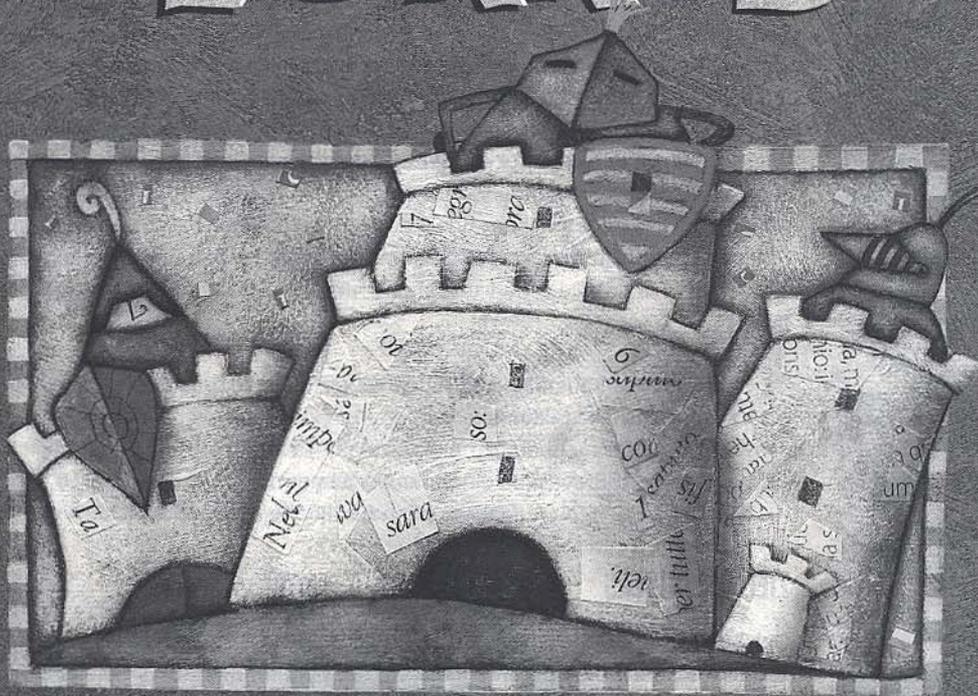


W. Kramer / M. Kiesling

TORRES



Grösse allein reicht nicht.
Es kommt auch auf die Höhe an!



Ravensburger



Das Bauneburgundsetzdichdrauf-Strategiespiel für 2 - 4 Spieler ab 12 Jahren

Ein verheerender Wirbelsturm hat das reiche Kastilien verwüstet und nur die Grundmauern der einst so prächtigen Burgen zurückgelassen. Der alte König sucht nun unter seinen Söhnen einen würdigen Nachfolger, indem er sie mit der Errichtung der königlichen Burgen betraut. Wer es vermag, im Laufe von drei Jahren die höchsten und größten Burgen zu bauen und sich auf ihnen niederzulassen, soll ihm nachfolgen. Sie schlüpfen in die Rolle eines Königssohns und schicken Ihre 6 Ritter aus, um sich beim Burgenbau unter Beweis zu stellen. Der König hat bestimmt, dass der Wettbewerb in Frieden vonstatten gehen soll, das heißt, kein Ritter soll einem anderen seinen Platz streitig machen. Wer sich in der Königsburg befindet und dem König Gesellschaft leistet, soll zusätzlich belohnt werden. Am Ende jeden Jahres will der König durch das Land reisen, um den Erfolg der Ritter zu begutachten. Nach der dritten Reise wird er seine Entscheidung fällen.

INHALT

1 Spielplan, 92 Bausteine, 24 Ritter, 4 Wertungssteine, 1 König
40 Karten „AKTION“ (Aktionskarten)
4 Karten „CODEX“ (Übersicht Aktionspunkte)
3 Karten „PHASEN“ (Bausteine und Wertungen)
8 Karten „MEISTER“ (Aufgabenkarten für die Meisterversion)

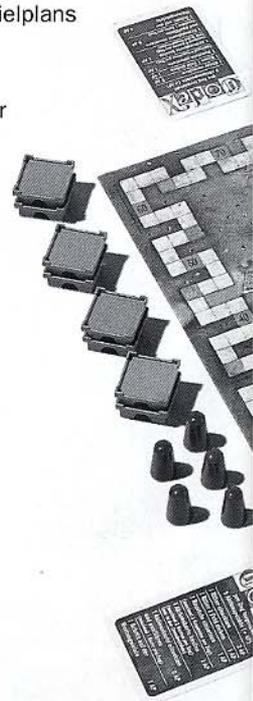
ZIEL DES SPIELS

Der Spielplan zeigt Kastilien als ein Gebiet von 8 x 8 Feldern, auf denen im Laufe des Spiels die Burgen entstehen. Am äußeren Rand des Spielplans zeigt die Wertungsleiste den aktuellen Spielstand an.

Die Spieler erhalten bei jeder der drei Wertungen Erfolgspunkte für die Burgen, auf denen sie mit ihren Rittern vertreten sind. Dort wird jeweils die Grundfläche der Burg mit der Ebene, auf der der Ritter steht, multipliziert. Wer nach den drei Wertungen die meisten Erfolgspunkte auf der Wertungsleiste sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

- Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält **1 Wertungsstein** und die **6 Ritter** seiner Farbe.
Die Wertungssteine werden vor den Anfang der Wertungsleiste auf den Spielplan gelegt. Die Ritter stehen vorerst vor jedem Spieler auf dem Tisch.

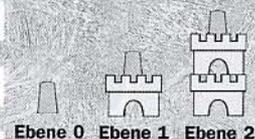


- Alle Spieler erhalten als Kurzspielregel eine „**CODEX**“-Karte.
- Je nach Anzahl der Mitspieler gibt es verschiedene „**PHASEN**“-Karten. Die zutreffende Karte für 2, 3 oder 4 Spieler wird offen neben den Spielplan gelegt. Die beiden anderen Karten bleiben in der Schachtel.
- Alle Aktionskarten („**AKTION**“) werden zusammengemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Die farbliche Kennzeichnung spielt erst in der Meister-Version eine Rolle.
- Der **König** wird neben dem Spielplan bereitgestellt.
- Die **Bausteine** werden neben dem Spielplan auf den Tisch gelegt. Dies ist der allgemeine Vorrat. 8 Bausteine werden von diesem Vorrat genommen und als Startaufstellung auf die 8 mit einer Burg markierten Felder des Spielplans gestellt. Dies sind die ersten Bausteine der Burgen, die im Laufe des Spiels ausgebaut werden können.

- Beginnend mit dem jüngsten Mitspieler stellt reihum jeder Spieler **einen** seiner Ritter auf eine beliebige, freie Burg.
- Der Spieler, der als Letzter seinen Ritter platziert hat, setzt den König auf eine **freie** Burg und macht diese Burg damit zur Königsburg.

- Was Sie noch wissen müssen:

Der Begriff der „**Ebenen**“ ist wichtig für die Ermittlung der Punkte bei den Wertungen. Mit „Ebene“ bezeichnet man die Höhe, in der sich ein Ritter befindet. Ein Ritter, der direkt auf dem Spielplan steht, befindet sich auf Ebene 0. Ein Ritter, der auf einem Baustein steht, befindet sich auf Ebene 1, ein Ritter auf zwei Bausteinen auf Ebene 2 usw.



SPIELVERLAUF

„Torres“ läuft in drei Phasen ab. Jede Phase endet mit einer Wertung. Die erste Phase besteht aus vier Runden, die zweite und dritte Phase jeweils aus drei Runden (außer beim Spiel zu zweit, dort sind es immer vier Runden). Eine Runde ist beendet, wenn jeder Spieler einmal an der Reihe war.

Verteilung von Bausteinen

Vor jeder Phase erhalten die Spieler vom allgemeinen Vorrat Bausteine. Die Anzahl der ausgeteilten Bausteine ist auf der „PHASEN“-Karte zu sehen. Jeder Spieler stellt die Bausteine gemäß der Abbildung auf der Karte in Türmen vor sich auf den Tisch. Dies sind die eigenen Vorratstürme für diese Phase.



Beispiel bei vier 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

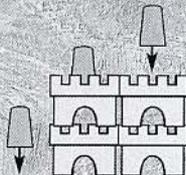
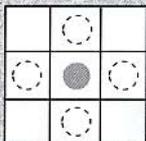
Startspieler

Der jüngste Spieler beginnt. Nach ihm läuft das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

Spielzug

Wer an der Reihe ist, hat 5 Aktionspunkte (AP) zur Verfügung, die er **in beliebiger Reihenfolge** auf die folgenden Aktionen aufteilen kann (siehe „CODEX“-Karten).

1 Ritter einsetzen,
Kosten: 2 AP,
Anzahl: beliebig



Ritter einsetzen (= 2 Aktionspunkte pro Ritter)

Ein neuer Ritter muss beim Einsetzen immer **direkt neben** einen eigenen, bereits eingesetzten Ritter auf ein freies Feld gestellt werden. Dieses freie Feld, auf das ein Ritter eingesetzt wird,

- muss horizontal oder vertikal zum vorhandenen Ritter liegen,
- muss sich auf gleicher Ebene oder einer beliebig tieferen Ebene befinden, nicht aber auf einer höheren.

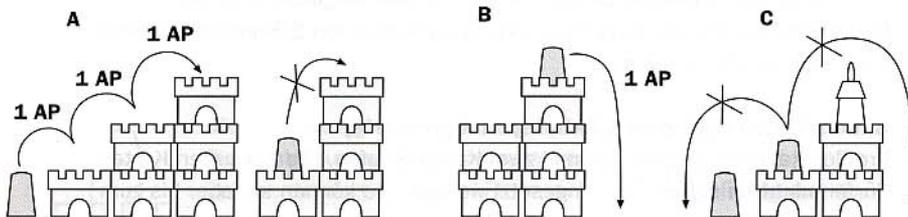
Jeder Ritter hat also maximal vier Einsetzfelder um sich herum.

Ziehen eines Ritters (= 1 Aktionspunkt pro Feld)

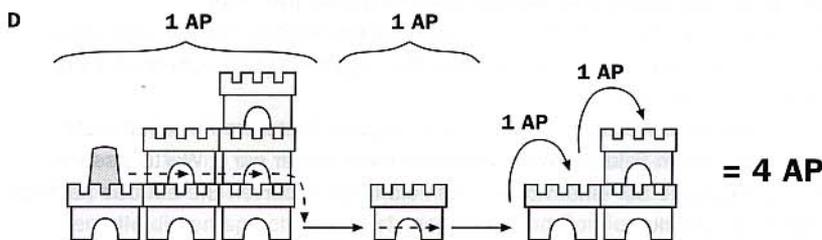
Sie können in Ihrem Zug beliebig viele Ritter bewegen.

Ein Ritter kann (außer, wenn eine Aktionskarte anderes erlaubt)

- nur waagrecht oder senkrecht gezogen werden, nie diagonal,
- pro Feld maximal eine Ebene nach oben steigen (Abb. A). Nach unten kann er beliebig viele Ebenen überwinden (Abb. B),
- nur auf oder über freie Felder bzw. Bausteine ziehen. Eigene und fremde Ritter sowie der König sind Hindernisse, die nicht überwunden werden können (Abb. C).



Die Bausteine haben an allen vier Seiten Tore. **Ritter können durch diese Tore gehen!** Dies bedeutet: Ein Ritter kann in ein Tor hineingehen und aus einem beliebigen Tor dieser Burg wieder herauskommen (Abb. D). Dies kostet nur einen Aktionspunkt. Der Ritter muss dabei entweder auf derselben Ebene bleiben oder beliebig viele Ebenen herabsteigen (außer, wenn eine Aktionskarte anderes erlaubt). In einem Zug kann ein Ritter für entsprechend viele AP durch beliebig viele Burgen nacheinander hindurchgehen.



Bausteine einsetzen (= 1 Aktionspunkt pro Baustein)

Die Bausteintürme, die vor Ihnen stehen, geben an, wie viele Runden noch bis zur nächsten Wertung gespielt werden.

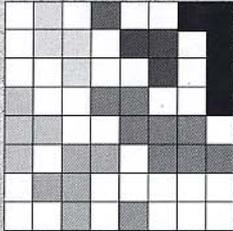
In Ihrem Spielzug können Sie nur die Bausteine **eines** der vor Ihnen stehenden Türme verbauen. Welchen Turm Sie wählen, entscheiden Sie selbst.

Wenn Sie nicht alle Bausteine eines Turms in Ihrem Zug verbauen, müssen Sie die verbleibenden Bausteine auf Ihre restlichen Türme des eigenen Vorrats verteilen. Dort darf ein Turm allerdings nicht aus mehr als 3 Bausteinen bestehen. Sollten Sie darüber hinaus noch Bausteine übrig haben, so müssen Sie diese zum allgemeinen Vorrat zurücklegen. Sie dürfen keine neuen Türme anfangen.

Bausteine, die Sie nach einer Wertung noch übrig haben, müssen Sie ebenfalls zurück zum allgemeinen Vorrat legen.

Ritter um 1 Feld ziehen, Kosten: 1 AP, Anzahl: beliebig

1 Baustein einsetzen, Kosten: 1 AP, Anzahl: max. 1 Vorratsturm



1 Aktionskarte kaufen,
Kosten: 1 AP,
Anzahl: max. 2 Karten
 (nur in der Grundversion)

1 Aktionskarte einsetzen und ausführen,
Kosten: 0 AP,
Anzahl: max. 1 Karte

1 Schritt auf der Wertungsleiste,
Wertungsleiste,
Kosten: 1 AP,
Anzahl: beliebig

Beim Einsetzen von Bausteinen gelten folgende Regeln (außer, wenn auf Aktionskarten anderes zugelassen ist):

- Sie können in Ihrem Zug an mehreren, beliebigen Burgen anbauen.
- Sie müssen immer an einer bestehenden Burg anbauen. Entweder: **auf** einen bereits vorhandenen, freien Baustein oder auf Ebene 0 **an** einen Baustein (die Grundfläche der Burg wird größer).
- Wer in die Höhe baut, muss dabei beachten, dass eine Burg nie höher sein darf als ihre Grundfläche. Wenn die Grundfläche z. B. aus 3 Bausteinen besteht, darf diese Burg maximal 3 Ebenen haben.
- Wer die Grundfläche einer Burg erweitert, darf dabei keine zwei Burgen miteinander verbinden. Burgen dürfen sich **nur diagonal** berühren.

In der Abb. hat die schwarze Burg eine Grundfläche von 5 Feldern. Sie kann nicht mehr größer werden.

Aktionskarten kaufen (= 1 Aktionspunkt pro Karte)

Pro Zug kann ein Spieler maximal zwei Karten kaufen. Die gekauften Karten dürfen **nicht im selben** Zug eingesetzt werden. Sie können sie aber bis zum Ende des Spiels verwenden.

Aktionskarte einsetzen (= 0 Aktionspunkte)

Pro Zug können Sie nur eine Aktionskarte einsetzen – sie darf aber nicht im selben Zug gekauft worden sein. Sie legen die Karte zu einem beliebigen Zeitpunkt Ihres Zuges ab und führen die Aktion kostenlos aus, die auf der Karte angegeben ist. Die Karte geht aus dem Spiel.

Am Ende der Anleitung werden die einzelnen Karten ausführlich erklärt.

Ziehen auf der Wertungsleiste (= 1 Aktionspunkt pro Feld)

Haben Sie von Ihren 5 AP noch Punkte übrig und möchten diese nicht anderweitig verwenden, so dürfen Sie Ihren Wertungsstein auch außerhalb einer Wertung vorrücken.

Sie ziehen Ihren Wertungsstein auf der Wertungsleiste pro AP 1 Feld nach vorne. Auf einem Feld der Wertungsleiste kann immer nur 1 Wertungsstein liegen. Wenn Sie auf einem besetzten Feld landen, dürfen Sie auf das nächste freie Feld vorrücken.

Die Wertungen

Jeweils am Ende einer Phase kommt es zu einer Wertung.

Sie erhalten nur Punkte für die Burgen, auf denen Sie mit mindestens einem Ritter vertreten sind. Jede Burg können Sie nur einmal werten, auch wenn dort mehrere Ritter von Ihnen stehen, wenn also z. B. zwei Ihrer Ritter auf einer Burg stehen, erhält nur der höher stehende Ritter Erfolgspunkte. Der andere geht leer aus.

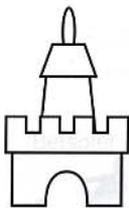
Pro Burg erhalten Sie Erfolgspunkte nach folgender Formel:

Ebene, auf der Ihr Ritter steht, multipliziert mit der Grundfläche der Burg.

Beispiel: Ihr Ritter steht auf Ebene 3. Die Burg hat eine Grundfläche von 5 Bausteinen. Sie erhalten für diese Burg $3 \times 5 = 15$ Punkte und können Ihren Wertungsstein auf der Wertungsleiste 15 Felder vorziehen.

Wenn Ritter verschiedener Farben auf einer Burg stehen, erhält **jeder** Spieler, der dort mit einem Ritter vertreten ist, die entsprechenden Punkte, die sich für seinen Ritter errechnen.

Es wird im Uhrzeigersinn gewertet, d. h. der Startspieler als Erstes, dann sein linker Nachbar usw. Hat ein Spieler auf der Wertungsleiste nach der Wertung aller seiner Burgen genauso viele Punkte wie ein Mitspieler, darf er seinen Wertungsstein auf das nächste freie Feld der Wertungsleiste vorrücken.



Die Königsburg

Die Königsburg wird besonders gewertet. Zunächst erhält jeder Spieler, der dort mit einem Ritter vertreten ist, die Erfolgspunkte wie auf jeder anderen Burg.

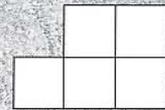
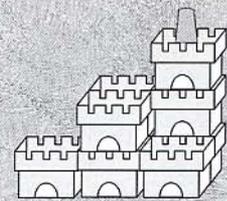
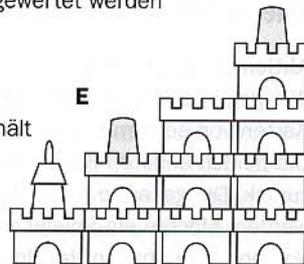
Zusätzlich werden aber noch **Sonderpunkte** verteilt (und zwar unabhängig davon, auf welcher Ebene der König steht):

- Bei der ersten Wertung:
5 Sonderpunkte, wenn Ihr Ritter dort auf Ebene 1 steht.
- Bei der zweiten Wertung:
10 Sonderpunkte, wenn Ihr Ritter dort auf Ebene 2 steht.
- Bei der dritten Wertung:
15 Sonderpunkte, wenn Ihr Ritter dort auf Ebene 3 steht.

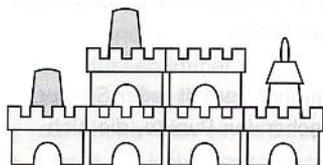
Steht einer Ihrer Ritter auf der Königsburg und erfüllt diese Bedingung, kassieren Sie für ihn die normalen Erfolgspunkte und zusätzlich die Sonderpunkte. Erfüllen Ritter von verschiedenen Spielern diese Bedingung, erhalten **alle** die entsprechenden Erfolgspunkte und Sonderpunkte.

Stehen **zwei Ritter einer Farbe** auf der Königsburg, von denen einer die Bedingung erfüllt, so erhält **nur** dieser die Sonderpunkte. Falls der zweite Ritter auf einer höheren Ebene steht, so erhält dieser die Erfolgspunkte (Abb. E), andernfalls gehen diese auch an den Ritter, der die Bedingung erfüllt (Abb. F). Erfüllen beide die Bedingung, kann nur ein Ritter gewertet werden (Sonderpunkte + Erfolgspunkte).

(Abb. E): Die Königsburg bei der 2. Wertung
Die Grundfläche der Burg beträgt 4. Der Spieler erhält 10 Sonderpunkte für seinen Ritter auf Ebene 2. Zusätzlich erhält er $4 \times 4 = 16$ Erfolgspunkte für den Ritter auf Ebene 4, also insgesamt $10 + 16 = 26$ Punkte.



F



(Abb. F): Die Königsburg bei der 2. Wertung
Die Grundfläche der Burg beträgt 4. Der Spieler erhält 10 Sonderpunkte für seinen Ritter auf Ebene 2. Zusätzlich erhält er $2 \times 4 = 8$ Erfolgspunkte für den Ritter auf Ebene 2, da sein anderer Ritter niedriger steht. Insgesamt erzielt der Spieler $10 + 8 = 18$ Punkte.

Nach einer Wertung

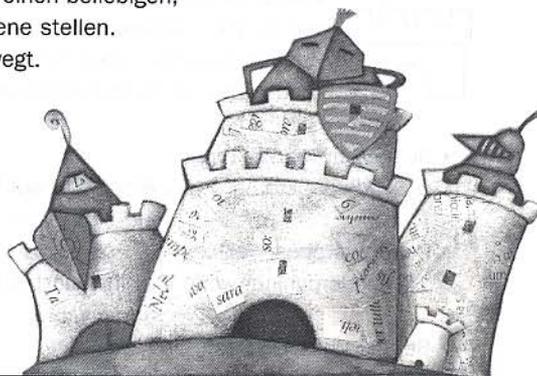
Sobald eine Wertung beendet ist, beginnt eine neue Phase. Die Spieler erhalten vom allgemeinen Vorrat gemäß der ausliegenden „PHASEN“-Karte neue Bausteine und das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

Den König versetzen

Der Spieler, der nach einer Wertung auf der Wertungsleiste die wenigsten Punkte hat, kann den König auf eine andere Burg versetzen. Er darf ihn vor Beginn der nächsten Phase auf einen beliebigen, freien Baustein einer beliebigen Ebene stellen. Ansonsten wird der König nicht bewegt.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der dritten Wertung. Wer auf der Wertungsleiste die meisten Erfolgspunkte hat, ist der erfolgreichste Königsohn und gewinnt das Spiel.



REGELVARIANTE

Wem die Zufallskomponente durch das Ziehen der Aktionskarten in der Grundversion zu hoch ist, kann mit folgender Regel spielen:

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält die 10 Aktionskarten seiner Farbe, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel vor sich auf den Tisch.

Spielverlauf

Aktionskarten kaufen

Wer gegen 1 AP eine Aktionskarte kaufen möchte, nimmt die obersten drei Karten von seinem Stapel, wählt eine davon aus und nimmt sie auf die Hand. Die beiden anderen Karten legt er verdeckt auf oder unter seinen Stapel zurück. Die gekaufte Karte darf erst im nächsten Zug oder später eingesetzt werden. Möchte ein Spieler zwei Aktionskarten kaufen, wiederholt sich dieser Vorgang. Alle übrigen Regeln gelten unverändert.

MEISTER-VERSION



Nachdem Sie in der Grundversion die Aktionskarten besser kennengelernt haben, wird es Zeit für diese neue Herausforderung. Alle Regeln der Grundversion bleiben gültig. Folgende weitere Regeln kommen hinzu:

Startaufstellung der Burgen

Bei Spielbeginn werden die ersten 8 Bausteine nicht auf die markierten Felder gestellt. Die Spieler entscheiden selbst, wo die Burgen gegründet werden. Dazu nimmt reihum jeder Spieler 1 Baustein und stellt ihn auf ein beliebiges Feld des Spielplans, bis insgesamt 8 Bausteine auf dem Spielplan liegen. Der jüngste Spieler beginnt. Dabei ist darauf zu achten, dass die Bausteine waagrecht und senkrecht mindestens 2 Felder Abstand voneinander haben. Der diagonale Abstand muss aus mindestens 1 Feld bestehen. Das nebenstehende Beispiel zeigt eine mögliche Anordnung von 8 Grundsteinen.

Aktionskarten



Jeder Spieler erhält bei Spielbeginn einen Kartensatz mit den 10 Aktionskarten in der Farbe seiner Ritter auf die Hand. Jedem Spieler stehen nun die **gleichen** Karten zur Verfügung. Einen allgemeinen Stapel für alle Spieler gibt es in der Meister-Version nicht. Somit entfällt das Kaufen einer Aktionskarte.

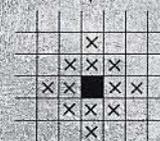
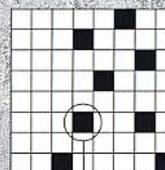
Aufgabenkarten



Die 8 Meister-Karten werden gemischt, eine davon wird aufgedeckt und offen neben den Spielplan gelegt. Diese Aufgabe gilt nun für alle Spieler. Wer die Aufgabe am Ende des Spiels bzw. der Phase erfüllt hat, erhält so viele Wertungspunkte zusätzlich, wie auf der Karte angegeben ist. Jeder Spieler muss also gut abwägen, ob er eher die Aufgabe erfüllen und die Zusatzpunkte kassieren will oder durch den Ausbau von Burgen Punkte machen möchte. Für die Erfüllung einer Aufgabenkarte ist es unerheblich, auf welcher Ebene bzw. auf wie vielen Burgen sich die beteiligten Ritter befinden. Es sei denn, die Karte gibt etwas anderes an. Die Abbildungen auf den Aufgabenkarten sind nur als Beispiele anzusehen.

Zugreihenfolge

Solange alle Wertungssteine auf dem Startfeld stehen, wechselt der Startspieler nicht. Sobald aber ein Wertungsstein das Startfeld verlassen hat, wird nach jeder einzelnen Runde der Startspieler neu ermittelt: Es ist immer der Spieler, der die meisten Erfolgspunkte besitzt. Die übrigen Spieler folgen dann im Uhrzeigersinn. Am Anfang einer neuen Phase wird genauso verfahren.

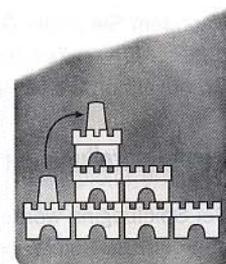


x = hier dürfen keine Grundsteine gelegt werden

DIE AKTIONSKARTEN

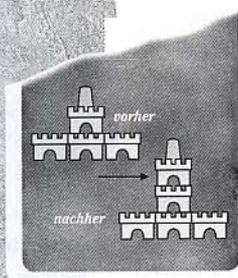
Aktion

Sie können einmalig zwei Ebenen nach oben auf ein freies Feld klettern, z. B. von Ebene 1 auf Ebene 3.
Das neue Feld muss ein benachbartes Feld sein.



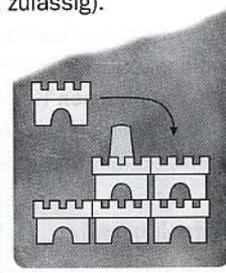
Setzen Sie unter einen Ihrer Ritter einen Baustein vom eigenen Vorrat (beliebiger „Vorratsturm“).

Nehmen Sie den Baustein von einem beliebigen, vor Ihnen stehenden Turm. Ihr Ritter kann auf einer beliebigen Ebene stehen. Keine Burg darf durch diese Aktion höher werden als ihre Grundfläche groß ist. Sollte Ihr Ritter auf der Ebene 0 stehen, können Sie mit dieser Aktion sogar eine neue Burg gründen, wenn das Feld des Ritters keine andere Burg berührt (diagonal ist zulässig).



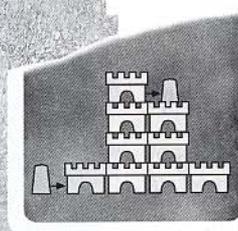
Setzen Sie zusätzlich einen Baustein vom allgemeinen Vorrat ein.

Es gelten die normalen Regeln für das Einsetzen von Bausteinen.



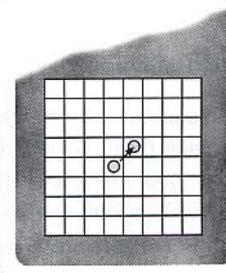
Gehen Sie mit Ihrem Ritter in ein benachbartes Tor und kommen Sie aus einem beliebigen Tor dieser Burg auf ein freies Feld wieder heraus.

Sie können dabei beliebig viele Ebenen überwinden, solange Sie wieder aus einem Tor heraustreten und das neue Feld frei ist. Sie dürfen Ihren Ritter nicht auf ein beliebiges Feld der Burg stellen, sondern müssen aus einem Tor heraustreten, das sich neben dem Baustein befindet, auf den Sie ziehen möchten.



Gehen Sie in Ihrem Zug 1 Feld diagonal.
Sie können dabei auch 1 Ebene überwinden.

Sie können mit diesem Zug auch von einer Burg auf eine andere wechseln, wenn sich die beiden Burgen an den Ecken berühren und Ihr Ritter auf einer dieser Ecken steht.



Es stehen Ihnen in diesem Spielzug insgesamt 6 Aktionspunkte zur Verfügung.

Sie können über einen zusätzlichen Aktionspunkt in diesem Zug verfügen.

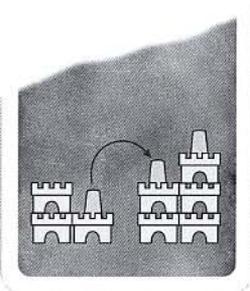


Es stehen Ihnen in diesem Spielzug insgesamt 7 Aktionspunkte zur Verfügung.

Sie können über zwei zusätzliche Aktionspunkte in diesem Zug verfügen.

Versetzen Sie einen beliebigen, freien Baustein auf dem Spielplan an einen anderen freien Platz. Eine Burg darf dabei nicht geteilt werden.

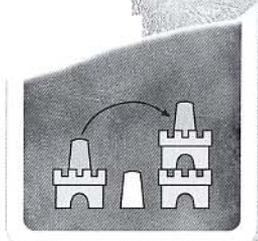
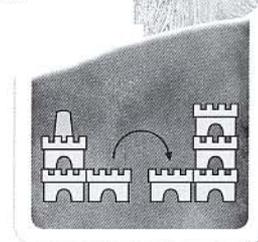
Wenn eine Burg nur aus einem Baustein besteht, können Sie auch diesen Baustein versetzen und auf oder an eine bestehende Burg bauen, so dass es nach Ihrem Zug eine Burg weniger gibt. Es müssen aber zu jedem Zeitpunkt mindestens 6 Burgen auf dem Spielplan vorhanden sein. Außerdem darf keine Burg höher sein als ihre Grundfläche groß ist. Sie können durch diese Aktion aber auch eine neue Burg gründen, wenn Sie den Baustein bei einer Burg wegnehmen und ihn auf ein freies Feld setzen, so dass er keine andere Burg berührt (diagonal ist zulässig).



Sie können einen eigenen Ritter vom Spielplan zurücknehmen und auf ein anderes Feld - gemäß den Einsetzregeln - kostenlos wieder einsetzen.

Sie können einen fremden Ritter überspringen. Die Ebene des übersprungenen Ritters ist beliebig. Das Feld, auf dem Sie landen, darf auf gleicher Ebene, 1 Ebene höher oder beliebig tiefer sein.

Sie können den Ritter nur in gerader Richtung überspringen.



Autor: W. Kramer / M. Kiesling
Design: Ravensburger / K. Bender
Illustration: A. Cimatoribus
© 2000 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

230815
Ravensburger