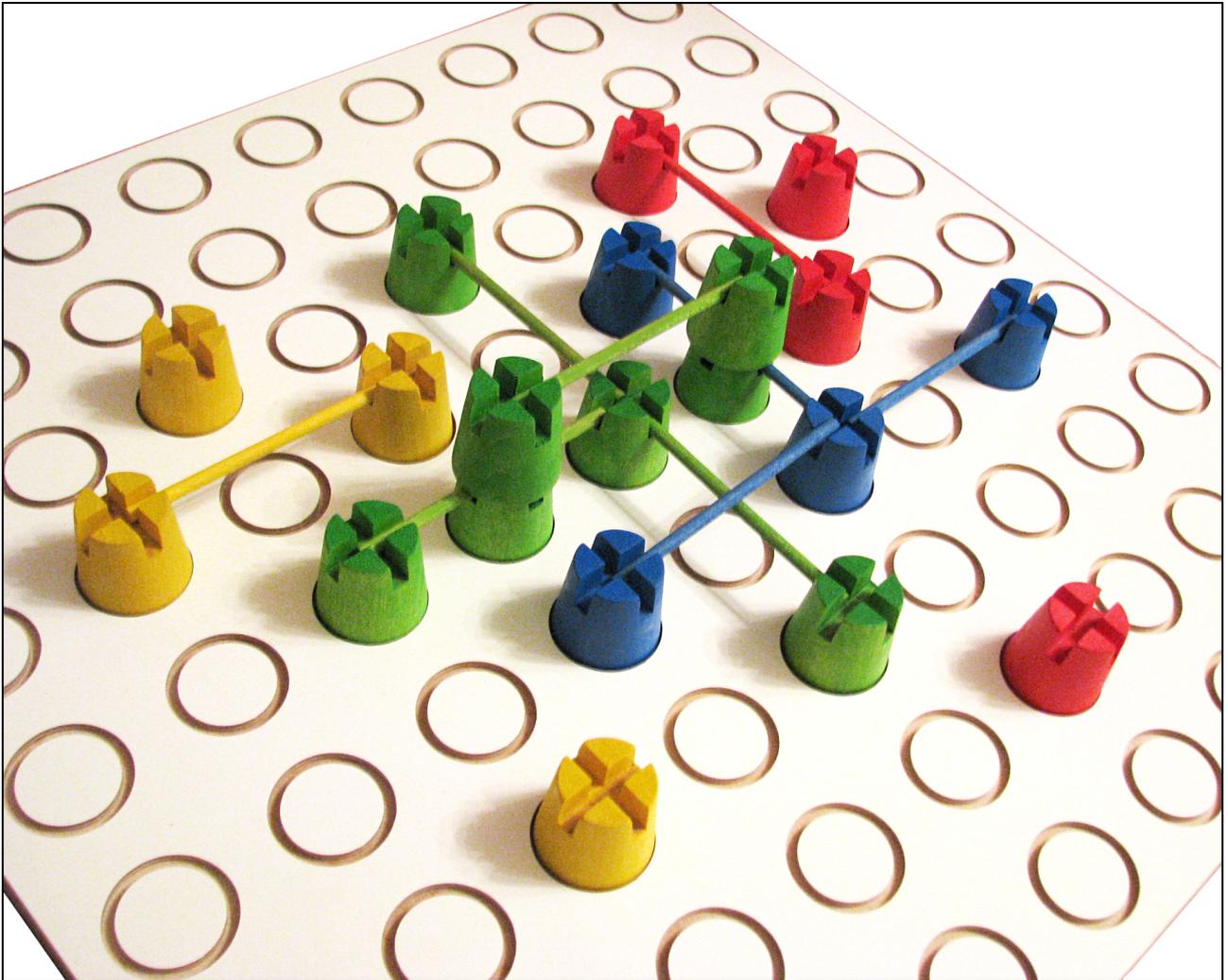


TACTORI



Strategisches Brettspiel für 2 - 4 Spieler ab 7 Jahren

Strategisches Brettspiel für 2 - 4 Spieler ab 7 Jahren, Spieldauer 30 - 60 Minuten

Spielmaterial

Spielbrett mit 9 x 9 gleichmäßig angeordneten Feldern
64 Spielsteine (4 x 16 Türme) und 60 Stäbe (4 x 15 Brücken) in 4 Farben

Spielziel

Die Spieler setzen, ziehen, stapeln ihre Türme und verbinden sie mit Brücken. Die Brücken sollen wiederum durchgehend so miteinander verbunden werden, dass daraus **geschlossene Vielecke** entstehenden.

Die Verbindungen müssen **in der Draufsicht** geschlossen sein:

ihre einzelnen Brücken dürfen dafür also **in unterschiedlichen Höhen** liegen.

Jeder Spieler versuche, seine Türme so zu platzieren, dass er mit ihren Brücken möglichst viele und hochwertige geschlossene Vielecke erstellen kann: je höher die Etage, auf der eine Brücke in einem Turmstapel liegt, desto mehr Punkte erzielt sie.

Eigenschaften

Türme

Die Türme können aufeinander gestapelt werden, sie dürfen sowohl den eigenen, wie auch gegnerischen Türmen aufgesetzt werden.

Wird ein neuer Turm ins Spiel gebracht, so wird er auf ein freies Feld oder einem beliebigen Turm obenauf gesetzt.

Ein bereits im Spiel befindlicher Turm darf ebenso gezogen werden, sofern er „frei“ ist: weder überbaut, noch mit Brücken versehen.

Es wird senkrecht oder waagrecht beliebig weit in eine Richtung gezogen.

Turm-Stapel ziehen

Unmittelbar aufeinander liegende, gleichfarbige Türme, die weder von gegnerischen Türmen überbaut, noch mit Brücken versehen sind, dürfen als Stapel gleichzeitig und zusammen gezogen werden.

Brücken

Eine Brücke darf nur eigenen Türmen angelegt werden, die auf gleicher Höhe und noch nicht überbaut sind. Die Brücken-Enden müssen immer einem Turm anliegen, dürfen also nicht frei schweben.

Brücken dürfen durch eigene wie auch durch gegnerische Türme hindurch gelegt werden. Sie dürfen sich überkreuzen, auf einem Turm ebenso wie im Freien, dürfen jedoch nicht der Länge nach aufeinander liegen, weder ganz, noch hälftig.

Spielverlauf

Es wird reihum gespielt. Es herrscht Zugzwang.

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf entweder

einen neuen Turm ins Spiel setzen,
einen im Spiel befindlichen Turm oder Turm-Stapel ziehen
oder stattdessen nur Brücken legen.

Wird ein Turm bewegt - neu eingesetzt oder gezogen -
so dürfen ihm anschließend Brücken angelegt werden.
Außerdem weitere, die mit diesen Brücken unmittelbar verbunden sind,
sowie solche, die diese Verbindung noch weiter fortsetzen.

Wird kein Turm bewegt,
dürfen stattdessen einem einzelnen Turm Brücken angelegt werden,
sowie weitere, die unmittelbar mit diesen verbunden sind und solche,
die diese Verbindung fortsetzen.

Spielende

Nachdem ein Spieler seinen letzten Turm ins Spiel gesetzt hat,
sind alle folgenden Spieler noch ein Mal an der Reihe.

Anschließend werden alle geschlossenen Vielecke aller Spieler bewertet.

Die einem Vieleck jeweils zuoberst liegenden Brücken und Brückenteile
werden gemäß ihrer Höhe bewertet:

auf unterer Etage 1 Punkt, auf zweiter 2 Punkte, auf dritter 3 Punkte usw.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

[→ Abb. 1]

Anlagen:

- Beispiel für die Wertung Seite 3
- Regelerweiterung „Schassen“ Seite 4
- Regelerweiterung / Variation „9er-Mitte“ Seite 5

Beispiel für die Wertung

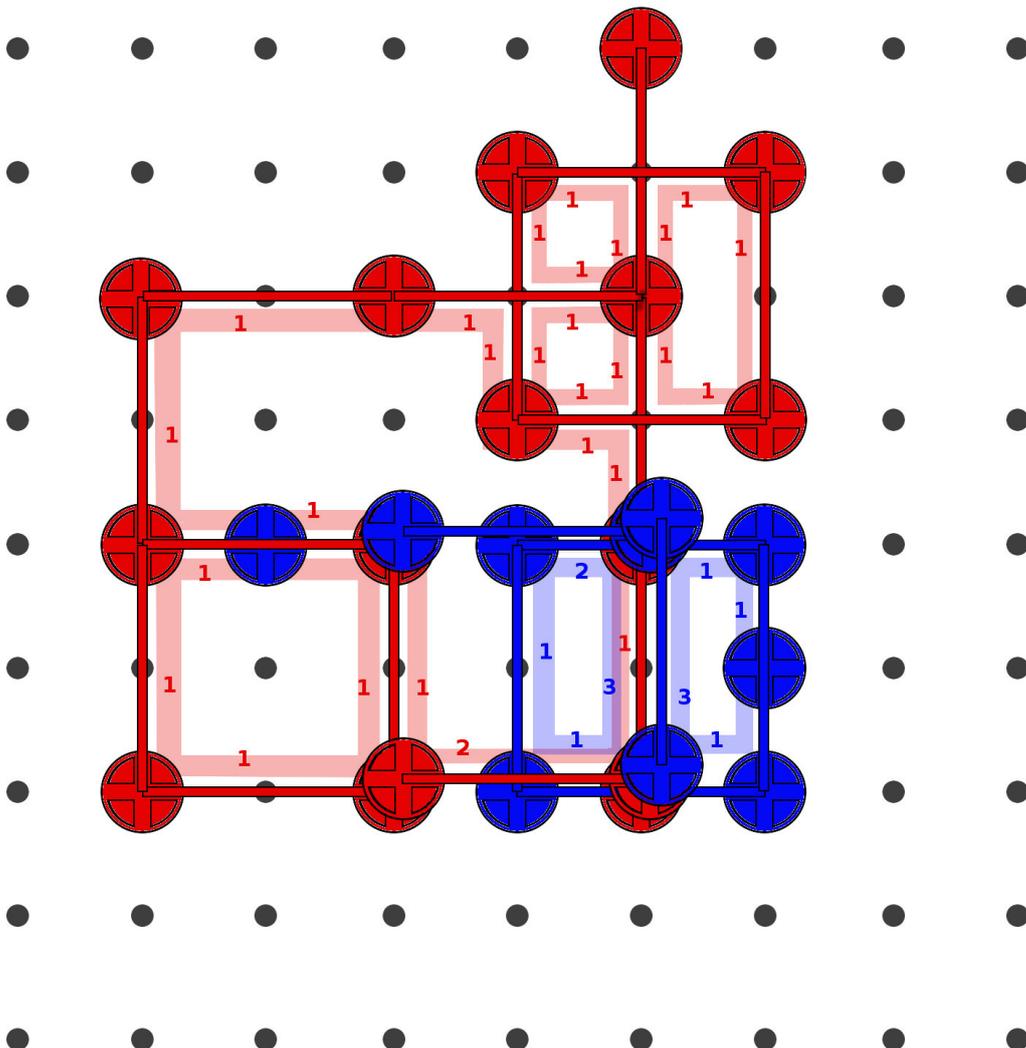
Die jeweils **obenauf** liegenden Brücken und Brückenteile aller **einzelnen** Vielecke (also nicht solcher, die andere umschließen) werden gemäß ihrer Etagenhöhe bewertet. Halben Brücken / Brückenteile werden als Seiten eines Vielecks ebenfalls voll bewertet. *Überkreuzende Brücken können zu „kleinen“ geschlossenen Vielecke verbunden werden.* Brücken, die zwei Vielecken zugleich als Seite dienen, werden für jedes Vieleck neu bewertet.

Am Beispiel des linken, blauen Vierecks in Abb.1:

*Die dem Viereck auf 3. Etage obenauf liegende ganze Brücke erhält 3 Punkte,
die auf 2. Etage obenauf liegende halbe Brücke erhält 2 Punkte,
die auf 1. Etage liegende ganze und halbe erhalten je 1 Punkt
= 7 Punkte für dieses Vieleck.*

Abb. 1) Wertung der geschlossenen Vielecke

27 Punkte für Rot, 13 Punkte für Blau



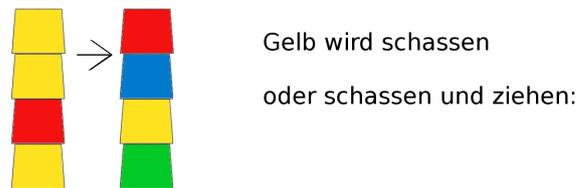
„Schassen“ (optionale Regel)

Ziehende Türme dürfen gegnerische Türme, die „frei“ sind, schassen, d.h. rauswerfen; im Stapel gezogen auch mehrere Türme eines gegnerischen Stapels zugleich.

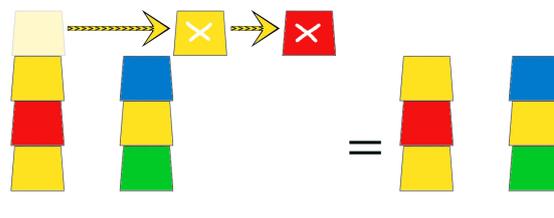
Dabei werden jedoch stets sowohl die geschassten (gegnerischen), wie auch die schassenden (eigenen) Türme aus dem Spiel entfernt und ihren Besitzern zurückgegeben. Es wird also immer **die selbe Anzahl geschasster wie schassender Türme entfernt**.

Wird im Stapel gezogen, so dürfen jedoch einzelne Türme des Stapels zum Schassen, andere lediglich zum Ziehen bestimmt werden. Beispiel: Ein Spieler schasst mit seinem Stapel aus zwei Türmen einen gegnerischen Turm; insgesamt zwei Türme werden entfernt; seinen übrig bleibenden zweiten - lediglich ziehenden - Turm legt er auf dem Ziel ab.

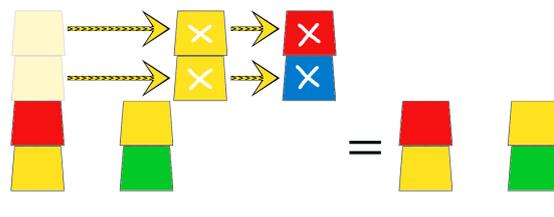
Abb. 2.) „Schassen“



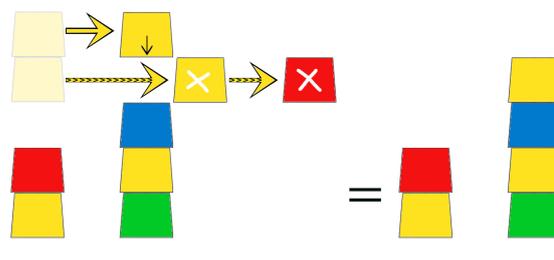
Einzelner Turm schasst



Turm-Stapel schasst mit zwei Türmen



Turm-Stapel schasst mit einem und zieht mit dem zweiten Turm



Regelerweiterung / Variation „9er-Mitte“

Um in die Wertung einzugehen, müssen die Vielecke mit der „9er-Mitte“ - den neun Feldern in der Mitte des Spielbretts - verbunden sein.

Variation 1

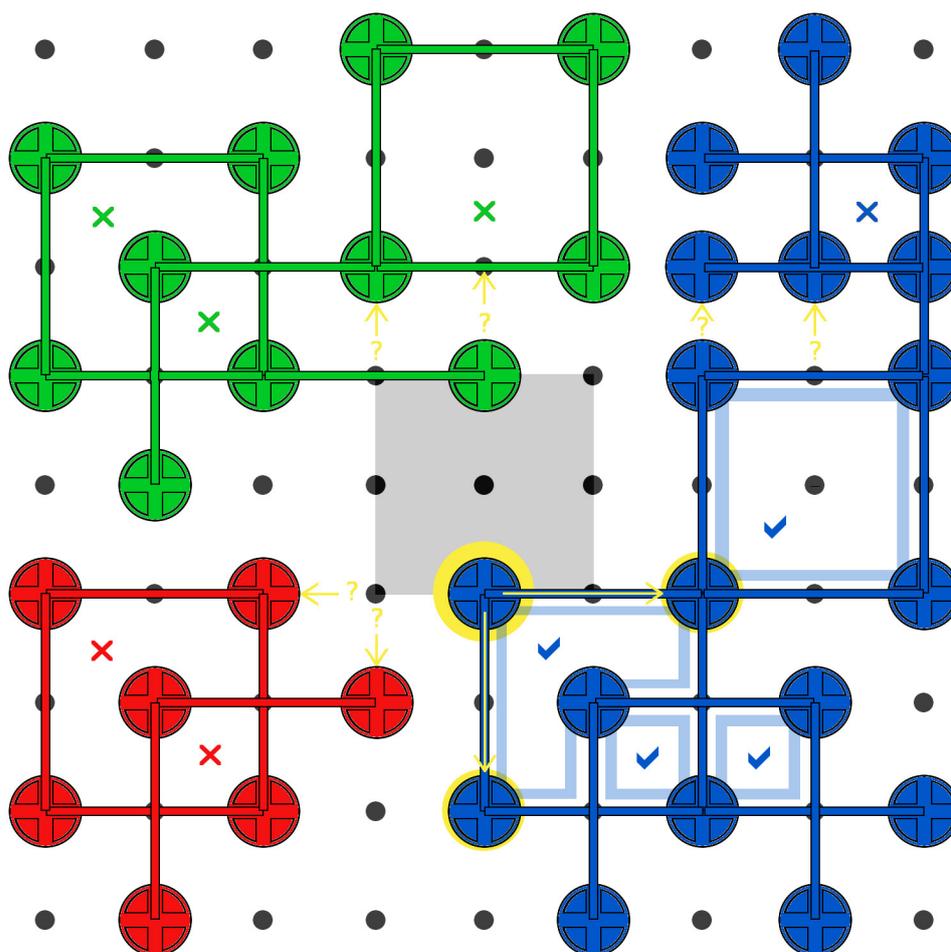
Ein Vieleck muss durch mindestens **eine Brücke** mit einem Turm verbunden sein, der auf einem Feld der 9er-Mitte steht. Weitere Vielecke müssen wiederum durch mindestens eine Brücke mit diesem oder weiteren, bereits „gültigen“ Vielecken verbunden sein.

Im Beispiel einer Aufstellung wie in Abb.3 gingen alle blauen und alle grünen Vielecke in die Wertung ein.

Variation 2

Mindestens **ein Turm eines Vielecks** muss auf der 9er-Mitte stehen. Weitere müssen mit diesem Vieleck oder weiteren, bereits „gültigen“ mind. **einen Turm gemeinsam** haben.

Abb. 3) „9er-Mitte“: Gültige geschlossene Vielecke (Variation 2)

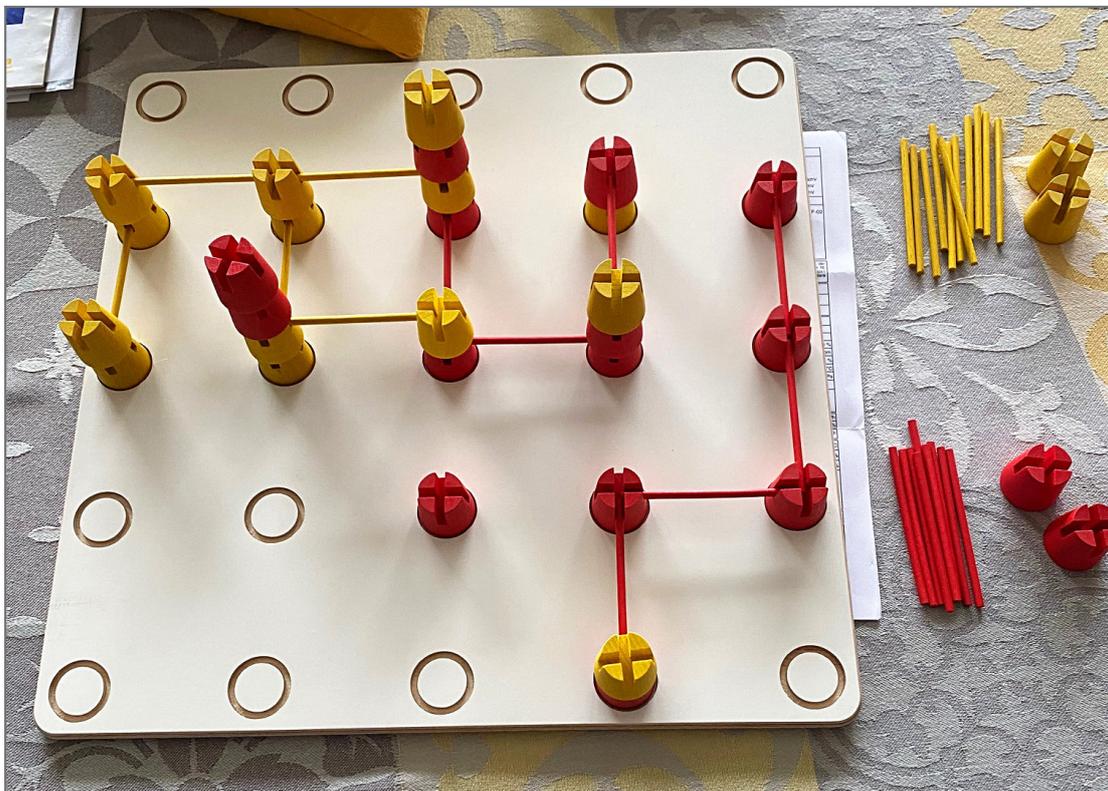


(Eine weitere Brücke im oberen Viertel ergäbe in beiden Variationen drei weitere gültige blaue Vielecke.)

TACTORI FEM



Strategisches Brettspiel für 2 - 4 Spieler ab 7 Jahren



Taktisches Brettspiel für 2 Spieler ab 7 Jahren

Auf dem Spielfeld mit 5 x 5 gleichmäßig angeordneten Feldern agieren zwei Spieler mit je 16 Türmen und 15 Brücken eigener Farbe.

Die **Türme** sind stapelbar, sie dürfen sowohl eigenen wie auch gegnerischen Türmen aufgesetzt werden.

Eine **Brücke** verbindet zwei eigene Türme, die auf gleicher Höhe sind. Sie darf nur solchen Türmen angelegt oder entnommen werden, die nicht überbaut sind.

Es herrscht Zugzwang. Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Sie dürfen entweder einen neuen Turm einsetzen; oder einen bereits im Spiel befindlichen Turm ziehen; oder eine Brücke legen, verlegen oder entfernen.

Ziel des Spiels ist es, durch geschickte Platzierung der eigenen Türme eine **geschlossene Verbindung von Brücken** herzustellen.

Wichtig: Die Brücken-Verbindung muss **in der Draufsicht** geschlossen sein. Das bedeutet, dass ihre einzelnen Brücken dafür in gestapelten Türmen **auf unterschiedlichen Höhen** liegen dürfen.

Es gewinnt der Spieler, der als erster eine solche geschlossene Verbindung herstellen kann oder seinen Gegner zugunfähig setzt.

Wenn du an der Reihe ist, wähle eine der folgenden möglichen Aktionen.

- Turm setzen -

Setze einen neuen Turm

auf ein leeres Feld
oder einem beliebigen eigenen oder gegnerischen Turm obenauf.

- Turm ziehen -

Ziehe einen Turm, der bereits im Spiel und „frei“ ist,

d.h. weder von einem Turm überbaut, noch mit Brücken versehen,

auf ein leeres Feld
oder einem beliebigen eigenen oder gegnerischen Turm obenauf.

In beiden Fällen darfst du deinem bewegten Turm nun eine oder mehrere Brücken anlegen, um ihn mit deinen benachbarten Türmen, die nicht überbaut und auf selber Höhe sind, zu verbinden. Außerdem weitere, die mit diesen Brücken unmittelbar verbunden sind, sowie solche, die diese Verbindung noch weiter fortsetzen.

Dafür darfst du sowohl Brücken aus deinem Stock verwenden, als auch bereits liegende, die nicht überbaut sind, wieder entnehmen.

- Neue Brücke legen -

Lege eine neue Brücke aus deinem Stock, um zwei deiner benachbarten Türme, die nicht überbaut sind, auf selber Höhe zu verbinden.

- Liegende Brücke verlegen -

Entnimm eine bereits gelegte Brücke, die nicht überbaut ist, und **verlege** sie, um zwei deiner benachbarten Türme, die nicht überbaut sind, auf selber Höhe zu verbinden.

- Liegende Brücke entfernen -

Entnimm eine bereits gelegte Brücke, die nicht überbaut ist und **entferne** sie vom Spielfeld in deinen Stock zurück.

Zwei Erweiterungen

- Turm-Stapel: mehrere Türme gemeinsam ziehen -

Ziehe deine unmittelbar aufeinander liegenden „freien“, d.h. weder von einem gegnerischen Turm überbauten, noch mit Brücken versehenen Türme als **Turm-Stapel** gemeinsam im Verbund. Wähle, wie viele der Türme eines solchen Stapels du gemeinsam ziehen möchtest.

- Schassen -

Mit ziehenden Türmen - also nur mit bereits im Spiel befindlichen - darfst du gegnerische Türme, die „frei“ sind, schassen = **rauswerfen**.

Wichtig:

Die selbe Anzahl geschasster (gegnerischer) wie auch schassender (deiner) Türme wird aus dem Spiel entfernt und in den jeweiligen Stock zurückgeführt.

Wenn du einen Turm-Stapel ziehst, wähle, wie viele von seinen einzelnen Türmen „schassen“ und wie viele davon lediglich „ziehen“ sollen:

denn seine „schassenden“ Türme werden, ebenso wie die „geschassten“ des Gegners, aus dem Spiel entfernt, hingegen werden seine „ziehenden“ auf dem Ziel abgelegt.

Um mehrere gegnerische Türme „schassen“ zu können, müssen auch diese „frei“ und unmittelbar aufeinander gestapelt sein.

Beispiel: Ziehe einen Turm-Stapel aus drei Türmen; zwei davon werden zwei gegnerische gestapelte Türme „schassen“ und alle vier werden entfernt. Dein dritter „zieht“ auf das Ziel und wird dort platziert.