

Turnio

Alexander K. Hartmann

16. Januar 1999

1 Motivation

Albert und Boris sind Fliesenleger. Albert legt gerne Fliesen, die Kreise als Muster bilden, Boris dagegen bevorzugt Quadrate. Wenn sie zusammen arbeiteten, hatten sie deshalb ein Problem. Als einmal zwei Paletten mit Fliesen zu Bruch gingen (eine mit Kreisen und eine mit Quadraten), mußte sich etwas ändern. Seitdem verlegen sie nur noch Fliesen, aus denen sich sowohl Kreise als auch Quadrate bilden lassen und spielen bei der Arbeit „Turnio“.

2 Spielmaterial

Das Spiel enthält folgendes Material:

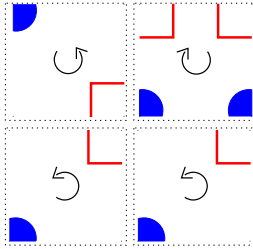
- Diese Spielanleitung
- Einen Spielplan
- 40 Spielsteine

3 Ziel des Spiels

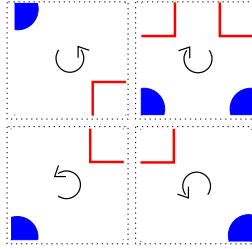
Das Spiel ist ein taktisches Spiel für 2 Spieler ab 10 Jahren.

Die Spielsteine enthalten in zwei oder vier Ecken jeweils ein Viertel eines Kreises oder eines Quadrates. Jedem Spieler wird genau eins dieser Symbole zugeordnet. Jeder versucht die Spielsteine so zu legen und zu drehen, daß von seinem Symbol möglichst oft Viertel direkt nebeneinander liegen, d.h. man versucht die Symbole zu vervollständigen. Zwei nebeneinander liegende Viertel des *gleichen* Symbols werden *Paar* genannt. Viertel, die nur mit einer Ecke aneinander grenzen, d.h. diagonal gegenüber liegen, sind *kein* Paar. Pro Paar erhält ein Spieler einen Punkt. Somit gibt es für eine halbe Figur einen Punkt, für eine drei-Viertel Figur zwei Punkte und für ein ganzes Symbol 4 Punkte. Gewonnen hat der Spieler, der zum Schluß mehr Punkte hat.

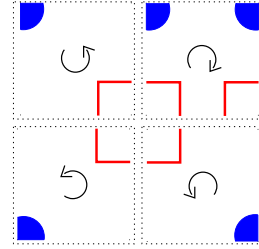
Die folgenden drei Situationen zeigen Beispiele. In der Mitte der Abbildungen, dort wo 4 Spielsteine aneinander grenzen, gibt es ein, zwei oder vier Paare von Viertel-Symbolen. Die zweite Situation entsteht aus der ersten, indem der Stein rechts unten einmal um eine Vierteldrehung gegen den Uhrzeigersinn gedreht wird. Die dritte Situation wird dann durch zweimaliges Drehen des Steins oben rechts erzeugt.



Ein Paar (Quadrat)
= eine halbe Figur
= 1 Punkt



Zwei Paare (Quadrat)
= drei-Viertel Figur
= 2 Punkte



Vier Paare (Quadrat)
= eine ganze Figur
= 4 Punkte

4 Spielvorbereitung

Der Spielplan wird ausgelegt. Die beiden Spielsteine mit dem X werden entfernt, da sie nur für eine Variante benötigt werden. Die anderen Spielsteine werden mit der Rückseite nach oben ausgelegt und gemischt.

5 Der Spielplan

Der Spielplan ist ein Quadrat bestehend aus $6 \times 6 = 36$ Einzelfeldern. Im Laufe des Spiels wird in jedes Feld genau ein Spielstein gelegt. Alle Felder sind gleichwertig.

6 Spielablauf

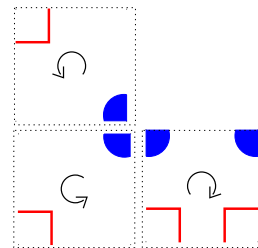
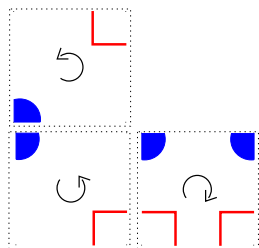
Der jüngere Spieler sucht sich ein Symbol (Kreis oder Quadrat) aus, der zweite Spieler erhält das andere Symbol. Der jüngere Spieler beginnt das Spiel, die Spieler ziehen abwechselnd. Jeder Spielzug besteht aus drei Teilen:

1. Ziehen und Aufdecken eines der verdeckt liegenden Spielsteine.
2. Ablegen des Steins auf einem *leeren* Feld des Spielplans.
3. Drehen maximal eines Spielsteins auf dem Plan um eine Vierteldrehung in Pfeilrichtung.

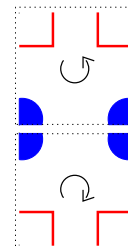
Dabei ist zu beachten:

Abgesehen vom ersten Zug muß ein Spielstein immer an bereits gelegte Steine angelegt werden, d.h. er muß mit mindestens einer Kante an einen anderen Stein angrenzen. Ansonsten kann man einen Stein beliebig legen, d.h. auch unabhängig davon, welche Symbole er in den Ecken zeigen. Auch die Orientierung des Steins ist egal.

Es darf nur ein Stein gedreht werden, der maximal an einem Paar beteiligt ist. Steine mit zwei oder mehr Paaren werden deshalb auch *fixiert* genannt. Bei den folgenden Beispielen ist jeweils der Stein links unten fixiert. Beim ersten Beispiel existiert für jedes Symbol je ein Paar, beim zweiten ist der Stein mittels zwei Viertelkreis-Paaren fixiert. Die anderen Steine sind hier nicht fixiert.



Die Fixierung eines Steins kann nur beendet werden, wenn Nachbarsteine so gedreht werden, daß Paare aufgelöst werden. Das hat zur Folge, daß zwei nebeneinanderliegende Steine, die dadurch zwei Paare bilden, nie wieder gedreht werden können, wie im nebenstehenden Beispiel gezeigt. Auch vier Steine, die ein vollständiges Symbol erzeugen, sind dauerhaft fixiert.



Das Drehen der Steine erfolgt immer in der Richtung, die auf dem Spielstein angezeigt ist. Somit braucht man drei weitere Drehungen, um einen einmal gedrehten Stein wieder in die ursprüngliche Lage zu drehen.

Ein Spieler ist nicht gezwungen einen Stein zu drehen, er kann diesen Teil des Zuges auch auslassen. Das Legen eines Steins kann *nicht* ausgelassen werden. Somit ist es nicht möglich sich mehrere Steine aufzusparen und dann auf einmal zu legen.

Hinweis: Jeder Spielstein enthält gleich viele Viertel-Symbole beider Sorten, d.h. entweder ein oder zwei Viertel-Kreise und Viertel-Quadrate. Es gibt 20 Steine mit insgesamt vier Vierteln, d.h. dort sind alle Ecken besetzt und 18 mit zwei Vierteln. Die Steine unterscheiden sich weiterhin in der Anordnung der Viertel und in der möglichen Drehrichtung. Es gibt jeweils 19 Spielsteine, die im Uhrzeigersinn drehbar sind und 19, die man gegen den Uhrzeigersinn drehen kann.

7 Spielende

Wenn kein weiterer Stein gelegt werden kann, endet das Spiel. D.h. jeder Spieler hat genau $36/2=18$ Züge. Zum Schluß bleiben zwei Spielsteine übrig, da es ja 38 Spielsteine gibt.

8 Spielabrechnung

Es werden für jeden Spieler einzeln alle Paare zusammenaddiert. Am Besten geht man so vor, daß man systematisch (z.B. zeilenweise) alle *Ecken* der Spielfelder absucht. Trifft man auf ein Paar wird ein Punkt gezählt, bei einem drei-Viertel Symbol zwei Punkte und bei einem ganzen (vier-Viertel) Symbol vier Punkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen, bei Gleichstand geht das Spiel unentschieden aus.

9 Spielvariante

Jeder Zug eines Spielers wird um einen vierten und somit *letzten* Schritt erweitert: Man darf einen X-Spielstein auf ein freies Spielfeld legen oder umlegen oder einen X-Spielstein entfernen. Falls außer den mit X markierten Feldern keine freie Felder vorhanden sind, muß man allerdings einen X-Stein entfernen, damit der andere Spieler noch legen kann. Bedeutung: Auf die mit X markieren Felder darf man keinen Spielstein legen. Man kann also bestimmte Felder zeitweise schützen.

Viel Spaß

wünscht euch

Alexander Hartmann