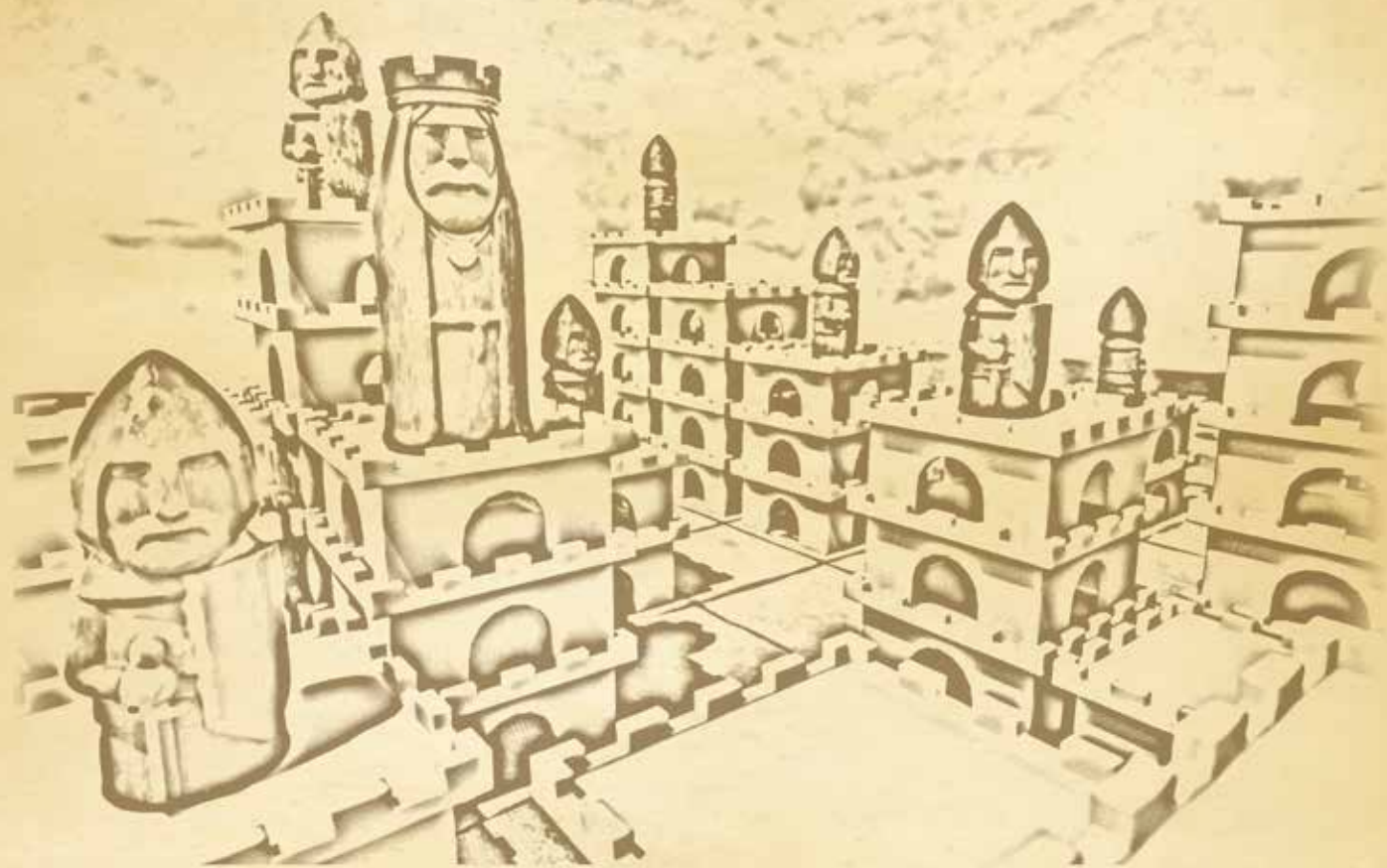


TORRES

SPIELREGEL
RULES
RÈGLES
INSTRUKCJA



Ein Strategiespiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

TORRES



Der alte König sucht unter seinen Söhnen einen würdigen Nachfolger, da er sich bald zur Ruhe setzen will. Dazu ruft er einen Wettstreit aus: Wer es innerhalb von drei Jahren schafft, die höchsten und größten Burgen zu bauen, soll der neue König werden. Am Ende jedes Jahres wird der König den Fortschritt seiner Söhne beurteilen und am Ende des dritten Jahres seine Entscheidung fällen. Im Spiel schlüpfen die Spieler in die Rolle eines Königssohns, der seine sechs Ritter aussendet, um sich beim Burgenbau zu beweisen.

INHALT

1 Spielplan
92 Burgbausteine
28 Ritter, 1 König
40 Aktionskarten
2 Übersichtskarten
3 Phasenkarten
8 Meisterkarten
(für die Meisterversion)
4 100/200-Plättchen



ZIEL DES SPIELS

Auf dem Spielplan entstehen im Laufe des Spiels Burgen. In drei Wertungen erhalten die Spieler Punkte für Bauwerke, auf denen sie mit ihren Rittern vertreten sind.

Wer nach 3 Wertungen die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.

Jeder Spieler erhält:

- ◆ 7 **Ritter** in der Farbe seiner Wahl.
Einen stellt er als Wertungsfigur auf das Startfeld O der Wertungsleiste. Die übrigen Ritter stellt jeder vor sich auf den Tisch.
- ◆ die 10 **Aktionskarten** in seiner Farbe, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel vor sich auf den Tisch.

Die der Spieleranzahl entsprechende **Phasenkarte** wird für alle gut sichtbar neben den Spielplan gelegt. Die übrigen Phasenkarten werden für das Spiel nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

Die **Turmsteine** werden neben dem Spielplan als allgemeiner Vorrat bereitgelegt. 8 Bausteine davon werden als Startaufstellung auf die 8 mit einer Burg gekennzeichneten Felder des Spielplans gestellt. Dies sind die ersten Bausteine der Burgen, die im Laufe des Spiels ausgebaut werden können.

Jetzt stellt jeder, beginnend mit dem jüngsten Spieler, einen seiner Ritter auf eine beliebige freie Burg. Der letzte Spieler setzt zusätzlich den **König** auf eine noch freie Burg. Diese Burg ist für das erste Jahr die Königsburg.



SPIELABLAUF

Es werden 3 Phasen gespielt. Jede Phase entspricht dabei einem Jahr. Nach jeder Phase kommt es zu einer Wertung. Die 1. Phase besteht aus 4 Runden, die 2. und 3. Phase jeweils aus 3 Runden. Nach dem 3. Jahr, also der 3. Phase, endet das Spiel.

Hinweis für das Spiel zu zweit: Es werden in jeder Phase 4 Runden gespielt.

Eine Runde ist beendet, wenn jeder Spieler einmal an der Reihe war.

Zu Beginn jeder Phase erhält jeder Spieler Turmbausteine aus dem allgemeinen Vorrat.

Verteilung der Bausteine

Wie viele Bausteine die Spieler in jeder Phase bekommen, steht auf der Phasenkarte. Jeder nimmt sich nun die angegebene Anzahl Bausteine und stellt sie, wie auf der Karte abgebildet, in Türmen vor sich ab. Dies sind die eigenen Türme für diese Phase.

Beispiel bei 4 Spielern:

1. Phase: Jeder Spieler erhält 4 Türme mit je 2 Bausteinen
2. Phase: Jeder Spieler erhält 3 Türme mit je 2 Bausteinen
3. Phase: Jeder Spieler erhält 3 Türme mit je 2 Bausteinen



Jetzt geht's los!

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt.

Wer an der Reihe ist, hat **5 Aktionspunkte (AP)** zur Verfügung. Diese können für die folgenden Aktionen

verwendet werden. Die Reihenfolge, in der die Aktionen ausgeführt werden, spielt dabei keine Rolle. Auch kann mehrmals dieselbe Aktion durchgeführt werden.

- ◆ Ritter einsetzen
- ◆ Ritter ziehen
- ◆ Bausteine einsetzen
- ◆ Aktionskarte(n) kaufen
- ◆ Aktionskarte einsetzen
- ◆ Vorziehen auf der Wertungsleiste

Die Aktionen

Ritter einsetzen (2 AP pro Ritter)

Ein Ritter muss immer **direkt neben** einen eigenen, bereits eingesetzten Ritter auf ein freies Feld gestellt werden. Ein freies Feld ist jedes Feld auf dem Spielplan oder auf einem Baustein, auf dem weder ein Ritter noch der König steht.

Regeln für das Einsetzen von Rittern

- ◆ Das Feld, auf dem der Ritter eingesetzt wird, muss waagrecht oder senkrecht an das Feld mit dem vorhandenen Ritter angrenzen. Diagonal liegende Felder sind nicht erlaubt. Jeder Ritter hat also maximal 4 Einsatzfelder um sich herum.



- ◆ Das Feld, auf dem der Ritter eingesetzt wird, muss sich auf gleicher Ebene oder einer beliebig tieferen Ebene befinden, nicht aber auf einer höheren.

Was ist eine Ebene?

Die Ebenen sind wichtig für die Wertungen. Mit „Ebene“ bezeichnet man die Höhe, auf der sich ein Ritter befindet. Steht ein Ritter direkt auf dem Spielplan, steht er auf Ebene 0. Steht ein Ritter auf 1 Baustein, steht er auf Ebene 1, steht er auf 2 Bausteinen, steht er auf Ebene 2 usw.



Ritter ziehen (1 AP pro Feld)

In einem Zug können beliebig viele Ritter bewegt werden, bis die Aktionspunkte aufgebraucht sind.

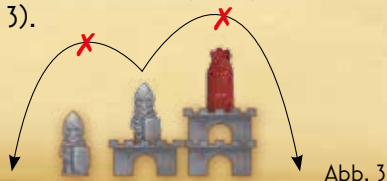
Regeln für das Ziehen von Rittern

Ein Ritter kann ...

- ◆ nur waagrecht oder senkrecht gezogen werden, nie diagonal.
- ◆ pro Feld maximal eine Ebene nach oben steigen (siehe Abb. 1), aber so viele Ebenen wie er kann und möchte nach unten (siehe Abb. 2).



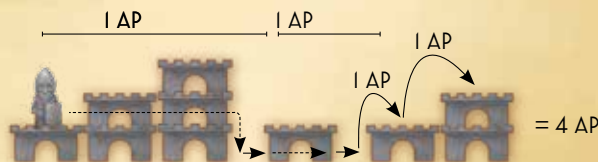
- ◆ nur auf oder über freie Felder bzw. Bausteine ziehen. Eigene und fremde Ritter sowie der König sind Hindernisse, über die nicht gezogen werden darf (siehe Abb. 3).



Achtung: Die Bausteine haben an allen vier Seiten Tore. Durch diese Tore können die Ritter hindurchgehen! Das bedeutet: Ein Ritter kann in ein Tor hineingehen und aus einem **beliebigen** anderen Tor derselben Burg wieder herauskommen. Dies kostet 1 AP. Der Ritter muss dabei entweder auf derselben Ebene bleiben oder beliebig viele Ebenen hinuntersteigen.

In einem Zug kann ein Ritter für entsprechend viele AP durch beliebig viele Burgen nacheinander hindurchgehen.

Hinweis: Aktionskarten können diese Regeln außer Kraft setzen.



Bausteine einsetzen (1 AP pro Baustein)

Die Bausteintürme vor den Spielern geben an, wie viele Runden noch bis zur nächsten Wertung gespielt werden.

In einem Spielzug können nur die Bausteine **eines** der vor einem Spieler stehenden Türme verbaut werden. Der Spieler darf dabei frei entscheiden, welchen Turm er verwenden möchte.

Werden nicht alle Bausteine eines Turms in einem Zug verbaut, müssen die verbleibenden Bausteine auf die restlichen Türme des Spielers verteilt werden. Im eigenen Vorrat dürfen die Türme allerdings nicht höher als 3 Bausteine werden. Sollten noch mehr Bausteine übrig sein als verteilt werden können, müssen diese in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt werden. Es dürfen keine neuen Türme angefangen werden. Sind nach einer Wertung noch Bausteine übrig, darf der Spieler sie in die nächste Phase mitnehmen und dort auf seine neuen Stapel

verteilen. Allerdings gilt auch hier: Ein Stapel darf maximal 3 Bausteine umfassen, überzählige Bausteine kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.

Regeln für das Einsetzen von Bausteinen

- ◆ In einem Zug können Bausteine an mehrere Burgen angebaut werden.
- ◆ Bausteine müssen immer an eine bestehende Burg angebaut werden. Entweder **auf** einen bereits vorhandenen freien Baustein oder auf Ebene 0 **an** einen vorhandenen Baustein (Vergrößerung der Grundfläche).
- ◆ Eine Burg darf nicht höher werden als ihre Grundfläche. Wenn die Grundfläche z.B. aus 3 Bausteinen besteht, darf diese Burg maximal 3 Ebenen hoch sein.
- ◆ Wer die Grundfläche einer Burg erweitert, darf dabei keine Burgen miteinander verbinden. Burgen dürfen sich nur diagonal berühren.

Beispiel: Die hier schwarz abgebildete Burg hat eine Grundfläche von 5 Feldern. Sie kann nicht mehr größer werden, da sie sonst eine andere Burg waagerecht oder senkrecht berühren würde.



Aktionskarte(n) kaufen (1 AP pro Karte)

Pro Zug kann jeder Spieler maximal 2 Aktionskarten für jeweils 1 AP kaufen. Wer eine Karte kaufen möchte, zieht 3 Karten von seinem verdeckten Aktionskartenstapel

und wählt 1 Karte davon aus. Die übrigen 2 Karten legt er verdeckt zurück. Dabei kann er für jede Karte neu entscheiden, ob er sie auf oder unter den Stapel legt. Kauft er eine zweite Karte, verfährt er ebenso. Die gekauften Karten dürfen in späteren Spielzügen, nicht aber im selben Zug, in dem sie erworben wurden, eingesetzt werden. Es gibt kein Handkartenlimit.

Aktionskarte ausspielen (0 AP)

Jeder Spieler darf in seinem Zug **höchstens 1 Aktionskarte** ausspielen. Dies kann zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spielzug geschehen. Dazu führt der Spieler die auf der Karte beschriebene Aktion aus. Anschließend kommt die Karte aus dem Spiel.

Eine Erklärung der einzelnen Karten befindet sich auf dem Beiblatt.

Vorziehen auf der Wertungsleiste (1 AP pro Feld)

Hat ein Spieler noch APs übrig und möchte diese für keine andere Aktion mehr verwenden, darf er stattdessen seine Wertungsfigur vorrücken. Pro AP darf diese Figur 1 Feld nach vorne ziehen.

Hinweis: Auf jedem Feld der Wertungsleiste kann immer nur 1 Figur stehen. Würde ein Spieler auf einem besetzten Feld landen, darf er seine Figur auf das nächste freie Feld vorrücken.

Die Wertungen

Am Ende jeder Phase wird gewertet: Für jede Burg, auf der ein Spieler mindestens mit einem Ritter vertreten ist, bekommt er Punkte.

Jede Burg wird pro Spieler nur ein Mal gewertet, auch wenn ein Spieler mehrere Ritter in derselben Burg hat. Ausschlaggebend für die Wertung ist dann der Ritter, der auf der höheren Ebene steht.

Gewertet wird im Uhrzeigersinn. Der Startspieler beginnt.

So werden die Punkte ermittelt:

Die Ebene, auf der der Ritter steht, wird malgenommen mit der Grundfläche der Burg.

Beispiel:

Annas Ritter steht auf Ebene 3. Die Burg hat eine Grundfläche von 5 Bausteinen. Anna erhält also für diese Burg $3 \times 5 = 15$ Punkte.

Hätte Anna einen weiteren Ritter in der 1. oder 2. Ebene, würde sie für diesen keine weiteren Punkte mehr bekommen.

Grundfläche



Haben mehrere Spieler einen Ritter in derselben Burg, bekommt jeder dieser Spieler Punkte für seinen eigenen Ritter, sobald er mit seiner Wertung an der Reihe ist. Die Ritter verschiedener Spieler haben aufeinander keinen Einfluss. Auch hier gilt, dass auf jedem Feld der Wertungsleiste immer nur 1 Figur stehen darf.

Der Königsbonus

Die Burg, auf der der König steht (= Königsburg), wird besonders gewertet. Nachdem alle Spieler ihre regulären Punkte für die Burgen erhalten haben (inklusive der Königsburg), wird der Königsbonus vergeben. Jeder Spieler, der mindestens einen Ritter auf der passenden Ebene (s.u.) in der Königsburg hat, bekommt diesen Bonus. Es kann sich dabei auch um denselben Ritter handeln, für den der Spieler vorher schon im Rahmen der

normalen Wertung der Königsburg Punkte bekommen hat. Hat ein Spieler mehrere Ritter, die die Bedingung für den Bonus erfüllen, wird trotzdem nur einer gewertet.

Der Bonus ist in jeder Phase unterschiedlich:

- ◆ Ende der 1. Phase: 5 Bonuspunkte, wenn der Ritter auf der 1. Ebene der Königsburg steht,
- ◆ Ende der 2. Phase: 10 Bonuspunkte, wenn der Ritter auf der 2. Ebene der Königsburg steht,
- ◆ Ende der 3. Phase: 15 Bonuspunkte, wenn der Ritter auf der 3. Ebene der Königsburg steht.

Bei der Wertung der Königsburg spielt es keine Rolle, auf welcher Ebene der König steht.



Beispiel 1:

Am Ende der ersten Phase hat Lorenz zwei Ritter auf der Königsburg. Da keiner der beiden Ritter auf der 1. Ebene steht, erhält er nur die Punkte für die normale Burgenwertung: $4 \times 4 = 16$ Punkte. In derselben Situation am Ende der 2. Phase hätte Lorenz zusätzlich den Königsbonus von 10 Punkten erhalten.



Beispiel 2:

Am Ende der 2. Phase bekommt Anna $4 \times 2 = 8$ Punkte für ihren Ritter auf der 2. Ebene. Da der andere Ritter auf einer niedrigeren Ebene steht und immer nur der höchste Ritter gewertet wird, bekommt sie für ihn keine Punkte. Zusätzlich erhält sie 10 Bonuspunkte, da einer ihrer Ritter am Ende der 2. Phase in der Königsburg auf der 2. Ebene steht.

König versetzen

Haben alle Spieler ihre Punkte bekommen, **darf** derjenige, der die wenigsten Punkte hat, den König auf eine beliebige andere Burg versetzen. Dabei darf der König auf einen beliebigen freien Baustein einer beliebigen Ebene gesetzt werden.

Sobald alle Spieler ihre Punkte bekommen haben und bei Bedarf der König versetzt wurde, beginnt die nächste Phase. Alle Spieler nehmen nun neue Bausteine, wie auf der Phasenkarte beschrieben. Der Spieler mit den wenigsten Punkten bestimmt den Startspieler.

SPIELLENDE

Das Spiel endet nach dem 3. Jahr, also der 3. Wertung. Wer auf der Wertungsleiste die meisten Punkte hat, ist der erfolgreichste Königsson und gewinnt das Spiel.

Hinweis: Wenn ihr während des Spiels auf der Wertungsleiste das erste Mal die 0 überschreitet, nehmt euch das 100/200-Plättchen in eurer Spielerfarbe und legt es als Gedächtnisstütze mit der 100 nach oben vor euch ab. Überschreitet ihr die 0 ein zweites Mal, dreht ihr das Plättchen auf die 200.

VARIANTE (MIT ETWAS MEHR GLÜCK)

Es gibt nun für alle Spieler einen gemeinsamen Stapel mit Aktionskarten. Der eigene Stapel pro Spieler entfällt. Alle 40 Aktionskarten werden zusammengemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Die Farben der Aktionskarten sind ohne Bedeutung. Alle übrigen Regeln aus dem Grundspiel gelten unverändert.

DIE MEISTERVERSION

Die Meisterversion bietet erfahrenen Torres-Spielern neue Herausforderungen. Alle Regeln der Grundversion bleiben erhalten. **Folgende kommen neu hinzu:**

Startaufstellung der Burgen

Die ersten 8 Bausteine werden nicht auf die markierten Felder gestellt. Die Spieler können selbst entscheiden, wo die Burgen gegründet werden. Reihum nimmt jeder Spieler 1 Baustein und stellt ihn auf ein beliebiges freies Feld des Spielplans, bis sich insgesamt 8 Bausteine auf dem Spielplan befinden. Dabei muss darauf geachtet werden, dass die Bausteine waagrecht und senkrecht mindestens 2 Felder Abstand voneinander haben. Der diagonale Abstand muss aus mindestens 1 Feld bestehen.

Beispiel:



Aktionskarten

Jeder Spieler besitzt von Beginn an alle 10 Aktionskarten seiner Farbe. Das Kaufen einer Aktionskarte entfällt.

Meisterkarten

Die 8 Meisterkarten werden gemischt. Eine davon wird aufgedeckt und offen neben den Spielplan gelegt. Diese Aufgabe gilt nun für alle Spieler.

Einige Karten betreffen die Wertungen am Ende jeder Phase, andere betreffen nur die Wertung nach der letzten Phase.

Wer die Aufgabe am Ende einer Phase oder am Ende des Spiels erfüllt hat, erhält so viele Wertungspunkte zusätzlich, wie auf der Karte angegeben ist. Man muss also gut abwägen, ob man eher die Aufgabe erfüllen und die Zusatzpunkte kassieren möchte, oder durch den

Ausbau von Burgen Punkte machen will. Für die Erfüllung einer Aufgabe spielt es keine Rolle, auf welcher Ebene bzw. auf wie vielen Burgen sich die beteiligten Ritter befinden, es sei denn, die Karte gibt etwas anderes an. Die einzelnen Karten werden auf dem Beiblatt erklärt. Die Abbildungen auf den Karten sind nur als Beispiele zu verstehen.

Spielerreihenfolge

Solange alle Wertungsfiguren auf dem Startfeld stehen, wechselt der Startspieler nicht. Sobald aber eine Wertungsfigur das Startfeld verlassen hat, wechselt der Startspieler jede Runde. Es ist immer derjenige, der die meisten Erfolgspunkte besitzt. Die übrigen Spieler folgen dann im Uhrzeigersinn. Am Anfang einer neuen Phase wird genauso verfahren.



Autoren: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling
Illustration: Michael Menzel
3D: Andreas Resch
Design: Sabine Kondirolli, HUCH! & friends
Redaktion: Tina Landwehr

© 2017 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

HUCH! & friends
HUCH!

A strategy game for 2 to 4 players ages 10 years and up

TORRES



The old king is looking for a worthy successor to his throne before he can abdicate his crown. To determine who will succeed him he organizes a contest: Whoever manages to build the tallest and biggest castles within three years will be crowned the new king. At the end of each year, the king will assess the progress of his sons' efforts, and announce his final decision at the conclusion of the third year. Players take on the role of the princes, each sending out six knights to prove themselves worthy of the crown by building castles.

CONTENTS

- 1 game board
- 92 castle building blocks
- 28 knights, 1 king
- 40 action cards
- 2 actions and costs cards
- 3 phase cards
- 8 master cards
- (for master version)
- 4 100/200 tiles



AIM OF THE GAME

Throughout the course of the game, castles are erected on the game board. In three different evaluations, players receive points for the castles that their knights have taken possession of.

The player with the most points after 3 evaluations wins the game.

GAME SETUP

Lay down the **game board** in the middle of the table. Each player receives:

- ◆ 7 **knights** in the color of his choice. Each player puts one of his knights on the starting field ○ of the scoring track. The remaining knights are kept in front of the respective player on the table.
- ◆ the 10 **action cards** of his own color, shuffles them and puts them into a pile face down in front of him on the table.

Put the appropriate **phase card** depending on the number of people playing next to the game board so that everyone can see it. All remaining phase cards are not needed for this game and can be put back into the game box.

Put the **castle building blocks** next to the game board as a general stock. 8 of these building blocks will be used in the game setup and placed on the eight squares of the game board with a castle depicted on them. These are the first building blocks of the castles that can be built upon throughout the course of the game.

Beginning with the youngest player, each player puts one of his knights on any one of the unoccupied castles. The last player also gets to place the **king** on one of the castles that has not yet been occupied. This is the king's castle for the first year.



HOW TO PLAY

The game is played in 3 phases. Each phase corresponds to one year. After each phase points are evaluated. The first phase consists of 4 rounds, and the second and third phases consist of 3 rounds each. After the third year (third phase), the game is over.

Note for a 2-player game: In a 2-player game, each phase always consists of 4 rounds.

A round is over once each player has had his turn. At the beginning of each phase, each player receives castle building blocks from the general stock.

Distribution of building blocks

The phase card indicates how many building blocks each player receives in each phase. Each player takes the indicated number of building blocks and puts them into towers in front of him on the table as shown on the card. These are the players' respective towers for this phase.

Example for a 4-player game:

Phase 1: Each player receives
4 towers consisting of
2 building blocks each

Phase 2: Each player receives
3 towers consisting of
2 building blocks each

Phase 3: Each player receives
3 towers consisting of
2 building blocks each



Let the contest begin!

The game is played in a clockwise direction. The youngest player goes first.

On your turn, you have **5 action points (AP)** at your disposal. You can use these for the following actions. The order in which you use the actions doesn't matter. The same action can also be used more than once.

- ◆ Place your knights
- ◆ Move your knights
- ◆ Place your building blocks
- ◆ Buy action cards
- ◆ Use action cards
- ◆ Move your knight along the scoring track

Actions

Place your knights (2 AP per knight)

A knight can be placed only **directly next** to one of your own knights already on the game board and onto an unoccupied space. This can be any free space on the game board or on a building block that is not already occupied by a knight or the king.

The following rules apply for placing your knights

- ◆ You can place your knight only on the space directly next to your knight that is already on the board either horizontally or vertically, but never diagonally. That means there is a maximum of 4 possible spaces around a knight where another knight can be placed.



- ◆ The space that you put the knight on must be on the same level or on any level lower than the knight already on the board, but never on a higher level.

What constitutes a level?

The levels are important for counting score. The knight's level is determined as follows: If the knight is directly on the game board (not on a building block), he is on level 0. If a knight is on 1 building block, he is on level 1. If a knight is on 2 building blocks, he is on level 2, etc.



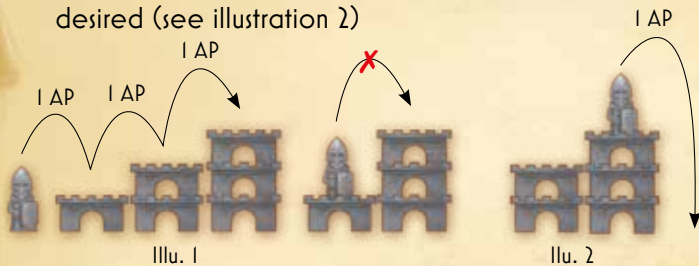
Move your knights (1 AP per space)

On your turn, you can move as many knights as you want to until all your action points are used up.

Rules for moving your knights

You can move your knight ...

- ◆ only horizontally or vertically, but never diagonally;
- ◆ a maximum of one level up per space (see illustration 1), but as many levels down as possible or desired (see illustration 2)



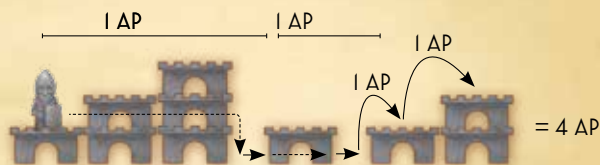
- ◆ only onto or over unoccupied spaces or building blocks. Other knights, both your own and opponents', and the king are obstacles that you cannot move your knight through (see illustration 3).



Note: The building blocks have doors on all four sides. The knights can go through these doors. That means: A knight can enter one door and exit **any other** door of the same castle. That costs 1 AP. The knight must stay on the same level or move to any lower level.

A knight can go through any number of castles, one after the other, for the right number of APs.

Note: Action cards can override these rules.



Place your building blocks (1 AP per building block)

The towers of stacked building blocks in front of the players indicate how many rounds are left until the next evaluation.

On one turn, only the building blocks of **one** of the towers in front of a player can be used. It is up to the player to decide which tower of building blocks he would like to use.

If not all building blocks of the tower have been used up on one turn the remaining building blocks must be distributed over the player's remaining towers. However, the player's stock of towers may not be higher than 3 building blocks each. If more building blocks are left than what can be distributed, these will have to be put back into the general stock. No new towers may be started. If building blocks are left over after the evaluation, the player can keep these for the next phase and distribute them over his new towers. However, the same rule applies: A tower can be no higher than 3 building blocks high. Excess building blocks must be put back into the general stock.

Rules for placing building blocks

- ◆ In one turn, building blocks can be built onto multiple castles.
- ◆ Building blocks must always be built onto existing castles: either **on top** of a building block that is already on the board, or on level 0 **next to** an existing building block on the board (increasing the castle's base).
- ◆ A castle must not be higher than large (its base). For example, if the base of the castle consists of 3 building blocks, the castle can be no higher than 3 levels.
- ◆ When increasing a castle's base, no castles may be joined together. Castles may touch only diagonally.

Example: The castle shown here in black has a base of 5 spaces. It cannot be increased anymore in size or else it would be touching another castle.



Buy action cards (1 AP per card)

In one turn, a player can buy a maximum of 2 action cards for 1 AP each. If you want to buy a card, draw 3 cards from your own face-down action card pile and choose 1 of them. Put the remaining 2 cards back into the pile face down, either on the top or bottom of the pile. You can choose for each card anew if you want to put it on the top or bottom. If you want to buy a second card, repeat the same procedure. You can use the cards that you have just bought in later turns, but not

on the same turn, on which you bought them. There is no limit to how many cards you can have in your hand.

Play action cards (0 AP)

On your turn, you are allowed to play **no more than 1 action card**, which you can play at any time throughout your turn. First play the card and then carry out the action as described on the card. Once the action is complete, remove the card from the game.

A description of the individual cards is provided at the supplement sheet.

Move your knight along the scoring track (1 AP per space)

If you still have APs left over, but do not want to use them for any further actions, you can instead move your knight ahead along the scoring track. For each AP you get to move your piece one space forward.

Note: On the scoring track only 1 playing piece can occupy 1 space at a time. If your piece lands on an occupied space, you get to move it one space forward to the next free space.

Evaluation

The score is counted after each phase: For each castle that you have at least one of your knights on you get points.

Each castle is evaluated only once per player, even if the player has multiple knights on the same castle. Only the knight that is on the highest level counts.

Evaluation takes place in a clockwise direction. Begin the evaluation with the start player.

How to count score:

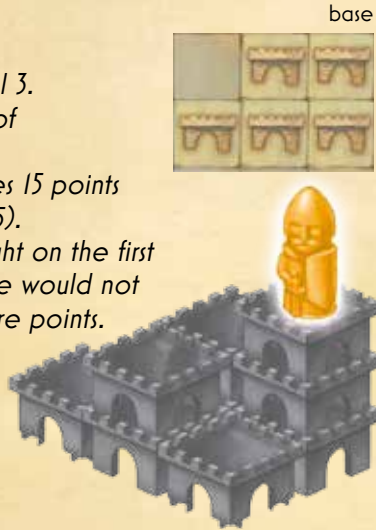
The level that the knight is on is multiplied by the base area of the castle.

Example:

Anna's knight is on level 3.
The castle has a base of 5 building blocks.

Anna therefore receives 15 points for this castle ($3 \times 5 = 15$).

Had Anna another knight on the first or the second level, she would not have received any more points.



If more than one player has a knight in the same castle, they all receive points for their own knight once it is their turn in the evaluation. The knights of the various players do not have any influence on one another. As before, on the scoring track only 1 playing piece can occupy 1 space at a time.

The king bonus

The castle that the king is on (= king's castle) is evaluated differently. After everyone has received his regular points for the castles (including the king's castle), bonus points are given in addition for the king's castle. Each player, who has at least one knight on the matching level (see below) in the king's castle, receives bonus points. It doesn't matter if it's the same

knight, for which the player already received points in the normal evaluation. If the player has more than one knight that qualifies for the bonus, points are awarded only for one of them.

The bonus varies from phase to phase:

- ◆ End of phase 1: 5 bonus points, if the knight is on the first level of the king's castle,
- ◆ End of phase 2: 10 bonus points, if the knight is on the second level of the king's castle,
- ◆ End of phase 3: 15 bonus points, if the knight is on the third level of the king's castle.

When evaluating the king's castle, it doesn't matter which level the king is on.



Example 1:

At the end of the first phase, Lorenzo has two knights on the king's castle. As neither of the two knights is on the first level, he receives points only for the normal evaluation: $4 \times 4 = 16$ points. In the same situation, but this time at the end of phase 2, Lorenzo would also receive the king's bonus of 10 points.



Example 2:

At the end of phase 2 Anna receives 8 points ($2 \times 4 = 8$) for her knight that is on level 2. Since her other knight is on a lower level and only the knight on the highest level is counted, she doesn't receive any points for him. She also receives 10 bonus points, as one of her knights is on the second level of the king's castle at the end of the second phase.

Move the king

Once all players have received their points, the player who has the fewest points **may** move the king to any other castle. The king can be placed on any level of any unoccupied building block.

As soon as all the players have received their points and the king has been moved (optional), the next phase begins. All players take new building blocks as described on the phase cards. The player with the fewest points decides who the start player is.

END OF GAME

The game is over at the end of the third year; that is to say, after the third evaluation. The player with the most points on the scoring track is the most successful prince and wins the game.

Note: The first time you move past the 0 on the scoring track during the game, pick up the 100/200 tile in your own color and lay it down in front of you with the 100 side facing up as a reminder. If you move past the 0 a second time, turn over the tile so that the 200 side faces up.

GAME VARIATION (WITH A LITTLE MORE LUCK)

All players have one common draw pile of action cards. Players no longer have their own pile of actions cards. All 40 action cards are shuffled together and put into a pile face down next to the game board. The colors on the action cards are irrelevant.

All remaining rules of the original game stay the same.

MASTER VERSION

The master version gives more experienced "Torres" players new challenges. All the rules of the original game stay the same, and **the following rules are added:**

Starting position of the castles

The first 8 building blocks are not placed on the marked spaces. Players can decide for themselves where to build their castles. In turns, each player takes 1 building block and puts it on any free space of the game board until all 8 building blocks are on the game board. When placing your building blocks you have to make sure that they have at least 2 spaces between them horizontally and vertically. There must also be at least one space between them in a diagonal direction.

Example:



Action cards

To start the game each player has all 10 action cards of his own color. Action cards are not bought.

Master cards

Shuffle the 8 master cards. Turn one of them over and put it face up next to the game board. This card applies to all players.

Some of the cards are relevant to the evaluation at the end of each phase, while others affect only the evaluation at the end of the last phase.

Whoever fulfills the challenge at the end of a phase or at the end of the game receives the number of points as indicated on the card in addition. That means you have to decide whether you want to try to work towards fulfilling the challenge to get more bonus points, or if

you want to concentrate on building your castles to gain your points that way. To fulfill a challenge it doesn't matter which level or on how many castles your knights are on, unless the card explicitly says so. A description of the individual cards is provided at the supplement sheet. The illustrations on the cards are only examples.

Order of play

As long as all knights are still on the starting position of the scoring track, the start player does not change. However, as soon as one of the knights is no longer on the starting position, the start player changes every round. The player with the most points is the new start player. The other players take their turns after him in a clockwise direction. The same steps apply when starting a new phase.



Authors: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling
Illustration: Michael Menzel
3D: Andreas Resch
Design: Sabine Kondirolli, HUCH! & friends
Editor: Tina Landwehr

© 2017 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Translation: Birgit Irgang

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
GERMANY

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

HUCH! & friends
HUCH!

Un jeu de stratégie pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

TORRES



Le vieux roi compte bientôt abdiquer et cherche un digne successeur parmi ses fils. Il organise donc une compétition entre eux : celui qui, après 3 années, aura réussi à bâtir les plus hauts et les plus grands châteaux prendra sa place sur le trône. À la fin de chaque année, le roi viendra constater l'avancée des travaux de ses fils et rendra sa sentence à l'issue de la troisième année. Durant la partie, chaque joueur incarne l'un des fils du roi et envoie ses six chevaliers faire leurs preuves dans la construction de châteaux.

CONTENU

1 plateau de jeu
92 blocs, 28 chevaliers,
1 roi, 40 cartes Action
2 cartes coûts en points
d'action
3 cartes Année
8 cartes Maîtres
(pour la version avancée)
4 Tuiles 100/200



BUT DU JEU

Au cours de la partie, décomposée en 3 années (manches), des châteaux se construisent sur le plateau de jeu. À chaque fin de manche, les joueurs marquent des points grâce aux châteaux qu'ils occupent avec leurs chevaliers. À l'issue du 3ème décompte, le joueur totalisant le plus de points sur la piste de score remporte la partie.

MISE EN PLACE

Installer le **plateau de jeu** au milieu de la table. Chaque joueur reçoit :

- ◆ 7 **chevaliers** d'une couleur. Il place l'un d'eux comme marqueur sur la case 0 de la piste de score. Il conserve les autres chevaliers devant lui sur la table.
- ◆ les 10 **cartes Action** de sa couleur, les mélange et les empile devant lui, face cachée.

La **carte Année**, correspondant au nombre de joueurs, est placée bien en évidence à côté du plateau. Les autres cartes Année ne sont pas utilisées pour cette partie et sont remises dans la boîte.

Les **blocs** sont rassemblés à côté du plateau et forment la réserve commune. Placer 8 d'entre eux sur les 8 cases du plateau marquées d'un château, comme situation de départ. Ce sont les premiers blocs des châteaux ; ceux-ci évolueront au cours de la partie.

Enfin, chaque joueur, en commençant par le plus jeune, place l'un de ses chevaliers sur le château libre de son choix. Le dernier joueur place en plus le **roi** sur un château resté libre. C'est le château royal pour la première année.

Les cartes Maître ne sont utilisées qu'en mode « Règle avancée ».



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie s'étend sur 3 années. À l'issue de chaque année a lieu un décompte. La 1^{re} année est composée de 4 tours de jeu ; les 2^e et 3^e années, respectivement de 3 tours de jeu. À la fin de la 3^e année, la partie est terminée.

Remarque sur le jeu à 2 : chaque année se joue en 4 tours de jeu.

Un tour de jeu est terminé lorsque tous les joueurs ont joué une fois.

Au début de chaque année, chaque joueur reçoit des blocs de la réserve commune.

Répartition des blocs

La carte Année rappelle le nombre de blocs que reçoivent les joueurs au début de chacune des 3 manches, en fonction du nombre de joueurs et de l'année en cours. Chacun prend le nombre de blocs indiqué et forme des piles devant lui selon les indications de la carte. Ce sont les blocs qui constituent la réserve du joueur.

Exemple à 4 joueurs :

1^{re} année : Chaque joueur reçoit
4 piles de 2 blocs.

2^e année : Chaque joueur reçoit
3 piles de 2 blocs.

3^e année : Chaque joueur reçoit
3 piles de 2 blocs



Sonnez trompettes !

La partie se déroule dans le sens horaire. Le plus jeune joueur commence.

Quand vient son tour, le joueur dispose de **5 points d'action (PA)**. Il peut les utiliser pour réaliser les actions

indiquées ci-dessous. L'ordre dans lequel il effectue ces actions n'a aucune importance. Il est également permis d'effectuer plusieurs fois la même action.

- ◆ Placer un nouveau chevalier
- ◆ Déplacer un chevalier
- ◆ Poser des blocs
- ◆ Acheter une carte Action
- ◆ Jouer une carte Action
- ◆ Progresser sur la piste de score

Les actions

Placer un nouveau chevalier (2 PA par chevalier)

Un chevalier doit toujours être placé sur une case libre, **directement adjacente** à un chevalier de même couleur déjà présent sur le plateau. On entend par « case libre » toute case sur le plateau ou sur un bloc sur laquelle ne se trouve ni un autre chevalier, ni le roi.

Les règles de placement sont les suivantes :

- ◆ La case sur laquelle est placé le chevalier doit toucher horizontalement ou verticalement la case sur laquelle se trouve le chevalier déjà présent sur le plateau. Les cases en diagonale ne sont pas autorisées. Chaque chevalier offre donc 4 emplacements possibles autour de lui.



- ◆ La case sur laquelle est placé le nouveau chevalier doit se trouver au même niveau ou à n'importe quel niveau inférieur à celui du chevalier déjà présent, jamais plus haut.

Qu'appelle-t-on « niveau » ?

Les niveaux sont importants pour le décompte des points. On entend par « niveau » la hauteur à laquelle se trouve un chevalier. Un chevalier directement sur le plateau est au niveau 0. Un chevalier sur un bloc est au niveau 1 ; un chevalier sur 2 blocs empilés, au niveau 2, etc.



Déplacer un chevalier (1 PA par case)

Durant son tour, un joueur peut déplacer autant de chevaliers qu'il veut tant qu'il lui reste des points d'action.

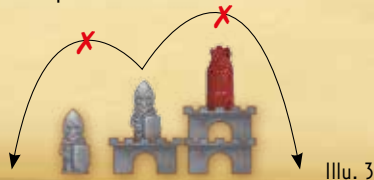
Règles de déplacement d'un chevalier :

Un chevalier ne peut ...

- ◆ se déplacer que horizontalement ou verticalement, jamais en diagonale ;
- ◆ monter que d'1 seul niveau par case (voir Illus. 1), mais a le droit de descendre d'autant de niveaux qu'il peut et qu'il veut (voir Illus. 2).



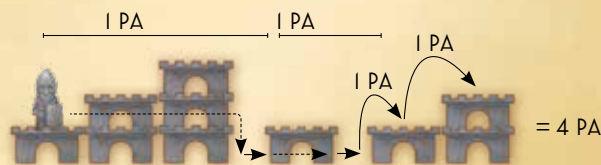
- ◆ s'arrêter ou passer que par des cases libres. Tout chevalier (de même couleur ou adverse), ainsi que le roi, constituent des obstacles, par-dessus lesquels il est interdit de passer (voir Illus. 3).



Attention : Chaque bloc possède des portes sur ses 4 faces. Les chevaliers peuvent passer par ces portes ! Autrement dit : Un chevalier peut entrer par une porte et ressortir par n'importe quelle autre porte du même château. Ceci lui coûte 1 seul PA. Le chevalier doit rester au même niveau ou descendre d'autant de niveaux qu'il veut.

Durant un même tour, un chevalier peut traverser autant de châteaux qu'il veut à la suite, en utilisant le nombre de PA correspondant.

Remarque : Certaines cartes Action peuvent modifier ces règles.



Poser des blocs (1 PA par bloc)

Les piles de blocs devant les joueurs indiquent combien de tours de jeu il reste jusqu'au prochain décompte.

Durant son tour, un joueur ne peut poser que les blocs d'une seule de ses piles. Il est libre d'utiliser la pile qu'il veut.

Si un joueur ne pose pas tous les blocs d'une pile durant son tour de jeu, il répartit ceux non utilisés sur ses piles restantes. La hauteur d'une pile en réserve ne peut cependant jamais dépasser 3 blocs. Si le nombre de blocs restants est supérieur au nombre de blocs pouvant être répartis, ceux-ci doivent être remis dans la réserve commune. Il est interdit de former de nouvelles piles devant soi. Si un joueur possède encore des blocs devant lui après un décompte, il peut les garder pour l'année suivante et les répartir sur ses nouvelles piles disponibles. Mais là encore, une pile ne doit pas dépasser 3 blocs ;

les blocs excédentaires sont remis dans la réserve commune.

Règles de pose des blocs :

- ◆ Durant son tour, le joueur peut ajouter des blocs à plusieurs châteaux.
- ◆ Un bloc doit toujours être ajouté à un château existant : soit empilé sur un bloc libre, soit au niveau 0 à côté d'un bloc déjà posé (agrandissement de la surface du château).
- ◆ La hauteur d'un château ne doit jamais dépasser sa surface. Si sa surface occupe 3 cases, par exemple, sa hauteur ne doit pas dépasser 3 niveaux.
- ◆ L'agrandissement d'un château ne doit jamais provoquer la fusion de châteaux entre eux. Deux châteaux ne peuvent se toucher qu'en diagonale.

Exemple :

Le château illustré en noir occupe une surface de 5 cases. Il ne peut plus être agrandi sans toucher un autre château.



Acheter une carte Action (1 PA par carte)

Chaque joueur ne peut acheter au maximum que 2 cartes Action par tour, à raison d'1 PA par carte. Le joueur qui désire acheter une carte en pioche 3 de son paquet et en choisit 1. Il remet les 2 autres cartes

au-dessus et/ou en dessous de son paquet, face cachée. S'il achète une seconde carte, il procède de la même façon. Les cartes achetées pourront être jouées aux tours suivants, mais pas durant celui au cours duquel elles ont été achetées. Le nombre de cartes en main n'est pas limité.

Jouer une carte Action (0 PA)

Un joueur ne peut jouer au maximum qu'1 carte Action par tour, et ce, à n'importe quel moment du tour. Il joue alors sa carte et effectue l'action indiquée. La carte utilisée est ensuite écartée du jeu.

Chaque carte est expliquée sur le feuillet à part.

Progresser sur la piste de score (1 PA par case)

Si un joueur dispose encore de PA et ne souhaite pas les investir dans une action, il peut, à la place, avancer son marqueur. Il peut ainsi avancer son chevalier d'1 case par PA.

Remarque : Il ne peut y avoir qu'un seul chevalier par case sur la piste de score. Si un joueur atteint une case occupée, il a le droit d'avancer jusqu'à la prochaine case libre.

Décomptes des points

À la fin de chaque année a lieu un décompte des points : un joueur marque des points pour chaque château occupé par l'un de ses chevaliers.

Chaque château n'est comptabilisé qu'une seule fois par joueur, même s'il possède plusieurs chevaliers dans le même château. Le chevalier pris en compte pour le décompte est celui situé au niveau le plus élevé.

Le décompte est effectué dans le sens horaire en commençant par le joueur qui avait entamé la partie.

Les points sont attribués de la façon suivante :

Le niveau auquel se trouve le chevalier est multiplié par la surface du château.

Exemple :

Le chevalier d'Anna se trouve au niveau 3. La surface du château occupe 5 cases. Elle marque donc $3 \times 5 = 15$ points pour ce château. Si elle avait eu un autre chevalier aux niveaux 1 ou 2, il ne lui aurait pas rapporté de points supplémentaires.



Si plusieurs joueurs occupent le même château, chacun marque des points pour son propre chevalier au moment de son décompte. Les chevaliers adverses n'ont aucun effet les uns sur les autres. Là encore, il ne peut y avoir qu'un chevalier par case sur la piste de score.

Bonus du roi

Pour le château occupé par le roi (= château royal), le décompte est particulier. Une fois que tous les joueurs ont marqué leurs points pour les différents châteaux (y compris le château royal), le roi attribue un bonus. Chaque joueur qui possède un chevalier au bon niveau du château royal (voir ci-dessous) reçoit ce bonus. Il peut parfaitement s'agir du même chevalier que celui ayant permis au joueur de marquer des points

précédemment, au cours du décompte normal. Si un joueur possède plusieurs chevaliers répondant à la condition du bonus, seul l'un d'eux compte.

Le bonus évolue chaque année :

- ◆ À la fin de la 1^{re} année : 5 points de bonus si le chevalier se trouve au 1^{er} niveau du château royal ;
- ◆ À la fin de la 2^e année : 10 points de bonus si le chevalier se trouve au 2^e niveau du château royal ;
- ◆ À la fin de la 3^e année : 15 points de bonus si le chevalier se trouve au 3^e niveau du château royal.

Lors du décompte du château royal, peu importe à quel niveau se trouve le roi.



Exemple 1 :

À la fin de la 1^{re} année, Laurent possède 2 chevaliers au château royal. Comme aucun des deux ne se trouve au 1^{er} niveau, il ne reçoit des points que lors du décompte normal : $4 \times 4 = 16$ points. Dans la même situation à la fin de la 2^e année, Laurent aurait marqué 10 points de bonus.



Exemple 2 :

À la fin de la 2^e année, Anna marque $2 \times 4 = 8$ points pour son chevalier au niveau 2. Comme l'autre chevalier se trouve à un niveau inférieur et que seul le plus élevé est comptabilisé, il ne lui rapporte aucun point. Elle marque en plus 10 points de bonus parce que l'un de ses chevaliers se trouve au 2^e niveau du château royal à la fin de la 2^e année.

Déplacement du roi

Une fois que tous les joueurs ont marqué leurs points, le joueur le plus en retard sur la piste de score **peut** déplacer le roi sur le château de son choix. Il peut être placé sur n'importe quel bloc libre, à n'importe quel niveau.

Lorsque tous les joueurs ont marqué leurs points et que le roi, le cas échéant, a été déplacé, l'année suivante commence. Tous les joueurs reçoivent leurs nouveaux blocs comme décrit sur la carte Année. Le joueur le plus en retard sur la piste de score désigne qui commence.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin à l'issue de la 3^e année, c'est-à-dire après le 3^e décompte. Le joueur qui totalise le plus de points sur la piste de score est le fils du roi le plus glorieux et remporte la partie.

Remarque : Si le marqueur d'un joueur repasse une première fois par la case « 0 » de l'échelle des points, celui-ci prend la tuile 100/200 de sa couleur devant lui, face 100 visible, afin de s'en souvenir. S'il refait un nouveau tour complet, il la retourne sur la face 200.

VARIANTE (PART DE CHANCE PLUS GRANDE)

Tous les joueurs disposent désormais du même et unique paquet de cartes Action. Personne n'a son propre paquet. Mélanger les 40 cartes Action ensemble et placer le paquet, face cachée, à côté du plateau. La couleur des cartes n'a aucune importance.

Toutes les autres règles restent inchangées.

RÈGLE AVANCÉE

La règle avancée propose de nouveaux défis aux joueurs aguerris. Toutes les règles de base restent les mêmes, aux exceptions suivantes :

Disposition de départ des châteaux

Les 8 premiers blocs ne sont plus placés sur les cases marquées d'un château. Les joueurs sont libres de choisir où ils les construisent. À tour de rôle, chaque joueur prend 1 bloc et le place sur une case libre au choix, jusqu'à ce que les 8 blocs soient sur le plateau de jeu. Les joueurs doivent cependant veiller à ce que ceux-ci soient espacés d'au moins 2 cases horizontalement ou verticalement les uns des autres. L'écart en diagonale doit être d'au moins 1 case.

Exemple :



Cartes Action

Chaque joueur dispose des 10 cartes action de sa couleur.

L'action « Acheter une carte » est supprimée.

Cartes Maîtres

Mélanger les 8 cartes Maître. Retourner l'une d'entre elles face visible à côté du plateau. Cet objectif est commun à tous les joueurs.

Certaines cartes concernent le décompte à la fin de chaque année, d'autres uniquement le décompte à l'issue de la dernière année.

Le joueur qui atteint l'objectif à la fin d'une année ou à la fin du jeu marque autant de points supplémentaires qu'indiqués sur la carte. À chacun d'estimer s'il est préférable d'atteindre l'objectif et de marquer les

points supplémentaires ou d'essayer de marquer des points par l'extension de châteaux. Pour atteindre un objectif, peu importe à quel niveau se trouvent les chevaliers correspondants ou combien de châteaux ils occupent, à moins que la carte ne spécifie le contraire. Chaque carte est expliquée sur le feuillet à part. Les illustrations sur les cartes ne sont que des exemples.

Tour de jeu

Tant que tous les chevaliers servant de marqueur se trouvent sur la case Départ de la piste de score, le joueur qui commence ne change pas. Mais dès qu'un marqueur a quitté la case Départ, le Premier joueur est toujours celui qui totalise le plus de points. Les autres suivent dans le sens horaire. Il en va de même au changement d'année.



Auteurs : Wolfgang Kramer, Michael Kiesling
Illustration : Michael Menzel
3D : Andreas Resch
Design : Sabine Kondirolli, HUCH! & friends
Rédaction : Tina Landwehr

© 2017 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Traduction : Eric Bouret

Fabrication + distribution:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
ALLEMAGNE

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

HUCH! & friends
HUCH!

Strategiczna gra dla 2-4 graczy w wieku od 10 lat

TORRES



Stary król szuka godnego dziedzica, który obejmie po nim rządy. Żeby wyłonić najlepszego następcę, król zorganizował zawody. Ten książę, który w trzy lata zdoła zbudować najwyższy i największy zamek, zostanie nowym władcą. Na koniec każdego roku król będzie odbywać podróż po zamkach, by ocenić postępy swoich synów. Po trzeciej podróży ogłosi zwycięzcę. Gracze wcielają się w role książąt, którzy wysyłają swoich rycerzy do budowy zamków. Kto okaże się najlepszym budowniczym i wygra grę?

ELEMENTY GRY

- 1 plansza
- 92 segmenty zamku
- 28 rycerzy, 1 król
- 40 kart akcji
- 2 karty pomocy
- 3 karty faz
- 8 kart mistrzowskich (do wariantu mistrzowskiego)
- 4 żetony 100/200 punktów



CEL GRY

W trakcie gry gracze wnoszą zamki i umieszczają w nich swoich rycerzy. Na koniec każdej fazy gracze zdobywają punkty za zajęte zamki.

Wygra gracz, który po trzeciej punktacji będzie mieć najwięcej punktów.

PRZYGOTOWANIE GRY

Rozłóż **planszę** na środku stołu.

Każdy gracz otrzymuje:

- ◆ 7 **rycerzy** w wybranym kolorze. Każdy gracz stawia 1 swojego rycerza na polu „0” na torze punktacji. Pozostałych rycerzy umieszcza przed sobą na stole;
- ◆ 10 **kart akcji** w swoim kolorze, które tasuje i umieszcza w zakrytym stosie przed sobą.

Umieść **kartę faz** (odpowiednią dla liczby graczy) na stole, a pozostałe karty faz odłóż do pudełka.

Umieść **segmenty zamku** obok planszy. Stanowią one ogólne zasoby. Umieść 8 pojedynczych segmentów na polach planszy z rysunkiem zamku. Są to początki 8 zamków, które w trakcie gry będą rozbudowywane.

Zaczyna najmłodszy gracz. Umieszcza 1 swojego rycerza na niezajętym zamku. Kolejni gracze w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara ustawiają swoich rycerzy. Dodatkowo ostatni gracz umieszcza **króla** na dowolnym niezajętym jeszcze zamku. W trakcie trwania pierwszej fazy będzie to zamek królewski.



PRZEBIEG GRY

Gra rozgrywana jest w czasie 3 faz, które odpowiadają kolejnym latom budowy.

Na początku każdej fazy każdy gracz otrzymuje segmenty zamku wskazane na karcie faz (patrz niżej).

Na końcu każdej fazy następuje punktacja. Pierwsza faza trwa 4 rundy, druga i trzecia – po 3 rundy.

W każdej rundzie każdy gracz wykonuje swoją 1 turę.

Gra kończy się po rozegraniu trzeciej fazy.

Uwaga! W grze 2-osobowej każda faza składa się zawsze z 4 rund.

Przygotowanie segmentów zamku

Każdy gracz bierze wskazaną przez kartę faz liczbę segmentów i układa je przed sobą w wieżach, tak jak pokazano na karcie. Wieże te stanowią zasoby graczy na daną fazę.

Przykład dla gry 4-osobowej:

1. Faza 1: Każdy gracz otrzymuje 4 wieże składające się z 2 segmentów.
2. Faza 2: Każdy gracz otrzymuje 3 wieże składające się z 2 segmentów.
3. Faza 3: Każdy gracz otrzymuje 3 wieże składające się z 2 segmentów.



Rozpoczęcie gry

Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna najmłodszy gracz.

W swojej turze gracz ma do dyspozycji **5 punktów akcji (PA)**. Kolejność wykonywania akcji jest dowolna. Jedną akcję można wykonać kilka razy. Na przykład gracz może przemieścić rycerza, zbudować segment zamku, a następnie znowu przemieścić rycerza i tak dalej. Akcje do wyboru:

- ◆ umieszczenie rycerza,
- ◆ przemieszczenie rycerza,
- ◆ umieszczenie segmentu zamku,
- ◆ dobranie karty akcji,
- ◆ zagranie karty akcji,
- ◆ zdobycie punktu zwycięstwa.

Akcje

Umieszczenie rycerza (2 PA za każdego rycerza)

Gracz umieszcza nowego rycerza na wolnym polu planszy (niezajętym przez innego rycerza). Rycerza można umieścić bezpośrednio na planszy albo na wolnym segmencie zamku.

Umieszczenie rycerza podlega poniższym regułom

- ◆ Gracz może umieścić rycerza tylko na polu sąsiadującym bokiem ze swoim rycerzem znajdującym się już na planszy (nie na ukos). To oznacza, że są maksymalnie 4 pola dookoła rycerza, na których może zostać ustawiony nowy rycerz.

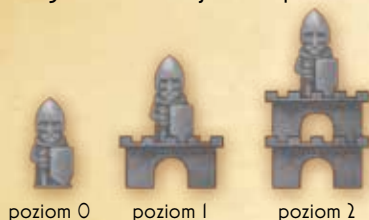


- ◆ Nowego rycerza można umieścić na tym samym poziomie co sąsiadujący rycerz albo niżej.

Co oznacza poziom rycerza?

Poziom, na którym znajduje się rycerz, ma znaczenie podczas punktacji.

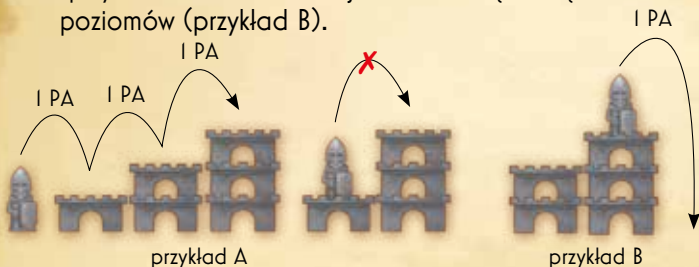
Poziom rycerza jest rozpatrywany w następujący sposób: jeżeli rycerz znajduje się bezpośrednio na planszy (nie na segmencie), to jest na poziomie 0. Jeżeli znajduje się na wieży z jednego segmentu, to jest na poziomie 1. Jeżeli na wieży z 2 segmentów, to jest na poziomie 2 i tak dalej.



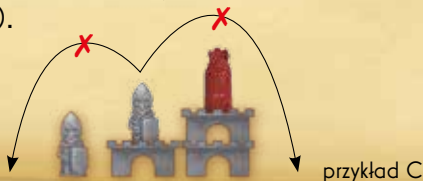
Przemieszczenie rycerza (1 PA za pole)

Gracz może przemieścić dowolną liczbę rycerzy o dowolną liczbę pól w ramach limitu punktów akcji. Ruch rycerza podlega poniższym regułom:

- ◆ rycerz porusza się w liniach poziomych lub pionowych, ale nie na ukos,
- ◆ rycerz może wejść maksymalnie o 1 poziom wyżej (przykład A), ale może zejść o dowolną liczbę poziomów (przykład B).

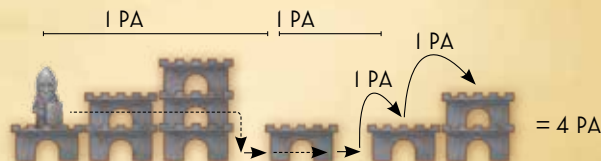


- ◆ Rycerz nie może wejść na pole zajęte przez innego rycerza lub króla ani przejść przez takie pole (przykład C).



Uwaga! Segmenty zamku mają bramy (na każdej z 4 stron), przez które rycerze mogą przechodzić. Rycerz może wejść do zamku przez jedną bramę, a wyjść z niego dowolną inną w jego obrębie. Kosztuje to 1 PA. W czasie ruchu przez zamek rycerz nie może wchodzić na wyższe poziomy, ale może schodzić niżej. Rycerz może przejść przez kilka zamków jeden po drugim, płacąc odpowiednią liczbę PA.

Uwaga! Karty akcji mogą zmieniać te zasady.



Umieszczenie segmentu zamku (1 PA za segment)

W swojej turze gracz może użyć segmentów tylko z 1 swojej wieży. Może jednak dowolnie wybrać, z której wieży skorzysta. Gracz nie musi wykorzystać wszystkich segmentów z wieży. Niewykorzystane segmenty może dowolnie rozłożyć na pozostałe wieże. Nie można jednak w ten sposób tworzyć wieży wyższych niż 3 segmenty. Jeżeli graczowi pozostaną jakieś segmenty, których nie może rozdzielić, to odkłada je do ogólnych zasobów (nie można za ich pomocą stworzyć nowej wieży).

Jeżeli gracz postanowi w ogóle nie umieszczać segmentów na planszy, to i tak musi zlikwidować (rozdzielić lub odrzucić) 1 swoją wieżę. Wieże pokazują, ile jeszcze tur pozostało graczowi w tej fazie.

Jeżeli graczowi zostaną jakieś niewykorzystane segmenty po punktacji, to może je zatrzymać i na początku kolejnej fazy rozdzielić pomiędzy nowe wieże.

Zasady umieszczania segmentów na planszy

- ◆ W jednej turze można rozbudować dowolną liczbę zamków.
- ◆ Segmenty można dokładać wyłącznie do istniejących już zamków: albo na poziomie zerowym, powiększając podstawę zamku, albo na pustych segmentach, podnosząc jego wysokość.
- ◆ Wysokość zamku nie może być wyższa niż jego podstawa. Na przykład jeśli podstawa zamku zajmuje 3 pola, to jego dopuszczalna wysokość ograniczona jest do 3 segmentów.
- ◆ Powiększając podstawę, nie wolno połączyć ze sobą zamków! Zamki mogą co najwyżej stykać się narożnikami.

Przykład: czarny zamek pokazany obok ma podstawę zajmującą 5 pól. Nie może być już bardziej rozbudowany, bo stykałby się bokiem z innym zamkiem.



Dobranie karty akcji (1 PA za kartę)

Gracz dobiera 3 karty ze swojego stosu kart akcji i wybiera 1 z nich. Pozostałe umieszcza na spodzie albo na wierzchu stosu. Może umieścić jedną kartę na spodzie, a drugą na wierzchu stosu albo obie w tym samym miejscu (w dowolnej kolejności). Jeżeli gracz chce dobrać drugą kartę, powtarza procedurę opisaną wyżej. W jednej turze gracz może dobrać maksymalnie

2 karty akcji, płacąc za każdą 1 PA. Dobrane karty mogą być wykorzystane dopiero w kolejnej turze. Nie ma ograniczenia liczby kart na ręce.

Zagranie karty akcji (0 PA)

Gracz wyklada kartę z ręki i wykonuje opisane na niej działanie. Zagranie karty nie kosztuje punktu akcji, ale można zagrać tylko 1 kartę na turę. Wykorzystana karta jest odkładana do pudełka.

Opis kart akcji znajduje się na oddzielnym arkuszu.

Zdobycie punktu zwycięstwa (1 PA za każdy punkt)

Jeżeli graczowi pozostały PA i nie ma co z nimi zrobić, może je wykorzystać na zdobycie punktów zwycięstwa. Za każdy 1 PA gracz przemieszcza swojego rycerza na torze punktacji o 1 pole.

Uwaga! Na jednym polu punktacji może znajdować się tylko 1 rycerz. Gdy rycerz trafi na zajęte pole, gracz przesuwa go dalej na pierwsze wolne pole.

Punktacja

Na koniec każdej fazy gracze zdobywają punkty za wszystkie zamki, w których mają przynajmniej 1 swojego rycerza.

Jeżeli gracz ma w zamku kilku rycerzy, to i tak punktuje tylko za jednego – znajdującego się na najwyższym poziomie.

Gracze podliczają swoje punkty w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od gracza rozpoczynającego.

Obliczenie punktów za zamek:

Gracz mnoży poziom swojego rycerza przez liczbę pól podstawy zamku.

Przykład:

Rycerz Ania jest na poziomie 3. Podstawa zamku zajmuje 5 pól. Ania zdobywa 15 punktów za ten zamek ($3 \times 5 = 15$). Nawet gdyby Ania miała jeszcze jednego rycerza na poziomie 1 albo 2, nie zdobyłaby za niego dodatkowych punktów.

podstawa



Gdy w danym zamku są rycerze różnych graczy, to każdy z nich zdobywa punkty. Rycerze innych graczy nie mają żadnego wpływu na punktację przeciwników.

Przypominamy, że na 1 polu na torze punktacji może znajdować się tylko 1 rycerz.

Królewska premia

Po tym, jak każdy gracz zdobył punkty za zamki (włączając w to zamek królewski), przyznawana jest królewska premia. Każdy gracz, który ma rycerza na odpowiednim poziomie (patrz niżej), zdobywa królewską premię. Może to być rycerz, który już punktował podczas normalnej punktacji.

Nawet gdy gracz ma kilku rycerzy na odpowiednim poziomie, to i tak zdobywa punkty tylko za jednego.

Królewski bonus różni się w zależności od fazy:

- ◆ Faza 1: 5 punktów za rycerza na 1. poziomie zamku królewskiego.
- ◆ Faza 2: 10 punktów za rycerza na 2. poziomie zamku królewskiego.
- ◆ Faza 3: 15 punktów za rycerza na 3. poziomie zamku królewskiego.

Podczas podliczenia bonusu królewskiego nie ma znaczenia, na którym poziomie znajduje się król.



Przykład 1:

Na koniec pierwszej fazy Małgosia ma 2 rycerzy w zamku królewskim. Niefortunnie żaden z nich nie jest na 1. poziomie i dlatego Małgosia zdobywa jedynie punkty za zamek ($4 \times 4 = 16$), ale bez królewskiej premii. Gdyby to była druga faza, Małgosia zdobyłaby także premię królewską wartą 10 punktów, czyli łącznie 26 punktów.



Przykład 2:

Na koniec 2. fazy Ania zdobywa 8 punktów za rycerza znajdującego się 2. poziomie ($2 \times 4 = 8$). Ania ma jeszcze drugiego rycerza na niższym poziomie, ale nie zdobywa za niego punktów. Ania zdobywa dodatkowo 10 punktów królewskiej premii, bo jej rycerz znajduje się na 2. poziomie.

Ruch króla

Po podliczeniu punktów gracz z najmniejszą ich liczbą **może** (ale nie musi) przemieścić króla do innego zamku. Król może być umieszczony na dowolnym poziomie, na niezajętym segmencie zamku.

Następnie rozpoczyna się kolejna faza. Gracze biorą nowe segmenty zamków, tak jak pokazano na karcie fazy. Gracz z najmniejszą liczbą punktów decyduje, kto teraz będzie graczem rozpoczynającym.

KONIEC GRY

Gra kończy się po 3. punktacji. Zwycięża gracz z największą liczbą punktów.

Uwaga! Gdy rycerz minie pole „0” na torze punktacji, to jego posiadacz bierze żeton 100/200 punktów i kładzie go przed sobą wartości „100” do góry. Jeżeli ów rycerz minie pole „0” po raz drugi, to jego posiadacz obraca żeton na stronę z wartością „200” do góry. Jediną funkcją tego żetonu jest przypomnienie o zdobytych punktach.

WARIANT Z ŁOŚOWYMI KARTAMI

Wszyscy gracze mają jedną wspólną talię kart akcji. Potasuj wszystkie 40 kart akcji i ułóż je w zakryty stos obok planszy. Kolory kart nie mają znaczenia. Wykorzystując PA na dobieranie kart, gracze biorą je ze wspólnej talii. Wszystkie pozostałe zasady pozostają bez zmian.

WARIANT MISTRZOWSKI

Polecamy ten wariant doświadczonym graczom, którzy opanowali już podstawowe zasady. Poniżej opisano tylko zmiany, pozostałe zasady są takie same jak w podstawowej grze.

Początkowe rozmieszczenie zamków

Gracze sami ustalają startowe pozycje zamków (zamiast tych wyznaczonych na planszy). Najmłodszy gracz umieszcza 1 segment z zasobów ogólnych na pustym polu planszy. Następnie to samo robią kolejni gracze w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż wszystkie 8 startowych zamków zostanie rozmieszczonych. Nowo umieszczony zamek musi zachować odstęp od pozostałych – co najmniej 2 puste pola w linii poziomej lub pionowej i przynajmniej 1 pole na ukos.

Przykład:

x = na tych polach nie można umieścić kolejnego zamku.



Karty akcji

Każdy gracz zaczyna z 10 kartami w swoim kolorze na ręce. W tym wariantcie nie ma więc akcji dobierania kart.

Karty mistrzowskie

Potasuj 8 kart mistrzowskich, umieść 1 odkrytą obok planszy, a pozostałe odłóż do pudełka (nie będą potrzebne w tej partii). Działanie odkrytej karty dotyczy wszystkich graczy.

Niektóre karty pozwalają zdobyć punkty na końcu każdej z faz, inne tylko na końcu gry.

Każdy gracz, który spełni warunek opisany na karcie, zdobywa dodatkowe punkty. Oczywiście gracze nie muszą dążyć do spełnienia warunku na karcie, mogą go zignorować, jeżeli chcą. Przy rozpatrywaniu punktów

za kartę mistrzowską nie ma znaczenia, na którym poziomie lub na ilu zamkach są rycerze gracza (chyba że karta mówi inaczej). Opis kart mistrzowskich znajduje się na oddzielnym arkuszu. Ilustracje na kartach mistrzowskich są wyłącznie przykładowe.

Kolejność graczy

Każdą rundę rozpoczyna gracz z największą liczbą punktów. Następnie kolejni gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Na początku gry żaden z graczy nie ma jeszcze punktów, więc zaczyna najmłodszy gracz. Jak tylko gracze zdobędą punkty, należy zmienić gracza rozpoczynającego. Przypominamy, że gracze mogą wydać 1 PA na zdobycie punktu i w ten sposób mają wpływ na kolejność w grze.



Autorzy: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling
Ilustracje: Michael Menzel
3D: Andreas Resch
Design: Sabine Kondirolli, HUCH! & friends
Redakcja: Tina Landwehr

© 2017 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Tłumaczenie: Wojciech Sieroń

Dystrybucja w Polsce:
EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl
www.krainaplanszówek.pl

Producent:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
NIEMCY

Ostrzeżenie! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami.

HUCH! & friends
HUCH!

