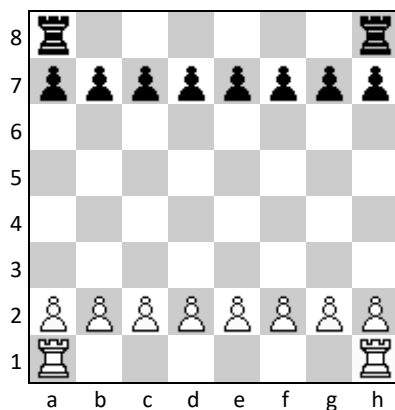


TURM

Die Grundstellung des Turms

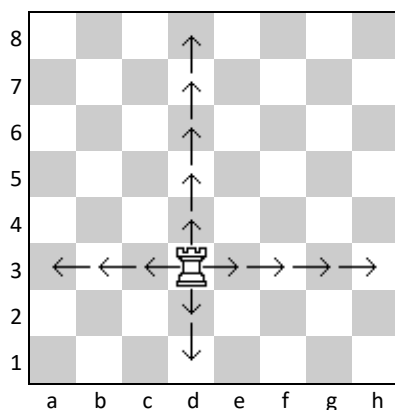
Jeder Spieler hat zwei Türme. Die weißen Türme stehen zu Beginn des Spiels auf den Feldern a1 und h1, während die schwarzen Türme auf den Feldern a8 und h8 stehen.



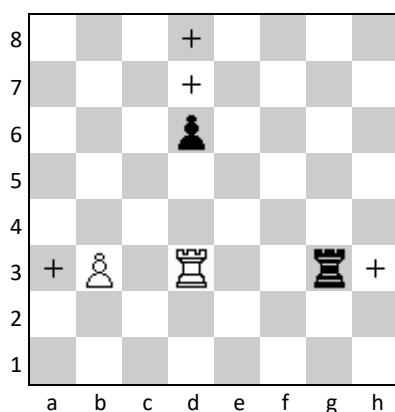
Das Diagramm zeigt die Grundstellung der Türme und Bauern.

Gangart der Türme

Der Turm bewegt sich immer gerade auf den Linien und Reihen, auf denen er sich befindet. Er kann beliebig weit ziehen, jedoch nicht während eines Zuges die Richtung ändern. Der Turm kann auch rückwärts ziehen.



Der Turm darf keinen Stein überspringen.

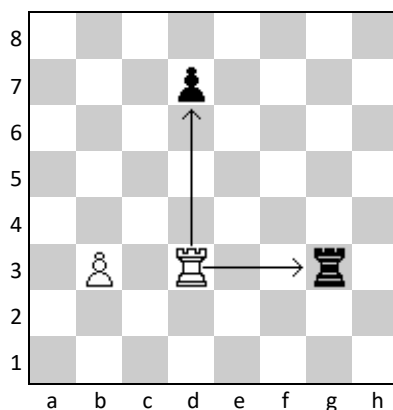


Im Diagramm kann der Turm die Felder d7, d8, a3 und h3 nicht betreten.

Um einen Turmzug zu notieren, schreibt man "T Ausgangsfeld des Turms - Endfeld des Turms". Im letzten Diagramm sind die Turmzüge Td3-c3, Td3-e3, Td3-f3, Td3-d1, Td3-d2, Td3-d4, oder Td3-d5 möglich.

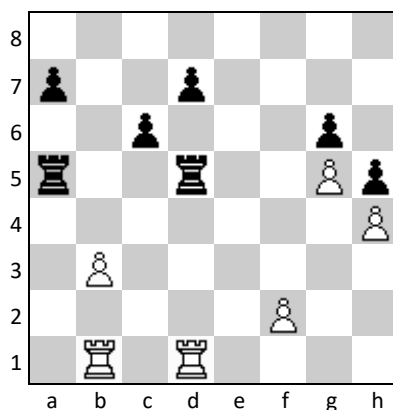
Schlagen mit dem Turm

Der Turm schlägt, wie wenn er einen normalen Zug ausführen würde.



Um einen Zug zu notieren, der einen gegnerischen Stein schlägt, ersetzt man das - Zeichen mit einem x. Im Diagramm kann der weiße Turm den schwarzen Bauern mit Td3xd6 oder den schwarzen Turm mit Td3xg3 schlagen. Den eigenen Bauern auf b3 kann er nicht schlagen.

Beispiel



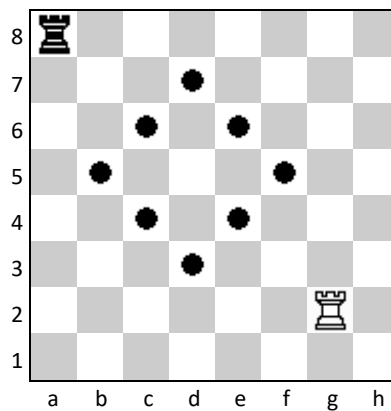
Die möglichen Turmzüge des Diagramms sind:

Für Weiß: Tb1-a1, Tb1-c1, Tb1-b2, Td1-c1, Td1-e1, Td1-f1, Td1-g1, Td1-h1, Td1-d2, Td1-d3, Td1-d4 oder Td1xd5.

Für Schwarz: Ta5-a1, Ta5-a2, Ta5-a3, Ta5-a4, Ta5-a6, Ta5-b5, Ta5-c5, Td5-b5, Td5-c5, Td5-e5, Td5-f5, Td5xg5, Td5xd1, Td5-d2, Td5-d3, Td5-d4 oder Td5-d6.

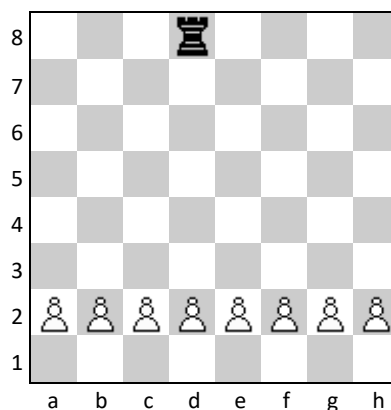
Spiele

Torten essen



Ziel des Spieles ist es, die meisten Torten (Steine) mit dem Turm zu verspeisen. Dabei muss aufgepasst werden, dass man den eigenen Turm nicht verliert, da sich die Türme auch gegenseitig schlagen dürfen. Gezogen wird abwechselnd, wobei über die Steine nicht gesprungen werden darf.

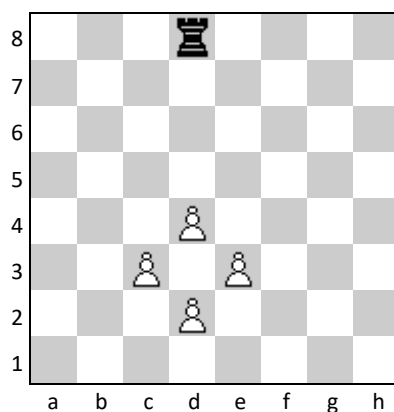
Turm/Türme gegen Bauern



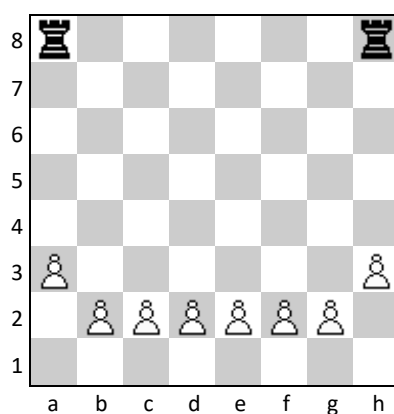
Erreicht ein Bauer die letzte Reihe hat Weiß gewonnen. Er gewinnt auch, wenn er den schwarzen Turm geschlagen hat. Schafft hingegen Schwarz alle Bauern zu schlagen, so ist er der Sieger. Er gewinnt auch, wenn Weiß nicht mehr ziehen kann.

Tipps: Weiß muss Bauern so stellen, dass sie sich gegenseitig decken. Der Turm muss diese von der Seite oder von hinten angreifen.

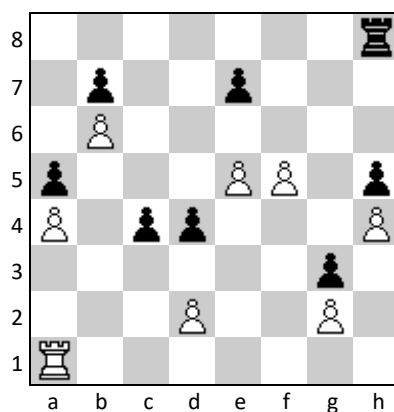
Variante



2. Variante



Bauernschlagen



Die beiden Parteien versuchen mit ihren Türmen, möglichst schnell alle Bauern des Gegners zu schlagen. Dabei dürfen nur die Türme ziehen. Wem dies als Erster gelingt, hat das Spiel gewonnen. Die Partie endet unentschieden, wenn Schwarz gleich nach dem letzten Zug von Weiß auch den letzten weißen Bauern schlägt, da Weiß die Partie begonnen hat.

Das Spiel kann mit oder ohne der Möglichkeit gespielt werden, den gegnerischen Turm zu schlagen.