

Inhoud

Speelbord (binnenkant deksel)
40 Markeerstenen
3 Torens in 2 kleuren
4 Onderleggers van vilt om bijvoorbeeld spelbord, doos of tafel te beschermen.
4 Beschermkappen om het spelbord op de doos te kunnen leggen, zonder het te beschadigen.

Doel

Beide spelers proberen zo groot mogelijke gebieden af te bakken en in bezit te nemen. Gebieden worden afgebakend door markeerstenen. De speler die aan het eind van het spel het grootste deel van het bord in bezit heeft wint het spel.

Vorbereiding

De markeerstenen en de torens worden op het bord geplaatst volgens de startopstelling. Eén speler kiest een kleur om mee te spelen, de andere speler begint.

Snijpunten

TWRS wordt gespeeld op de snijpunten van de lijnen op het bord. Een toren of een markeersteen kan dus nooit in een vak staan.

Speelbeurt

Als een speler aan de beurt is:

1. **Moet** hij één van zijn torens verplaatsen en
2. **Mag** hij markeren.

Daarna is de andere speler aan de beurt.

Bewegingslijnen

Elke toren heeft vier bewegingslijnen. Naar boven, naar beneden, naar links en naar rechts. De bewegingslijnen beginnen bij de toren en eindigen op het snijpunt waar een markeersteen of een andere toren (van de speler zelf of de tegenspeler) staat. Bewegingslijnen eindigen ook op de rand van het bord.

Toren verplaatsen

De speler die aan de beurt is, **moet** één van zijn torens verplaatsen. De speler kan de toren zover verzetten als hij wil. De toren kan echter alleen verplaatst worden naar een snijpunt op één van zijn bewegingslijnen.

Voor de duidelijkheid:

- Een toren kan per beurt maar in 1 richting worden bewogen (en kan dus geen bocht maken).
- Een toren mag nooit op een andere toren of een markeersteen worden geplaatst.
- Een toren kan niet over een markeersteen of andere toren heen springen.
- Een versteende toren (zie Versteende torens) mag niet meer worden verplaatst.

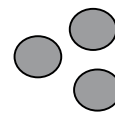
Actieve toren

Nadat de speler een toren heeft verplaatst, is dit de actieve toren, zolang de speler aan de beurt is.

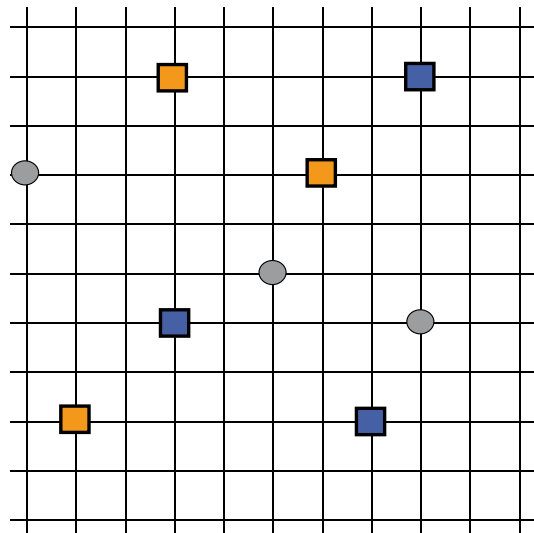
Torens



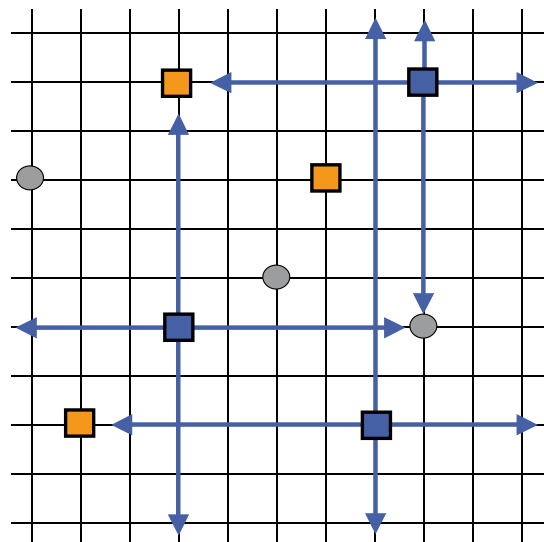
Markeerstenen



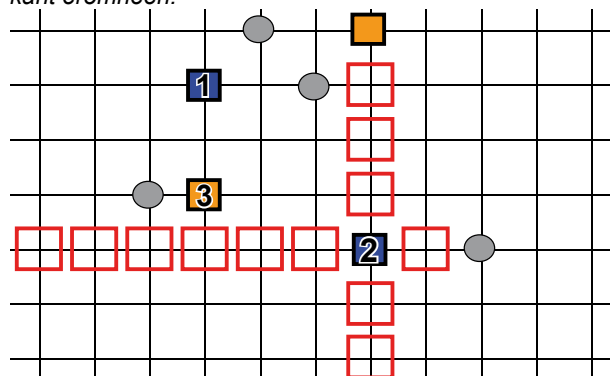
Startopstelling



Bewegingslijnen - De bewegingslijnen van de blauwe torens.



Toren verplaatsen - Blauw wil toren 2 verplaatsen. Hij kan deze toren verplaatsen naar één van de snijpunten met een rood vierkant eromheen.



Markeren

Nadat een speler één van zijn torens verzet heeft, **mag** hij markeren. Markeren is het plaatsen van maximaal 2 markeerstenen. Een markeersteen wordt altijd op een markeerpunt geplaatst.

Markeerpunten zijn de punten, waar de bewegingslijnen van de **actieve** toren (vanaf zijn nieuwe positie) de bewegingslijnen van **één** toren van de tegenstander kruisen.

Indien het mogelijk is om meerdere torens van de tegenstander te markeren, kiest de speler die aan de beurt is zelf welke toren hij markeert.

Als een speler een markeerpunt vergeet, mag de tegenspeler hem daar op wijzen en dient de markeersteen alsnog geplaatst te worden.

Voor de duidelijkheid: De actieve toren kan geen toren markeren die op één lijn met hem staat.

Gebieden

Doordat er steeds meer markeerstenen op het bord gezet worden, raken bepaalde delen van het bord afgesloten van andere delen van het bord. Een gebied is afgesloten, zodra het onmogelijk is een toren van dit deel van het bord naar een ander deel van het bord te bewegen (voorbeeld op de volgende pagina).

Versteende torens

Zodra er nog maar één toren in een afgesloten gebied staat, geldt deze toren als versteend. Zodra er alleen nog torens van één kleur in een afgesloten gebied staan, zijn al deze torens versteend (voorbeeld op de volgende pagina).

Versteende torens mogen niet meer worden verplaatst.

Einde van het spel

Het spel eindigt, zodra de speler die aan de beurt is geen toren meer kan of mag verzetten.

Dit is bijna altijd het geval zodra er alleen nog versteende torens op het bord staan.

Het kan voorkomen, dat niet alle torens versteend zijn en het spel toch is afgelopen. Dit is het geval als de speler die aan de beurt is zijn niet-versteende toren(s) niet meer kan verplaatsen (voorbeeld op de volgende pagina).

Puntentelling

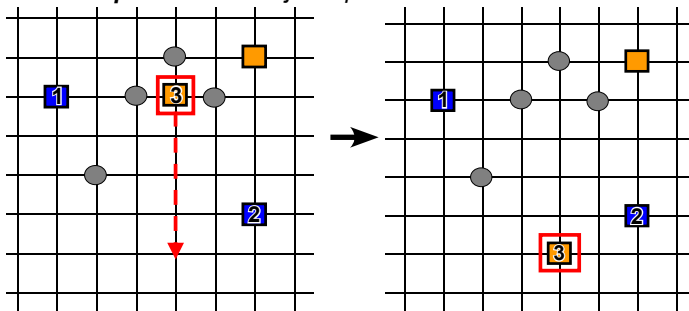
Aan het eind van het spel worden de punten geteld. De speler met de meeste punten wint.

Elk snijpunt van lijnen binnen een afgesloten gebied levert een punt op voor de speler wiens versteende toren of torens in dit gebied staan. Snijpunten met een markeersteen erop tellen niet mee, snijpunten met een toren erop wel.

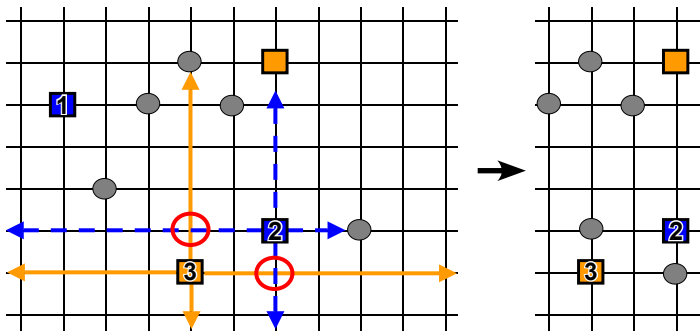
Als in een afgesloten gebied geen toren staat, levert dat gebied voor geen van beide spelers punten op.

In het zeldzame geval, dat in één en hetzelfde afgesloten gebied van beide spelers een niet-versteende toren staat, telt dit gebied niet mee voor de puntentelling (voorbeeld op de volgende pagina).

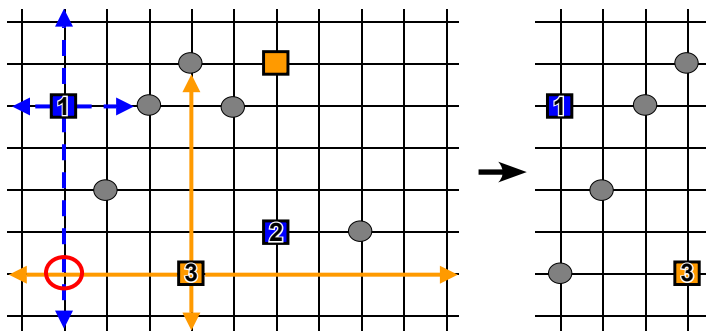
Toren verplaatsen - Oranje verplaatst toren 3.



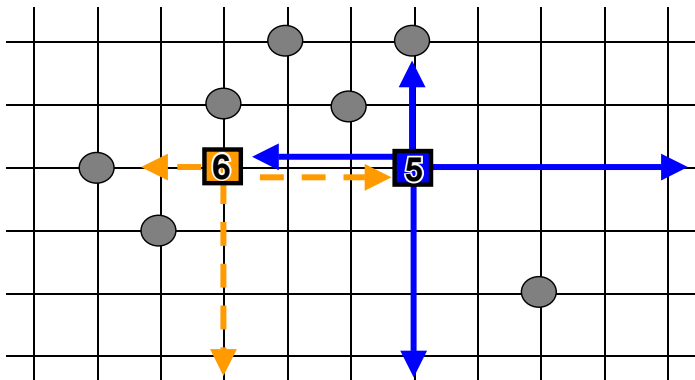
Markeren - Indien Oranje toren 2 van Blauw markeert, plaatst hij twee markeerstenen op de omcirkelde markeerpunten.



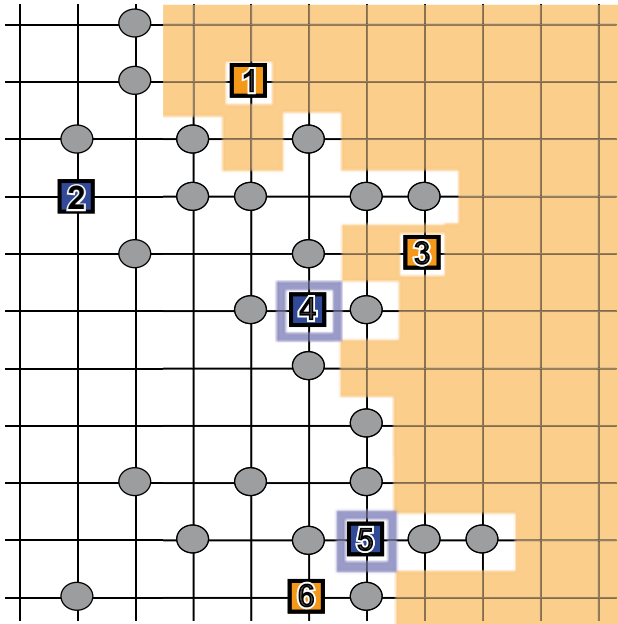
Markeren - Indien Oranje toren 1 van Blauw markeert, plaatst hij een markeersteen op het omcirkelde markeerpunt.



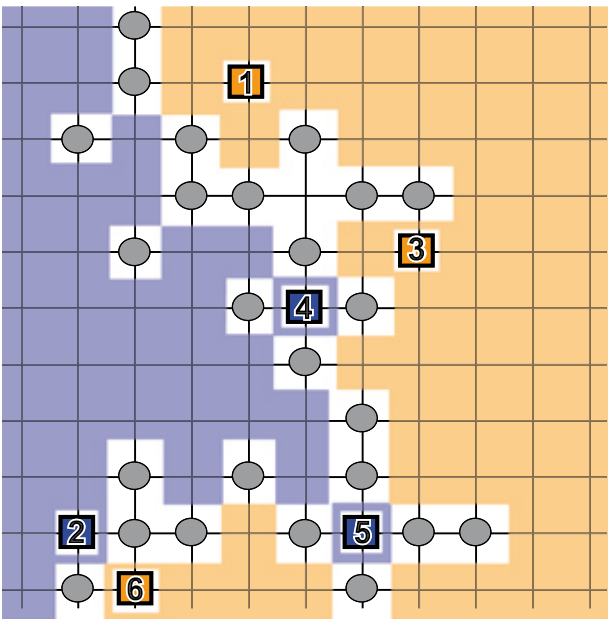
Markeren - De actieve toren 5 van Blauw kan toren 6 van Oranje niet markeren, omdat er geen bewegingslijnen zijn, die elkaar kruisen.



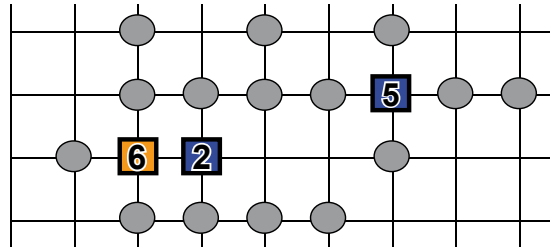
Gebieden en versteende torens - Toren 1 en 3 staan samen in een afgesloten gebied (oranje gekleurd). Toren 4 en 5 staan beide afzonderlijk in een afgesloten gebied (blauw omrand). Al deze torens zijn versteend en mogen niet meer verplaatst worden. Toren 2 van blauw en toren 6 van oranje staan samen in een afgesloten gebied (niet gekleurd). Beide torens zijn nog niet versteend.



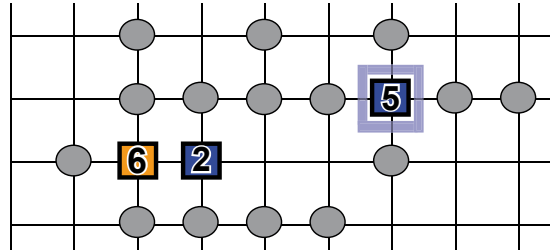
Einde van het spel - In het onderstaande voorbeeld zijn er geen afgesloten gebieden meer waar torens van beide kleuren in staan. Alle torens zijn versteend. Het spel is afgelopen.



Einde van het spel - Oranje is aan de beurt. Toren 1 en 3 (niet afgebeeld) mag hij niet meer verzetten omdat ze al versteend zijn. Toren 6 kan Oranje niet verzetten, omdat hij geblokkeerd wordt door toren 2 van Blauw. Het spel is nu afgelopen.



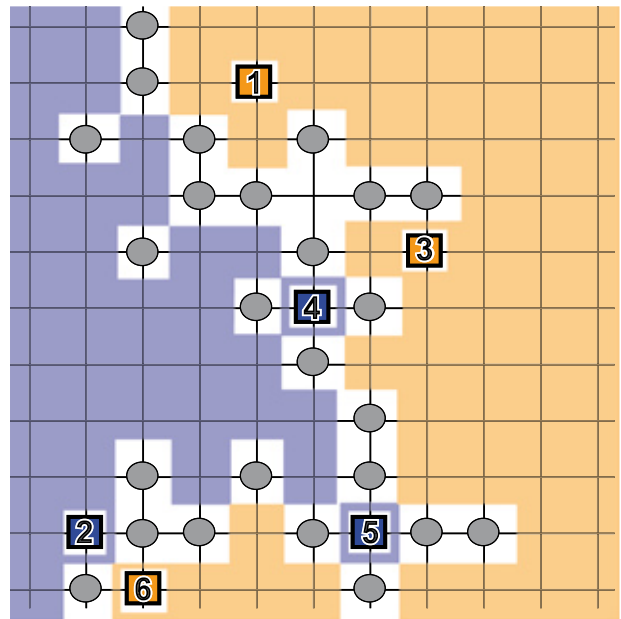
Puntentelling - Het gebied met toren 2 en toren 6 erin levert geen punten op, omdat er van beide kleuren een toren in staat.



Puntentelling - Oranje heeft: 53 punten (torens 1 en 3) + 5 punten (toren 6). Totaal: 58 punten.

Blauw heeft: 35 punten (toren 2) + 1 punt (toren 4) + 1 punt (toren 5). Totaal: 37 punten.

Oranje heeft gewonnen.



Gevorderden

Gevorderden kunnen TWRS met een of meerdere van onderstaande spelregels spelen. Dit maakt het spel iets moeilijker, maar geeft het wel meer diepgang.

1 Zonder startopstelling

In plaats van te spelen met de startopstelling, plaatsen gevorderde spelers zelf de torens en eerste markeerstenen op het bord.

De voorbereidingen worden in deze volgorde uitgevoerd:

- Speler A plaatst een markeersteen.
- Speler B plaatst een markeersteen.
- Speler A plaatst een markeersteen.
- Speler B plaatst één van zijn torens.
- Speler A plaatst twee van zijn torens.
- Speler B plaatst zijn andere twee torens.
- Speler A plaatst zijn laatste toren.

Speler A begint het spel.

2 Markeerlijnen

In deze variant kunnen spelers niet alleen met de bewegingslijnen markeren, maar ook met de markeerlijnen. De markeerlijnen lopen diagonaal. Alleen de **actieve** toren beschikt over markeerlijnen!

Markeerlijnen beginnen bij de **actieve** toren en eindigen op het punt waar ze onderbroken worden door een markeersteen, een andere toren of de rand van het bord.

Markeren

Gevorderde spelers kunnen telkens nadat ze een toren hebben verzet kiezen uit één van de volgende mogelijkheden. De speler kan markeren met:

- De bewegingslijnen van de actieve toren
- Of de markeerlijnen van de ene diagonaal van de actieve toren
- Of de markeerlijnen van de andere diagonaal van de actieve toren

De speler zet in de laatste twee gevallen maximaal twee markeerstenen op de snijpunten van de markeerlijnen met de bewegingslijnen van de toren van de tegenspeler.

Uiteraard kan de speler nog steeds alleen met de actieve toren markeren.

Versteende torens

Een versteende toren in een afgesloten gebied kan niet gemarkeerd worden door een nog niet-versteende toren van de tegenstander. Het afgesloten gebied van versteende torens kan dus niet meer verkleind worden.

Oplage

Deze Collector's Edition van TWRS verschijnt in een gelimiteerde oplage van 265 stuks.

Onderhoud

Doos en spelbord zijn van RVS gemaakt. Schoonmaken gaat in eerste instantie het beste door met een droge stofvrije doek te wrijven. Hardnekkige vlekken kunnen eventueel met niet-agressieve en niet-schurende schoonmaakmiddelen behandeld worden.

Muziektip

Tijdens het spelen van TWRS luistert Martyn F graag naar het album Alina van Arvo Pärt (ECM Records - ECM 1591).

©2006-2009 Martyn F - Alle rechten voorbehouden

Emma Games

Van der Duyn van Maasdamstraat 95

6535 VT Nijmegen - Holland

info@emmagames.nl

www.emmagames.nl

Auteur: Martyn F

Spelonderdelen: Geproduceerd in Nederland.

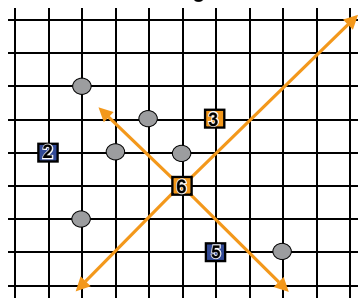


Dit spel bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

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

Markeerlijnen

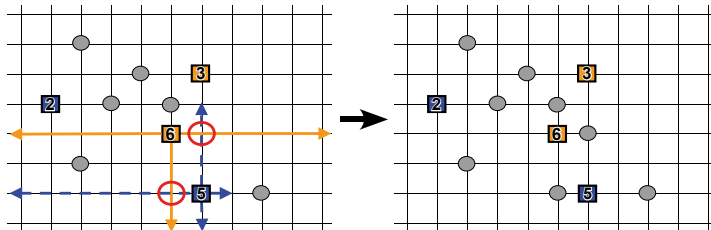
Oranje heeft toren 6 verzet. Toren 6 is nu de actieve toren en beschikt over de volgende markeerlijnen:



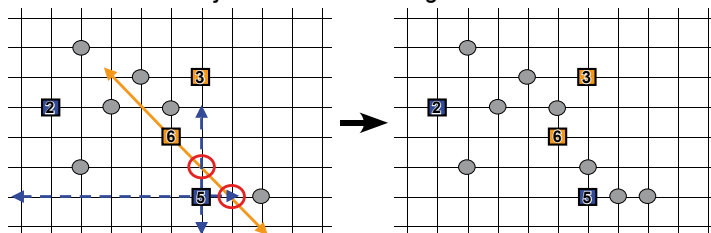
Markeerlijnen - Markeren

Nadat Oranje toren 6 heeft verzet, gaat hij toren 5 markeren. Oranje kan daarbij één van de volgende drie mogelijkheden kiezen om te markeren.

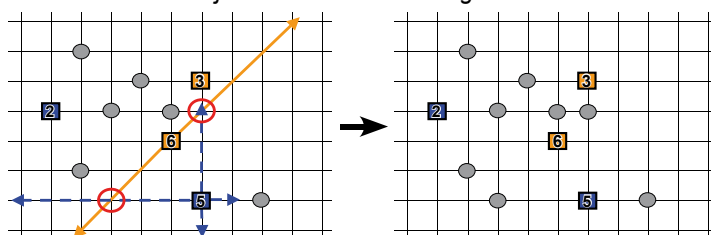
Oranje kan markeren met de bewegingslijnen



of met de markeerlijnen van de ene diagonaal



of met de markeerlijnen van de andere diagonaal.



Andere spellen van Martyn F

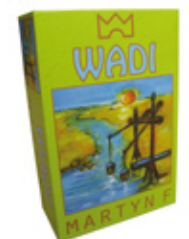
Cities

Een vlot leg- en positioneringsspel dat je in circa vijftien tot dertig minuten speelt. Cities is genomineerd voor de Nederlandse Spelendrijs en staat op de aanbevelingslijst van het Duitse Spel van het Jaar!



Wadi

Wadi is een tactisch woestijnspel met variabel speelbord, dat je binnen een half uur speelt.



Spelers proberen in dit spel optimaal gebruik te maken van de acties van tegenspelers. Slim bouwen en pompen is daarbij het devies!

Meer info: www.martynf.com