

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.

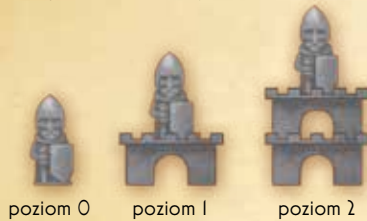


- ◆ Nowego rycerza można umieścić na tym samym poziomie co sąsiadujący rycerz albo niższym.

Co oznacza poziom rycerza?

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

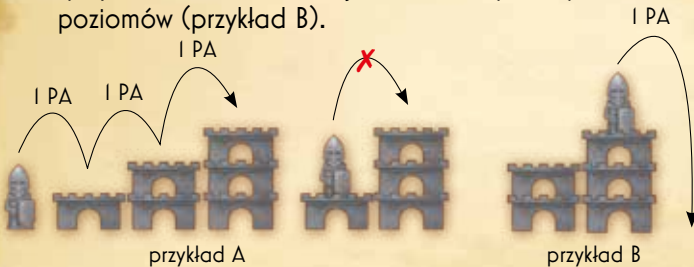
Poziom rycerza jest rozpatrywany w następujący sposób: jeżeli rycerz znajduje się bezpośrednio na planszy (nie na segmencie), to jest na poziomie 0. Jeżeli znajduje się na wieży z jednego segmentu, to jest na poziomie 1. Jeżeli na wieży z 2 segmentów, to jest na poziomie 2 i tak dalej.



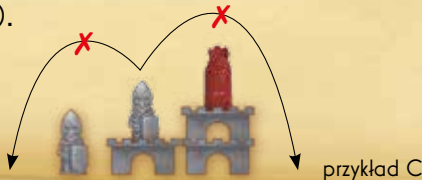
Przemieszczenie rycerza (1 PA za pole)

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).

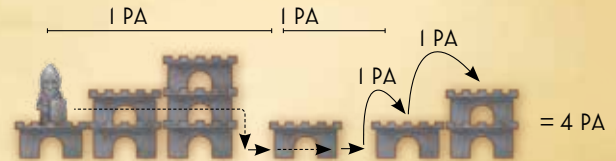


- ◆ Rycerz nie może wejść na pole zajęte przez innego rycerza lub króla ani przejść przez takie pole (przykład C).



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 wież 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!