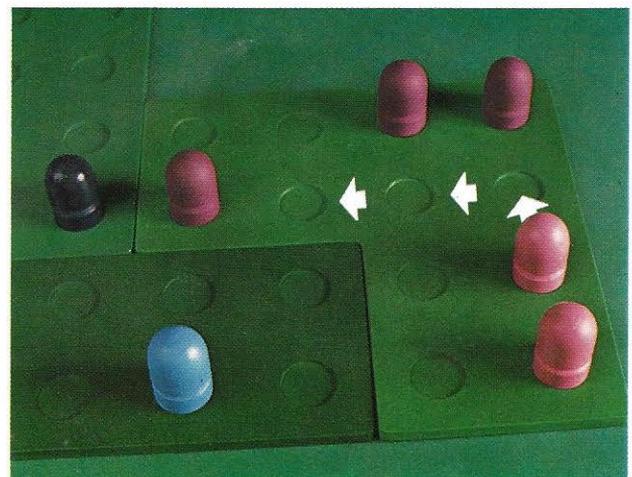
- c) Ein gegnerischer Stein wird eingeschlossen zwischen dem äußeren Rand des Spielbretts und dem eigenen Stein.



**Zug:** Der rosafarbene Stein rückt ein Feld nach oben.

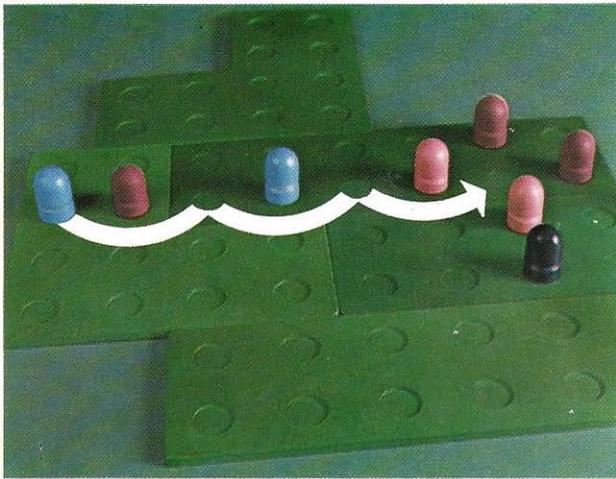
Gelingt es, einen gegnerischen Stein zu schlagen, so erringt man einen Vorteil: Man darf sofort mit dem gleichen Stein einen weiteren Zug machen, wenn man dadurch einen weiteren Stein schlagen kann.

So schlagen Sie mehrere Steine hintereinander:



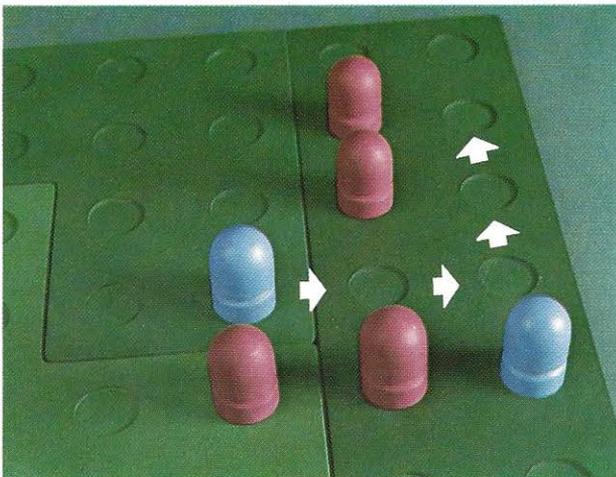
**Beispiel:** Der rosafarbene Stein zieht ein Feld nach oben und schlägt den ersten violetten Stein; dann folgen 2 Züge nach links und jedesmal ist ein violetter Stein geschlagen.

Weiter besteht die Möglichkeit, mit einem Zug gleichzeitig mehrere Steine zu schlagen.



**Beispiel:** Der hellblaue Stein springt wie angezeigt auf die rechte Position und schlägt dort gleichzeitig die beiden violetten Steine und den vorderen rosa Stein.

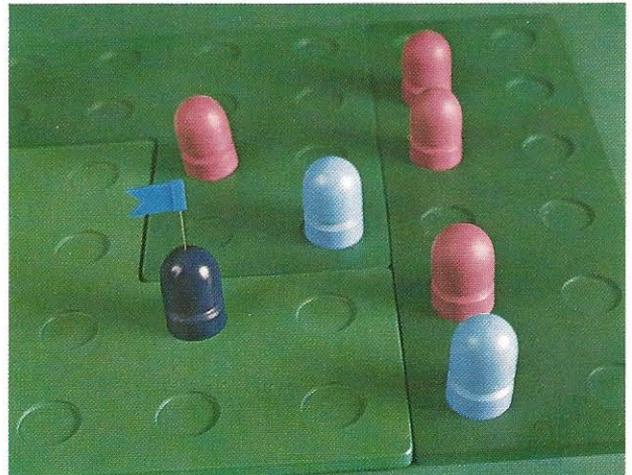
Ein Stein kann sich jedoch auch gefahrlos zwischen zwei gegnerischen Steinen bewegen und er kann sich auch gefahrlos zwischen einem gegnerischen Stein und dem Rand des Spielbretts aufhalten.



**Beispiel:** Der blaue Stein links kann gefahrlos zwischen die rosafarbenen Steine ziehen. Dieser blaue Stein kann ebenso gefahrlos am Rand des Spielfeldes entlangziehen, ohne daß er dadurch geschlagen wird.

## Eroberung eines Feldes

Wenn ein Spieler ein Feld erobert hat, wenn sich also keine Steine anderer Farben (auch keine Partnersteine) auf diesem Feld befinden, so hat der betreffende Spieler das Recht, eine Fahne auf einen seiner Steine zu setzen.



Diese Fahne zeigt, daß dieses Feld einem Spieler gehört und deshalb muß die Fahne auf diesem Feld bleiben.

Will ein anderer Spieler dieses Feld erobern, so muß der Stein mit der Fahne geschlagen werden.

Ein Spieler, dessen Stein in Gefahr gerät, kann seine Fahne auf einen anderen Stein des gleichen Feldes umstecken – aber erst, wenn er an der Reihe ist.

Eine Fahne geht nur verloren, wenn der Stein geschlagen wird, oder wenn der Stein mit der Fahne das Feld verläßt. Die Fahne muß dann abgenommen werden.

Eine Fahne, die verlorengeht, scheidet endgültig aus dem Spiel aus. Sie darf nicht mehr eingesetzt werden.

## Ende des Turniers

Das Turnier ist beendet, wenn es einem Spieler gelingt, drei Fahnen auf drei Felder zu setzen. Der Spieler, der drei Felder beherrscht, hat gewonnen.

Das Partnerspiel, bei 4 Spielern, ist beendet, wenn die beiden Partner **zusammen 4 Felder** besetzt haben.

Wichtig ist, daß jeder Partner ein Feld allein mit seiner Fahne beherrscht.

Welcher Partner wieviele andere Felder beherrscht ist nicht wesentlich.

## Variante

Turnier können Sie auch in abgeänderter Form spielen – ohne Fähnchen.

Der Spielablauf ändert sich dadurch in der Taktik erheblich. Ein Feld gehört nur Ihnen, wenn ausschließlich Ihre Steine darauf stehen. Sobald ein gegnerischer Stein auf das Feld zieht, geht es als Besitz verloren.

Ihre Taktik muß also darauf zielen, die eigenen Felder von gegnerischen Steinen freizuhalten.

Der Spieler, der zuerst drei Felder allein besetzt hält, hat das Turnier gewonnen.

Das Partnerspiel, bei vier Spielern, ist beendet, wenn ein Spieler drei Felder besetzt hat und wenn sein Partner mindestens ein Feld beherrscht. Die Partner müssen zusammen vier Felder kontrollieren.



**Parker... mehr als nur ein Spiel**

Bei Rückfragen und Anregungen schreiben Sie bitte an:  
Parker Spiele und Spielzeug – Marketinggruppe –  
Klößnerstraße 1, 6051 Nieder-Roden