

TORRES



 **RIO
GRANDE
GAMES**

Ein ritterliches Strategiespiel um den Bau von Burgen für 2 – 4 Prinzen ab 12 Jahren

Obwohl siegreich, wurden durch eine erbitterte Fehde alle Burgen des Königs fast vollständig zerstört. Wegen seines hohen Alters will der König nun einen seiner Söhne zu seinem Nachfolger bestimmen. Er stellt ihnen deshalb die Aufgabe, die Burgen wieder aufzubauen und verspricht, denjenigen von ihnen zu seinem Nachfolger zu ernennen, der die größte und höchste Burg baut. Der vielen Auseinandersetzungen müde, verlangt der König jedoch von seinen Söhnen, dass der Wettstreit friedlich vonstatten gehen solle und dass sie weder einander angreifen noch die Bauwerke beschädigen dürfen. Im Gegenteil: Es können sogar zwei oder mehr Prinzen an derselben Burg bauen. Jedem der Prinzen stehen dabei sechs Ritter zur Seite, die den Bau beaufsichtigen und um die Kontrolle über den höchsten Turm der Burg wetteifern.

Der König verbringt immer ein ganzes Jahr in einer der Burgen und belohnt die Prinzen, deren Ritter ihn dort beschützen. Am Ende des Jahres bereist er dann alle Burgen, um die Fortschritte seiner Söhne zu begutachten. Nach seiner dritten Rundreise bestimmt er dann seinen Nachfolger und zieht sich selbst zurück.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan, 92 Bausteine, 24 Ritter, 4 Zählsteine, 1 König
- 40 Aktionskarten
- 4 Karten mit den Kosten der Aktionen
- 3 Übersichtskarten für die Spielphasen und Wertung
- 8 Meister-Karten für die Meister-Version

SPIELZIEL

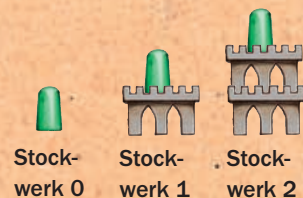
Das Spiel geht über drei Jahre. Am Ende eines jeden Jahres erhalten die Spieler Siegpunkte für jede Burg, in der sie mit einem Ritter vertreten sind. Die Siegpunkte errechnen sich aus der Grundfläche der Burg multipliziert mit der Höhe des Bausteines, auf dem der eigene Ritter steht. Die Siegpunkte werden auf einer Zählleiste festgehalten, die am äußeren Spielplanrand verläuft. Es gewinnt der Spieler, der nach drei Jahren die meisten Siegpunkte besitzt.

SPIELVORBEREITUNG

- Der **Spielplan** wird für alle gut erreichbar in die Tischmitte gelegt.
- **Jeder Spieler** wählt eine Farbe. Er nimmt sich die **6 Ritter und den Zählstein** dieser Farbe. Den Zählstein stellt er neben das Feld 1 der Zählleiste.
- Jeder Spieler erhält eine Karte mit den **Aktionskosten**.
- Für jede Spielerzahl gibt es eine eigene **Übersichtskarte**. Die der Spielerzahl entsprechende Übersichtskarte wird offen neben den Spielplan gelegt. Die beiden übrigen Übersichtskarten kommen zurück in die Schachtel.

- Jeder Spieler erhält die 10 **Aktionskarten** in seiner Farbe, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel vor sich auf den Tisch.
- Der **König** wird neben den Spielplan gestellt.
- Die **Bausteine** werden als allgemeiner Vorrat neben den Spielplan gelegt. Auf jedes der acht auf dem Spielplan gekennzeichneten Felder wird ein Baustein gestellt. Diese Bausteine sind die Grundsteine für die acht Burgen. Diese Grundsteine dürfen im Spielverlauf auch wieder entfernt werden.
- Der jüngste Spieler beginnt und setzt **einen** seiner Ritter auf einen **freien** Baustein. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Zu Beginn hat also jeder Spieler einen Ritter in einer anderen Burg.
- Der Spieler, der seinen Ritter als letzter gesetzt hat, nimmt den **König** und setzt ihn auf einen **freien** Baustein. Diese Burg ist für das erste Jahr die Königsburg.
- Es ist wichtig, dass alle Spieler verstehen, wie die Stockwerke einer Burg gezählt werden.

Das **Stockwerk**, in dem sich ein Ritter befindet, entspricht der Höhe über dem Spielplan, in der er steht: Ein Ritter, der unmittelbar auf dem Spielplan steht, befindet sich im Stockwerk 0. Ein Ritter, der auf einem Turm aus 1 Baustein steht, befindet sich im 1. Stockwerk. Ein Ritter, der auf einem Turm aus zwei Bausteinen steht, befindet sich im 2. Stockwerk und so weiter. Bei einer Wertung wird immer nur das Stockwerk gezählt, in dem der Ritter steht, unabhängig davon, ob er auf dem höchsten Turm steht oder nicht.



Am äußeren Spielplanrand verläuft die Zählleiste. Auf ihr werden die Siegpunkte der Spieler festgehalten. Sie umschließt das 8 x 8 Felder große Spielfeld, auf dem die Burgen errichtet werden. Auf dem Spielfeld sind 8 Felder besonders gekennzeichnet.

SPIELVERLAUF

Torres wird über 3 Jahre gespielt. Jedes Jahr entspricht einer Phase. Am Ende jeder Phase gibt es eine Zwischenwertung. Die erste Phase geht über vier Runden. Die zweite und die dritte Phase gehen jeweils über drei Runden. Ausnahme: Im 2-Personen-Spiel gehen alle drei Phasen über vier Runden. Pro Runde hat jeder Spieler einen Zug, in dem er, mit den ihm zur Verfügung stehenden Aktionspunkten, Aktionen ausführen kann. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Verteilung der Bausteine

Zu Beginn jeder Spielphase erhalten die Spieler Bausteine aus dem allgemeinen Vorrat. Die Anzahl der Bausteine, die jeder Spieler erhält, ist auf der Übersichtskarte für die Spielphasen angegeben.

Jeder Spieler stellt die Bausteine in mehreren Stapeln so vor sich auf, wie es auf der Übersichtskarte abgebildet ist. Diese Bausteine bilden für diese Phase den Vorrat des Spielers.

Beispiel für vier Spieler:

Phase 1: Jeder Spieler erhält 4 Stapel aus je 2 Bausteinen.

Phase 2: Jeder Spieler erhält 3 Stapel aus je 2 Bausteinen.

Phase 3: Jeder Spieler erhält 3 Stapel aus je 2 Bausteinen.

Der Startspieler

Der jüngste Spieler beginnt. Danach führen die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn ihre Züge aus.

Der Zug eines Spielers

Der Spieler hat während seines Zuges 5 Aktionspunkte (AP) zur Verfügung, die er nach Belieben für die folgenden Aktionen verwenden kann. Der Spieler kann die Aktionen in **beliebiger Reihenfolge** und Kombination ausführen. Die Aktionen und die Kosten sind auf der Karte zusammengefasst, die jeder Spieler zu Beginn erhalten hat.

Ritter einsetzen (= 2 AP je Ritter)

Der neue Ritter muss auf ein **freies Nachbarfeld** direkt neben einen eigenen Ritter gesetzt werden. Ein freies Feld ist jedes Feld auf dem Spielplan oder auf einem Baustein, auf dem weder ein Ritter, noch der König steht. Für das Einsetzen eines Ritters gelten folgende Regeln:

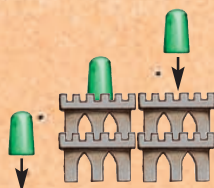
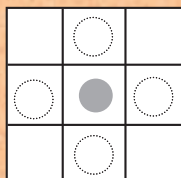
- Nachbarfeld bedeutet, dass das Feld waagrecht oder senkrecht neben dem bereits vorhandenen eigenen Ritter liegen muss. Diagonal liegende Felder sind nicht benachbart. Jeder bereits auf dem Spielplan befindliche Ritter hat also höchstens vier Nachbarfelder, auf denen ein neuer Ritter eingesetzt werden darf.
- Das Feld, auf dem der Ritter eingesetzt wird, muss sich im gleichen Stockwerk oder in einem **beliebig** tiefer gelegenen Stockwerk befinden, als das Feld, auf dem der bereits vorhandene Ritter steht. Auf ein Feld in einem höher gelegenen Stockwerk **kann kein** Ritter eingesetzt werden.



Ritter einsetzen

Kosten: 2 AP

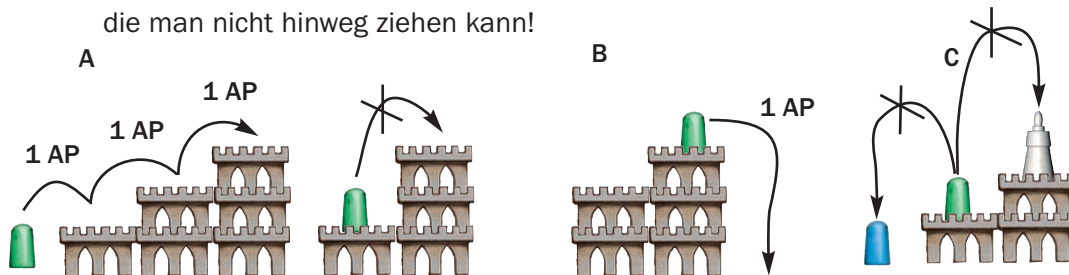
Pro Zug: beliebig oft



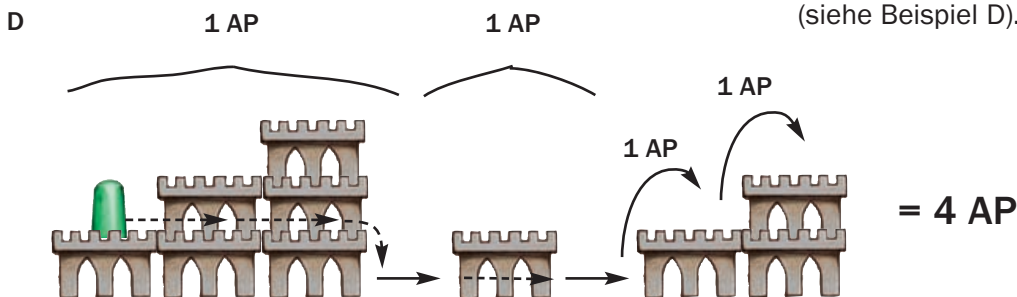
Ritter bewegen (= 1 AP je Feld)

Der Spieler darf in seinem Zug so viele Ritter insgesamt so weit bewegen, wie er Aktionspunkte hat. Für das Bewegen eines Ritters gelten folgende Regeln:

- Der Ritter darf nur **waagrecht** oder **senkrecht** gezogen werden, nicht diagonal.
- Jeder Ritter darf je Feld höchstens ein **Stockwerk aufwärts** bewegt werden (siehe Beispiel A). Er darf aber beliebig viele Stockwerke abwärts bewegt werden (siehe Beispiel B).
- Ein Ritter darf nur auf ein **freies** Feld bewegt werden. Auf dem Feld darf weder der König noch ein Ritter derselben oder einer anderen Farbe stehen (siehe Beispiel C). Eigene und fremde Ritter, sowie der König sind Hindernisse, über die man nicht hinweg ziehen kann!



Achtung: Die Bausteine haben an allen vier Seiten Tore. **Die Ritter können diese Eingänge benutzen, um sich durch Burgen hindurch zu bewegen!** Ein Ritter kann eine Burg durch ein beliebiges Tor betreten und durch ein beliebiges anderes Tor wieder verlassen, wenn das Feld neben dem Tor, durch das er die Burg verlässt, frei ist. Dafür benötigt der Spieler nur 1 AP. Andere Ritter auf höher gelegenen Stockwerken stören diese Bewegung nicht. Bewegt der Spieler seinen Ritter auf diese Weise **durch** eine Burg, darf er ihn dabei nicht in ein höher gelegenes Stockwerk ziehen. Er darf den Ritter jedoch auf gleicher Ebene oder in ein beliebiges tiefer gelegenes Stockwerk (auch Stockwerk 0) bewegen. Er darf den Ritter während eines Zuges auch durch mehrere Burgen bewegen, wenn er dafür jeweils 1 AP ausgibt (siehe Beispiel D).



Einen Baustein einsetzen (= 1 AP je Baustein)

Die Anzahl der Bausteinestapel vor einem Spieler bestimmt, wie viele Züge er in dieser Phase noch machen darf. Während eines Zuges darf der Spieler nur von **einem** seiner Stapel Bausteine einsetzen. Den Stapel kann er frei wählen. Der Spieler darf in seinem Zug auch weniger Bausteine einsetzen, als er in dem Stapel hat. Die nicht eingesetzten Steine verteilt er nach seinem Zug beliebig auf seine übrigen Stapel. Es ist nicht erlaubt, mit diesen Steinen neue Stapel anzufangen. Kein Stapel darf höher als drei Bausteine werden. Dies bedeutet, dass ein Spieler während eines Zuges nie mehr als drei Bausteine einsetzen kann. Hat ein Spieler mehr Bausteine übrig, als er auf seinen verbliebenen Stapeln unterbringen kann, legt er die überzähligen Steine in den allgemeinen Vorrat zurück. Hat ein Spieler nach seinem letzten Zug in einer Spielphase noch Bausteine übrig, darf er sie in die nächste Phase mitnehmen und dort auf seine neuen Stapel verteilen. Allerdings gilt auch hier: ein Stapel darf maximal drei Bausteine umfassen, überzählige Bausteine kommen zum allgemeinen Vorrat zurück.

Ritter 1 Feld bewegen

Kosten: 1 AP

Pro Zug: beliebig oft

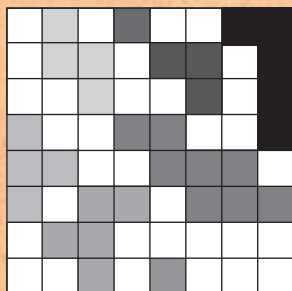
1 Baustein einsetzen

Kosten: 1 AP

Pro Zug: höchstens
1 Stapel vom eigenen
Vorrat

Für das Einsetzen von Bausteinen gelten folgende Regeln:

- Der Spieler darf die ihm zur Verfügung stehenden Bausteine in eine beliebige einzelne Burg setzen oder auf mehrere Burgen verteilen.
- Der Spieler muss eine bereits vorhandene Burg **erweitern**. Er muss den Stein entweder auf einem an die Burg **benachbarten, freien Feld** unmittelbar auf dem Spielplan (Stockwerk 0) einsetzen und so die Grundfläche der Burg vergrößern oder den Stein **auf** einem freien Baustein einsetzen und so diesen Turm um ein Stockwerk erhöhen.
- Für das Aufstocken von Türmen gilt folgende Einschränkung: Ein Turm darf nie mehr Stockwerke haben, als die Grundfläche der Burg Felder hat. Ist die Grundfläche einer Burg beispielsweise 3 Felder groß, darf kein Turm höher als 3 Stockwerke werden.
- Wird ein Baustein eingesetzt, um die Grundfläche der Burg zu vergrößern, darf er nicht so eingesetzt werden, dass er die Burg mit einer anderen verbindet. Burgen dürfen sich jedoch **diagonal** berühren.



Die schwarze Burg in dem Beispiel links hat eine Grundfläche von 5 Feldern. Da ihre Grundfläche nicht mehr vergrößert werden kann, ist auch ihre Höhe auf 5 Stockwerke begrenzt.

Aktionskarten erwerben (= 1 AP je Karte)

Für 1 AP kann der Spieler eine Aktionskarte erwerben. Er zieht die **3** obersten Karten von seinem Stapel und wählt **1** Karte davon aus, die er auf die Hand nimmt. Die **2** übrigen Karten legt er verdeckt entweder wieder oben auf den Stapel zurück oder er schiebt sie unter den Stapel. Wenn er eine zweite Aktionskarte erwirbt, verfährt er genauso. Ein Spieler kann in seinem Zug maximal zwei Aktionskarten erwerben. Er darf eine Karte **nicht** in demselben Zug einsetzen, in dem er sie erworben hat. Der Spieler darf beliebig viele Aktionskarten auf der Hand halten.

Eine Aktionskarte ausspielen (= 0 AP)

Ein Spieler darf während seines Zuges höchstens **eine** Aktionskarte ausspielen. Er darf sie aber nicht in demselben Zug ausspielen, in dem er sie erworben hat. Der Spieler darf die Karte zu einem beliebigen Zeitpunkt während seines Zuges ausspielen. Er legt sie offen vor sich ab und führt die auf der Karte beschriebene Aktion aus, ohne dafür AP aufwenden zu müssen. Anschließend wird die Karte aus dem Spiel genommen und kommt zurück in die Schachtel. Eine vollständige Beschreibung der Aktionskarten folgt im Anschluss an die »Meister-Version«.

Auf der Zählleiste 1 Feld ziehen (= 1 AP je Feld)

Für 1 AP darf der Spieler seinen Zählstein auf der Zählleiste ein Feld weiter ziehen. Normalerweise gibt ein Spieler nur dann Aktionspunkte aus, um auf der Zählleiste zu ziehen, wenn er keine andere Aktion ausführen möchte. Auf jedem Feld der Zählleiste kann immer nur ein Zählstein stehen. Wird ein Zählstein auf ein Feld gezogen, das schon besetzt ist, wird er auf das darauf folgende freie Feld der Zählleiste gesetzt. Steht der Zählstein eines Spielers unmittelbar hinter einem oder mehreren anderen Zählsteinen, die direkt hintereinander stehen, so erhält der Spieler für seinen Aktionspunkt gleich mehrere Siegpunkte.

1 Aktionskarte
erwerben
Kosten: 1 AP
Pro Zug: höchstens
2 Karten)

1 Aktionskarte
ausspielen
Kosten: 0 AP
Pro Zug: höchstens
1 Karte

1 Feld auf der Zählleiste
ziehen
Kosten: 1 AP
Pro Zug: beliebig oft

Wertung

Die Burgen-Wertung

Am Ende jeder Phase erfolgt eine Wertung. Jeder Spieler erhält für jede Burg Punkte, in der mindestens einer seiner Ritter steht. Der Spieler erhält für jede Burg aber nur einmal Punkte, unabhängig davon, ob er dort einen oder mehrere Ritter stehen hat.

Die Siegpunkte, die der Spieler für eine Burg erhält, errechnen sich wie folgt:
Grundfläche der Burg x Zahl des höchsten Stockwerks, in dem sich der eigene Ritter befindet = Siegpunkte.

Beispiel: Annas höchster Ritter steht im 3. Stockwerk, und die Burg hat eine Grundfläche von 5 Feldern. Anna erhält also $3 \times 5 = 15$ Punkte für diese Burg und bewegt ihren Zählstein auf der Zählleiste 15 Felder vor. Hätte Anna einen weiteren Ritter im 2. Stockwerk, würde sie für diesen Ritter keine Punkte erhalten.

Wenn mehrere Spieler in derselben Burg Ritter haben, erhält **jeder** Spieler die Punkte für seinen eigenen Ritter. Die Ritter verschiedener Spieler haben aufeinander keinen Einfluss.

Zuerst erhält der Startspieler seine Siegpunkte. Dann erhalten die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn ihre Siegpunkte. Landet der Zählstein eines Spielers, nachdem er **alle** Burgen abgerechnet hat, auf einem Feld, auf dem schon ein anderer Zählstein steht, setzt er seinen Stein auf das nächste freie darauf folgende Feld. Es kann daher keinen Gleichstand geben.



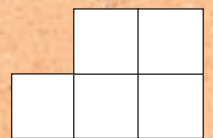
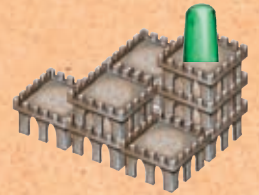
Der Königs-Bonus

Nachdem alle Spieler die Siegpunkte für die Burgen erhalten haben (einschließlich der Königsburg), wird der **Königs-Bonus** vergeben. Jeder Spieler erhält den Königs-Bonus, wenn sich wenigstens einer seiner Ritter, wie nachfolgend beschrieben, im entsprechenden Stockwerk der Königsburg befindet:

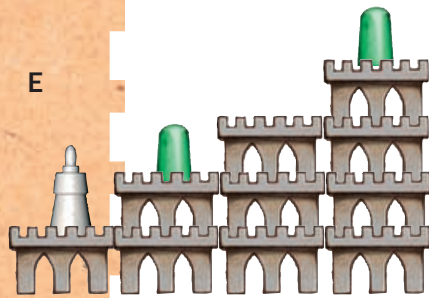
- Am Ende der ersten Phase:
5 Bonus-Punkte, wenn der Ritter im 1. Stockwerk der Königsburg steht.
- Am Ende der zweiten Phase:
10 Bonus-Punkte, wenn der Ritter im 2. Stockwerk der Königsburg steht.
- Am Ende der dritten Phase:
15 Bonus-Punkte, wenn der Ritter im 3. Stockwerk der Königsburg steht.

Den Königs-Bonus erhält jeder Spieler, dessen Ritter in dem entsprechenden Stockwerk auf der Königsburg steht. Der Spieler kann den Königs-Bonus für denselben Ritter erhalten, für den er zuvor in der Burgen-Wertung Punkte erhalten hat, wenn der Ritter im richtigen Stockwerk steht. Hat der Spieler auf der Königsburg Ritter stehen, aber **nicht** im entsprechenden Stockwerk, erhält er dort nur die Siegpunkte der Burgen-Wertung (siehe Beispiel E).

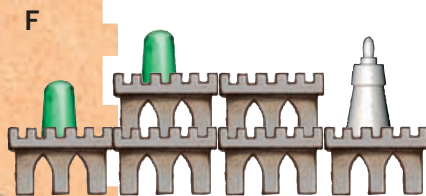
Auch wenn der Spieler **mehrere Ritter** in dem entsprechenden Stockwerk der Königsburg hat, erhält er den Königs-Bonus nur **einmal**. Ein Spieler kann aber einen Ritter im entsprechenden Stockwerk haben, um den Königs-Bonus zu erhalten und einen anderen Ritter in einem **höheren** Stockwerk für die Burgen-Wertung (siehe Beispiel F).



Siegpunkte =
Grundfläche x Höhe



Beispiel E: Am Ende der ersten Phase hat der Spieler zwei Ritter auf der Königsburg. Da keiner der beiden Ritter im 1. Stockwerk steht, erhält der Spieler nur in der Burgen-Wertung $4 \times 4 = 16$ Siegpunkte. In der gleichen Situation am Ende der zweiten Phase würde der Spieler zusätzlich den Königsbonus von 10 Punkten und damit insgesamt 26 Punkte erhalten.



Beispiel F: Am Ende der ersten Phase hat der Spieler zwei Ritter auf der Königsburg. Ein Ritter steht im 1. Stockwerk und erhält den Königs-Bonus von 5 Punkten. Der andere Ritter steht im 2. Stockwerk und bringt $2 \times 4 = 8$ Punkte. Der Spieler erhält für die Königsburg am Ende der ersten Phase also insgesamt 13 Punkte.

Nach der Wertung

Die neue Phase beginnt, nachdem alle Spieler ihre Punkte für die Burgen-Wertung und den Königs-Bonus erhalten haben. Die Spieler nehmen sich die Bausteine aus dem allgemeinen Vorrat, wie es auf der Übersichtskarte abgebildet ist. Wenn sie aus der gerade beendeten Phase noch Bausteine übrig hatten, verteilen sie diese nun auf ihre neuen Stapel. Anschließend wird der König versetzt.

Den König versetzen

Der Spieler, der auf der Zählleiste am weitesten hinten steht, **darf** den König versetzen. Er darf den König auf einen freien Baustein in einem **beliebigen** Stockwerk in einer Burg seiner Wahl setzen. Der Spieler muss den König nicht versetzen. Gibt es keinen anderen freien Baustein, auf den er den König setzen könnte, darf er ihn nicht versetzen. Der Spieler, der den König versetzen durfte, wird der Startspieler in der nächsten Phase.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der Wertung am Ende der dritten Spielphase. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

VARIANTE (MIT ETWAS MEHR GLÜCK)

Es gibt nun für alle Spieler einen gemeinsamen Stapel mit Aktionskarten. Der eigene Stapel pro Spieler entfällt.

Spielvorbereitung

Alle 40 Aktionskarten werden zusammengemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Die Farben der Aktionskarten sind ohne Bedeutung.

Spielverlauf

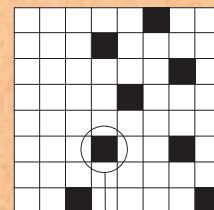
Verwendet der Spieler 1 AP, um eine Aktionskarte zu erwerben, zieht er die oberste Karte vom gemeinsamen Stapel. Wenn er eine zweite Aktionskarte erwirbt, verfährt er genauso. Alle übrigen Regeln aus dem Grundspiel gelten unverändert.

DIE MEISTER-VERSION

Wenn die Spieler mit den Aktionskarten vertraut sind, suchen sie möglicherweise eine größere Herausforderung. Dies bietet die Meister-Version. Zusätzlich zu den Regeln des Grundspiels gelten die folgenden Regeln:

Grundsteine der Burgen legen

Statt die Grundsteine der Burgen auf die Felder zu stellen, die auf dem Spielplan markiert sind, bestimmen die Spieler die Felder für die Grundsteine selbst. Der jüngste Spieler beginnt. Die übrigen Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, nimmt er einen Baustein aus dem allgemeinen Vorrat und setzt ihn auf ein freies Feld unmittelbar auf dem Spielplan, bis die Grundsteine für alle 8 Burgen gesetzt sind. Jede Burg muss waagrecht und senkrecht mindestens 2 Felder Abstand zu jeder anderen Burg haben. Der diagonale Abstand wird nicht berücksichtigt. Das nebenstehende Beispiel zeigt eine mögliche Anordnung der 8 Burgen.



x = Hier dürfen keine Grundsteine für Burgen gelegt werden.



AKTIONSKARTEN

Jeder Spieler nimmt zu Beginn des Spiels den Satz mit den 10 Aktionskarten in seiner Farbe **auf die Hand**. So steht jedem Spieler von Anfang an ein **identischer Satz** Aktionskarten zur Verfügung. In dieser Version gibt es keinen Stapel mit Aktionskarten. Daher entfällt die Aktion »Aktionskarten erwerben«.



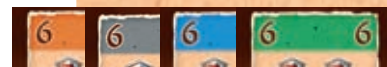
Die Meister-Karten

Die 8 Meister-Karten werden gemischt. Eine Karte wird aufgedeckt und offen neben den Spielplan gelegt. Diese Karte gestattet den Spielern bei der Wertung Bonuspunkte zu erhalten. Einige Karten betreffen die Wertungen am Ende jeder Phase, andere Karten betreffen nur die Wertung nach der letzten Phase.

Jeder Spieler entscheidet für sich, ob er versuchen möchte, die Bedingung zu erfüllen, die auf der Karte angegeben ist, um die Bonuspunkte zu erhalten oder ob er darauf verzichten möchte. Die Spieler müssen ihre Entscheidung nicht bekannt geben. Sie erhalten die Bonuspunkte, wenn sie die auf der Karte angegebene Bedingung erfüllen. Die Beschreibung der Karten befindet sich am Ende der Regel.

Die Spielerreihenfolge

Sobald mindestens ein Spieler Siegpunkte erhalten hat, kann nach jeder Runde der Startspieler wechseln. Startspieler ist immer der Spieler mit den **meisten** Siegpunkten. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Wenn ein Spieler Aktionspunkte aufwendet, um auf der Zählleiste zu ziehen, kann er damit unter Umständen die Spielerreihenfolge verändern!



DIE AKTIONSKARTEN



Ein Ritter darf auf einen benachbarten, zwei Stockwerke höher gelegenen freien Baustein springen, also beispielsweise vom 1. Stockwerk in das 3. Stockwerk. Der Baustein muss waagrecht oder senkrecht benachbart sein.



Der Spieler darf einen Baustein aus seinem Vorrat auf einem Feld einsetzen, auf dem einer sein Ritter steht. Er schiebt den Stein unter den Ritter. Die Anzahl Stockwerke in diesem Turm darf danach die Anzahl der Felder der Grundfläche der Burg nicht überschreiten. Der Spieler darf den Baustein von einem beliebigen Stapel in seinem Vorrat nehmen. Der Ritter darf in jedem beliebigen Stockwerk stehen, auch direkt auf dem Spielplan. Der Spieler kann durch diese Aktion sogar eine neue Burg beginnen. Eine neue Burg kann einer anderen Burg nicht unmittelbar waagrecht oder senkrecht benachbart sein. Eine diagonale Nachbarschaft ist möglich.



Der Spieler darf einen zusätzlichen Baustein aus dem allgemeinen Vorrat einsetzen. Es gelten die normalen Regeln für die Aktion »Einen Baustein einsetzen«.



Der Ritter darf die Burg durch ein benachbartes Tor betreten und durch ein beliebiges anderes Tor verlassen, wenn das benachbarte Feld frei ist. Der Ritter darf dabei beliebig viele Stockwerke aufwärts bewegt werden, vorausgesetzt, dass er die Burg durch ein Tor verlässt, das auf einen freien Baustein führt. Der Ritter kann nicht auf einen beliebigen Baustein der Burg gestellt werden, da der Baustein dem Tor waagrecht oder senkrecht benachbart sein muss, aus dem der Ritter tritt.



Der Spieler darf seinen Ritter 1 Feld diagonal ziehen. Dabei darf der Ritter auch um 1 Stockwerk aufwärts gezogen werden. Der Spieler kann seinen Ritter auch von einer Burg auf eine diagonal benachbarte andere Burg ziehen; zum Beispiel aus dem 2. Stockwerk einer Burg in das 3. Stockwerk einer anderen Burg oder umgekehrt. Wie immer, muss der Ritter auf ein freies Feld gezogen werden.



Der Spieler kann in seinem Zug 6 Aktionspunkte verbrauchen, statt der üblichen 5.



Der Spieler kann in seinem Zug 7 Aktionspunkte verbrauchen, statt der üblichen 5.

Der Spieler darf einen beliebigen freien Baustein aus einer Burg auf ein anderes freies Feld versetzen. Er darf keinen Baustein versetzen, wenn er eine Burg damit in zwei Burgen aufspalten würde. Wenn eine Burg nur aus einem einzelnen Baustein besteht, kann der Spieler auch einen solchen Stein versetzen. Fügt er diesen Stein dann einer anderen Burg hinzu, verschwindet damit die erste Burg vom Spielplan. Es müssen aber nach dem Zug eines Spielers immer mindestens 6 Burgen auf dem Spielplan sein. Der Spieler darf keinen Baustein versetzen, wenn er damit die Grundfläche einer Burg so verringert, dass sie weniger Felder umfasst, als der höchste Turm Stockwerke hat. Der Spieler kann mit dieser Karte auch eine neue Burg entstehen lassen, wenn er den Baustein auf ein freies Feld unmittelbar auf dem Spielplan setzt, das keiner anderen Burg waagrecht oder senkrecht benachbart ist.



Der Spieler darf einen seiner Ritter von einem beliebigen Feld nehmen und auf einem beliebigen anderen Feld einsetzen. Dabei gelten dieselben Regeln wie für die Aktion »Ritter einsetzen«. Der Ritter muss also auf einem Feld eingesetzt werden, das einem Ritter derselben Farbe unmittelbar waagrecht oder senkrecht benachbart ist. Der Ritter darf in demselben oder einem tieferen Stockwerk eingesetzt werden, als der benachbarte Ritter.

Der Spieler kann mit einem Ritter eine andere Spielfigur, also einen eigenen oder fremden Ritter oder den König, überspringen. Der Ritter muss dabei in einer geraden Linie auf ein freies Feld springen. Dieses Feld darf 1 Stockwerk höher, gleich hoch oder beliebig viele Stockwerke tiefer liegen, als das Feld, von dem der Ritter kommt. Der Ritter muss der übersprungenen Spielfigur direkt benachbart sein. Die übersprungene Spielfigur darf in einem beliebigen Stockwerk stehen!



DIE MEISTER-KARTEN



Jeder Spieler, dessen Ritter am Ende von Phase 3 **alle in verschiedenen Stockwerken** stehen, erhält **40 Bonuspunkte**.



Jeder Spieler, dessen Ritter am Ende von Phase 3 **alle im selben Stockwerk** stehen, erhält **50 Bonuspunkte**.





Jeder Spieler, dessen Ritter am Ende von Phase 3 **alle in der selben Reihe** (waagrecht, senkrecht oder diagonal) stehen, erhält **50 Bonuspunkte**.



Bilden 4 Ritter eines Spielers die Ecken eines **Quadrats**, erhält der Spieler **50 Bonuspunkte**.

Jeder Spieler kann nur für ein Quadrat Bonuspunkte erhalten.

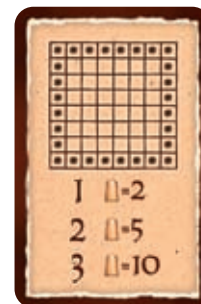
Jeder Spieler erhält für **jeden seiner Ritter** Bonuspunkte, der auf einem Feld unmittelbar **am Spielplanrand** steht:

In der Wertung nach Phase 1: 2 Bonuspunkte.

In der Wertung nach Phase 2: 5 Bonuspunkte.

In der Wertung nach Phase 3: 10 Bonuspunkte.

Der Spieler mit den **meisten Rittern** auf Randfeldern erhält nach Phase 1 zusätzlich 2 Bonuspunkte, nach Phase 2 zusätzlich 5 Bonuspunkte und nach Phase 3 zusätzlich 10 Bonuspunkte. Im Fall eines Gleichstandes werden diese zusätzlichen Bonuspunkte nicht vergeben.



Jeder Spieler, dessen Ritter während der Wertung nach Phase 1 **alle in genau 4 Burgen** stehen, erhält **5 Bonuspunkte**.

Jeder Spieler, dessen Ritter während der Wertung nach Phase 2 **alle in genau 5 Burgen** stehen, erhält **15 Bonuspunkte**.

Jeder Spieler, dessen Ritter während der Wertung nach Phase 3 **alle in genau 6 Burgen** stehen, erhält **30 Bonuspunkte**.

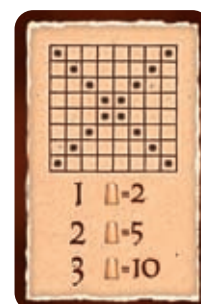
Jeder Spieler erhält für **jeden seiner Ritter** Bonuspunkte, der auf einem Feld **der beiden großen Diagonalen** steht:

In der Wertung nach Phase 1: 2 Bonuspunkte.

In der Wertung nach Phase 2: 5 Bonuspunkte.

In der Wertung nach Phase 3: 10 Bonuspunkte.

Der Spieler mit den **meisten Rittern** auf den beiden Diagonalen erhält nach Phase 1 zusätzlich 2 Bonuspunkte, nach Phase 2 zusätzlich 5 Bonuspunkte und nach Phase 3 zusätzlich 10 Bonuspunkte. Im Fall eines Gleichstandes werden diese zusätzlichen Bonuspunkte nicht vergeben.



Jeder Spieler, dessen Ritter am Ende von Phase 3 **alle auf unmittelbar benachbarten Feldern** stehen, erhält **40 Bonuspunkte**.

Author: W. Kramer / M. Kiesling

Illustration: Franz Vohwinkel

English translation/editing: Jay Tummelson

© 2005 Rio Grande Games

Rio Grande Games

PO Box 45715

Rio Rancho, NM 87174

RioGames@aol.com

www.riograndegames.com

No. 133