

# BASTION

Et selskabsspil for 2, 3 eller 4 personer.

Indhold:

Et tårn med fodstykke, 4 stiger, 4 riddere og 1 terning.

Målet med spillet:

At være den første, der når vægtergangen med ridderen. Ved 2 spillere:

At være den første, der når vægtergangen med 2 riddere.

Forberedelse:

Tårnet sættes på fodstykket. Vægtergangen med vipper sættes på tårnet på en sådan måde, at vipperne præcis peger mod fodstykkets hjørner.

(Se fig.) Hver af spillerne får en stige og vælger en ridder.

Ved 2 spillere: hver 2 stiger og 2 riddere. Tårnvagten sættes på et hvidt felt på vægtergangen. Den yngste må begynde, derefter spilleren til venstre for ham.

Ved 2 spillere: den spiller, der har tur, må med hver af sine riddere plukke en hel tur. Har han f.eks. en rød og en grøn ridder, da klatrer den røde ridder 1 trin op, terningen kastes osv. (Se: videre spilleforløb).

Derpå klatrer den grønne ridder 1 trin op, terningen kastes osv.

Først derefter er det modstanderens tur.

Åbningsspil:

Slå 2, 4 eller 6 for at kunne placere stigen.

Videre spilleforløb:

Hvis man atter har tur og stigen allerede står, da består turen af de følgende spillehandlinger:

1. Ridderen klatrer 1 trin op.

2. Terningen kastes.

3. Vagten bliver, i urets retning, flyttet så mange pladser, som man har slået øjne.

Ved 2 spillere: disse spillehandlinger udføres for hver af ridderne.

Lander tårnvagten på spillerens eget farvede felt, sker der iverigt intet, og turen er forbi. Dette gælder også for et farvet felt, hvor der ingen stige står (som f.eks. ved 3 spillere). Lander tårnvagten på et farvet fra en modspiller, da slår han ridderen med stige og alt omkuld ved hjælp af vippen. Lander tårnvagten på et hvidt felt, **må spilleren placere sin ridder endnu et trin højere oppe.**

Et trin klatrer du således altid, og 2 hvis heldet er med dig.

Når en stige er slået omkuld skal den stige er fra, lige som i begyndelsen atter slå 2, 4 eller 6 for at kunne placere stigen.

Slutspil:

Når en spiller er landet på det næstøverste trin skal han slå 2, 4 eller 6 for at lade ridderen springe op på vægtergangen. Denne spiller har da vundet. Ved 2 spillere: Hvis der lander én ridder på vægtergangen, lægges denne ridder og hans stige tilbage i æsken. Der spilles videre indtil også den anden ridder har nået sit mål. Spilleren, hvis ridder nummer to er landet på vægtergangen, er da vinderen.

Spillevariation:

Alle regler forbliver de samme, blot må spilleren ved hver tur bestemme, i hvilken retning han lader tårnvagten gå.

# BASTION

Un gioco da società per 2, 3 oppure 4 persone.

Contenuto:

Una torre con piedistallo, 4 scale, 4 cavalieri, 1 guardiano della torre ed 1 dado.

Scopo del gioco:

Arrivare per primo con un cavaliere nella galleria della torre.

Con 2 giocatori: arrivare per primo con 2 cavalieri nella galleria della torre.

Preparativi:

La torre viene posizionata sul piedistallo. La galleria della torre viene messa sulla torre con gli espulsori, ed in maniera tale che questi espulsori siano rivolti precisamente verso gli angoli del piedistallo (vedere disegno). Ogni giocatore riceve una scala e sceglie un cavaliere. Con 2 giocatori: ognuno 2 scala e 2 cavalieri. Il guardiano della torre viene messo nella galleria della torre ma su una casella bianca.

Il giocatore più giovane può cominciare il gioco, poi il giocatore che è alla sua sinistra.

Con 2 giocatori: quando uno dei due giocatori è di turno, egli può giocare un completo turno con ognuno dei suoi cavalieri. Quindi egli ha per esempio un cavaliere rosso ed uno verde, allora si arrampica il cavaliere rosso di 1 piuolo, viene gettato il dado, eccetera (vedere l'andamento del gioco). Dopo si arrampica il cavaliere verde di 1 piuolo, viene gettato il dado, eccetera. Dopo di ché è di turno il suo avversario.

Inizio del gioco:

Gettare 2, 4 oppure 6 punti per poter posizionare la scala.

Andamento del gioco:

Quando si è di nuovo di turno, una scala è già stata posizionata, il turno viene continuato con le seguenti mosse del gioco:

1. Il cavaliere si arrampica di 1 piuolo.

2. Viene gettato il dado.

3. Il guardiano della torre viene spostato in direzione oraria di alcune caselle corrispondenti ai punti gettati del dado.

Con 2 giocatori: queste giocate vengono fatte a parte per ogni cavaliere.

Se il guardiano della torre arriva su una casella del colore dello stesso giocatore, non succede nulla e viene passato il turno. Questo vale anche per una casella colorata dove non c'è una scala (come per esempio con 3 giocatori). Se il guardiano della torre arriva su una casella del colore dell'avversario, allora egli getta dalla torre quel cavaliere con la scala per mezzo dell'espulsore. Se il guardiano della torre arriva su una casella bianca, **il giocatore può far arrampicare di un piuolo il suo cavaliere.** Quindi ci si arrampica sempre di un piuolo e se si ha fortuna anche di 2. Quando una scala viene gettata giù, il giocatore che possiede questa scala deve gettare come all'inizio del gioco ancora 2, 4 oppure 6 per poter posizionare di nuova la scala.

Fine del gioco:

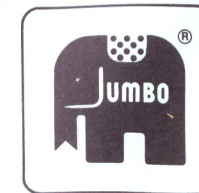
Quando un giocatore è arrivato fino al penultimo piuolo, deve gettare con il dado 2, 4 oppure 6 punti per far saltar dentro nella galleria della torre il suo cavaliere. Questo giocatore quindi ha vinto il gioco.

Con 2 giocatori: se un cavaliere arriva nella galleria della torre, questo cavaliere con la sua scala vengono messi nella scatola. Viene continuato il gioco fino a quando anche il secondo cavaliere ha raggiunto la galleria della torre. È vincitore quel giocatore che ha portato tutti e due i cavalieri nella galleria della torre.

Variazione del gioco:

Tutte le regole rimangono uguali, solamente il giocatore può decidere in ogni turno la direzione di movimento del guardiano della torre.

# TORENSPEL TURMSPIEL BASTION



© 1981 by Koninklijke Husemann & Hötte N.V.  
under Berne & Universal Copyright Conventions

# TORENSPEL

Een gezelschapsspel voor 2, 3 of 4 personen.

## Inhoud:

Een toren met voetstuk, 4 ladders, 4 ridders, 1 torenwachter en 1 dobbelsteen.

## Doel van het spel:

Als eerste met de ridder de torentrans bereiken. Bij 2 spelers: als eerste met 2 ridders de torentrans bereiken.

## Vorbereiding:

De toren wordt op het voetstuk geplaatst. De torentrans met wippers wordt op de toren gezet en wel zodanig dat de wippers precies naar de hoeken van het voetstuk wijzen. (Zie tekening). Iedere speler krijgt een ladder en kiest een ridder.

Bij 2 spelers: ieder 2 ladders en 2 ridders. De torenwachter wordt op de torentrans gezet en wel op een wit vlak. De jongste mag beginnen, daarna de speler links van hem.

Bij 2 spelers: wanneer één van de twee spelers aan de beurt is, mag hij met elk van zijn ridders een complete beurt spelen. Dus heeft hij b.v. een rode en een groene ridder, dan klimt de rode ridder 1 sport, de dobbelsteen wordt gegooid enzovoort. (zie: Verder spelverloop). Daarna klimt de groene ridder 1 sport, de dobbelsteen wordt gegooid enzovoort. Dan pas is zijn tegenstander aan de beurt.

## Beginspel:

Gooi 2, 4 of 6 om de ladder te mogen plaatsen.

## Verder spelverloop:

Als men weer aan de beurt is en de ladder staat al, dan bestaat de beurt uit de volgende spelhandelingen:

1. De ridder klimt 1 sport.
2. De dobbelsteen wordt gegooid.
3. De wachter wordt, met de richting van de klok mee, een aantal vakjes verplaatst overeenkomstig het aantal gegooide ogen.

Bij 2 spelers: deze spelhandelingen worden voor iedere ridder afzonderlijk uitgevoerd.

Komt de torenwachter op een gekleurd vak van de speler zelf, dan gebeurt er verder niets en is de beurt voorbij. Dit geldt ook voor een gekleurd vak waar geen ladder staat (zoals b.v. bij 3 spelers). Komt de torenwachter op een gekleurd vak van een tegenstander, dan gooit hij die ridder met ladder en al om, d.m.v. de wipper. Komt de torenwachter op een wit vak, dan mag de speler zijn ridder nog een sport hoger plaatsen.

Eén sport klim je dus altijd en als je geluk hebt 2.

Wanneer een ladder omver is gegooid moet de speler waarvan de ladder is net als in het begin weer 2, 4 of 6 gooien om de ladder te mogen plaatsen.

## Eindspel:

Wanneer een speler op de op één na hoogste sport is beland moet hij 2, 4 of 6 gooien om de ridder in de torentrans te laten springen. Die speler heeft dan gewonnen. Bij 2 spelers: komt één ridder in de torentrans, dan worden die ridder en zijn ladder teruggelegd in de doos. Er wordt doorgespeeld tot ook de tweede ridder zijn doel bereikt heeft. Die speler wiens tweede ridder op de torentrans is beland, is dan winnaar.

## Spelvariant:

Alle regels blijven hetzelfde, alleen mag de speler bij iedere beurt beslissen in welke richting hij de torenwachter laat lopen.

