

Torres

Auteurs: Wolfgang Kramer & M. Kiesling
Uitgegeven door FX, 1999
2 tot 4 spelers vanaf 12 jaar.

Een nietsontziende wervelstorm heeft het rijke Casitlië verwoest en enkel de funderingen van zijn eens zo prachtige burchten laten staan. De oude koning zoekt onder zijn zonen een waardige troonopvolger aan wie hij de bouw van de koninklijke burcht kan toevertrouwen. Wie in de loop van 3 jaar de hoogste en grootste burchten kan bouwen en er zich vestigt zal hem opvolgen.

Je kruipt in de rol van een koningszoon en kiest 6 ridders om je bij de burchtenbouw te bewijzen.

De koning heeft beslist dat de wedstrijd in vrede zal verlopen, d.w.z. dat geen enkele ridder een andere plaats mag betwisten. Wie zich in de koningsburcht bevindt en de koning gezelschap houdt wordt extra beloond.

Aan het eind van elk jaar zal de koning door het land reizen om het resultaat van de ridders te beoordelen. Na zijn derde reis zal zijn beslissing vallen.

INHOUD

- 1 speelplan, 92 bouwstenen, 24 ridders, 4 waarderingsstenen, 1 koning
- 40 actiekaarten
- 4 CODEX-kaarten
- 3 PHASEN-kaarten
- 8 MEISTER-kaarten

DOEL VAN HET SPEL

Het spelbord toont Castilië als een gebied van 8x8 velden waarop in de loop van het spel de burchten ontstaan. Aan de buitenrand van het bord geeft de waarderingslijst de actuele speelstand aan.

De spelers krijgen bij elk van de 3 waarderingspunten voor de burchten waarop je ridders staan. Hierbij wordt telkens het grondvlak van de burcht vermenigvuldigd met het verdiep waarop de ridder staat. Wie na 3 waarderingspunten het meeste punten heeft wint het spel.

SPELVOORBEREIDING

- Het spelplan wordt op de tafel gelegd.
- Elke speler kiest een kleur en krijgt 1 waarderingssteen en 6 ridders.
- De waarderingsstenen worden voor het begin van de waarderingslijst gelegd. De ridders staan voor de spelers.
- Alle spelers krijgen een CODEX-kaart met daarop de samenvatting van de regels.
- Naargelang het aantal spelers zijn er verschillende FASE-kaarten. De kaart voor 2, 3 of 4 spelers wordt open naast het spelplan gelegd. De beide andere kaarten blijven in de doos.
- Alle actiekaarten (ACTION) worden geschud en gesloten op een stapel naast het bord gelegd. De verschillende kleuren zijn enkel van belang in de meesterversie.
- De koning wordt naast het spelbord gezet.

- De bouwstenen worden naast het bord op tafel gelegd. Dit is de algemene voorraad. Hiervan worden 8 bouwstenen op de met een burcht gemarkeerde velden gezet. Dit zijn de eerste bouwstenen van de burchten die in de loop van het spel uitgebouwd kunnen worden.
- Beginnend met de jongste speler, zet ieder om beurt één van zijn ridders op een vrije burcht naar keuze.
- De speler die als laatste zijn ridder zet, zet ook de koning op een vrije burcht en maakt deze zo tot koningsburcht.
- Je moet nog weten wat het begrip verdiep betekent. Het is immers belangrijk bij de waarderingen. Het is de hoogte waarop een ridder zich bevindt. Een ridder die gewoon op het spelbord staat, staat op verdiep 0; op een bouwsteen bevindt hij zich op het eerste verdiep; op 2 bouwstenen staat hij op verdiep 2, enz.

SPELVERLOOP

"Torres" verloopt in drie fasen. Elke fase eindigt met een waardering. De eerste fase bestaat uit 4 rondes, de tweede en de derde telkens uit 3 rondes (met 2 spelers bestaat elke fase uit 4 rondes). Een ronde eindigt als elke speler een maal aan de beurt is geweest.

Verdeling van de bouwstenen

Voor elke fase krijgen de spelers hun voorraad bouwstenen. Het aantal kan je aflezen op de PHA-SEN-kaart. Elke speler zet de stenen voor zich, zoals aangegeven op de kaart. Dit is je eigen voorraad voor deze fase.

voorbeeld bij 4 spelers :

- 1ste fase : elke speler krijgt 4 torens met 2 stenen
- 2de fase : elke speler krijgt 3 torens met 2 stenen
- 3de fase : elke speler krijgt 3 torens met 2 stenen

STARTSPELER : de jongste speler begint. Na hem gaat het spel in wijzerzin verder.

Zetten

Wie aan beurt is, krijgt 5 actiepunten (AP) ter beschikking die hij - in willekeurige volgorde - kan verdelen over volgende acties (zie CODEX-kaarten) :

1. Ridder inzetten (= 2 AP per ridder)

Een nieuwe ridder moet bij het opzetten altijd vlak naast een eigen ridder op een vrij veld gezet worden. Dit vrij veld moet horizontaal of verticaal naast de eigen ridder liggen én moet even hoog of lager liggen dan de eigen ridder (niet hoger).

Elke ridder heeft dus maximaal 4 opzetvelden naast zich.

2. Ridder verzetten (= 1 AP per veld)

Je kan tijdens je beurt zoveel ridders verzetten als je wil. Een ridder mag (tenzij anders aangegeven op een actiekaart) :

- horizontaal of verticaal verzet worden (nooit diagonaal)

- per veld maximum 1 veld stijgen. Dalen mag onbeperkt.
- enkel op of over vrije velden zetten. Eigen en vreemde ridders en de koning zijn hindernissen waar je niet over kan.

De bouwstenen hebben aan alle vier zijden deuren. Ridders kunnen door deze deuren gaan ! D.w.z. een ridder kan een deur binnengaan en uit een willekeurige deur terug buiten komen. Dit kost slechts één AP. De ridder moet daarbij echter op hetzelfde of een lager verdiep blijven (tenzij een actiekaart anders toelaat). In een zet kan een ridder door verschillende burchten na elkaar gaan (kost uiteraard telkens 1 AP per burcht).

3. Bouwstenen inzetten (= 1 AP per bouwsteen)

De bouwsteentorens die voor je staan geven aan hoeveel rondes er nog zijn tot de volgende waardering.

Als je aan zet bent kan je enkel met de bouwstenen van één van je voorraadstorens bouwen. Welke toren je kiest, beslis je zelf.

Als je niet alle bouwstenen van een toren in je beurt gebruikt, moet je de resterende bouwstenen over de resterende torens van je eigen voorraad verdelen. Een toren mag echter nooit meer dan 3 stenen bevatten. Als je deze limiet overschrijdt, moet je de overtallige stenen terug in de algemene voorraad leggen. Je mag geen nieuwe toren beginnen.

Bouwstenen die je na een waardering nog over hebt moet je eveneens terug in de algemene voorraad leggen.

Bij het opzetten van de bouwstenen gelden de volgende regels (tenzij een actiekaart anders toelaat) :

- je kan tijdens je zet aan meerdere willekeurige burchten aanbouwen
- je moet steeds aan een bestaande burcht aanbouwen : of op een bestaande vrije bouwsteen of aan een bestaande burcht (op verdiep 0 - hierdoor wordt het grondvlak groter).
- wie in de hoogte bouwt moet er op letten dat een burcht nooit hoger mag zijn dan zijn grondvlak. Wanneer het grondvlak bvb. uit 3 bouwstenen bestaat mag de burcht maximum 3 verdiepen hebben.
- wie het grondvlak van een burcht vergroot mag daardoor geen 2 burchten met elkaar verbinden. Burchten mogen elkaar enkel diagonaal raken.

4. Actiekaarten kopen (= 1 AP per kaart)

Per beurt kan een speler maximaal 2 kaarten kopen. De gekochte kaarten mogen niet in dezelfde beurt ingezet worden. Je kan ze echter tot het einde van het spel gebruiken.

5. Actiekaarten inzetten (= 0 AP)

Per beurt kan een speler slechts 1 actiekaart inzetten - ze mag echter niet tijdens dezelfde beurt gekocht zijn. Je legt de kaart op een willekeurig moment tijdens je beurt af en voert de aangegeven actie kosteloos uit. De kaart gaat uit het spel.

Achteraan deze handleiding worden de actiekaarten uitvoerig verklaard.

6. Voortgaan op de waarderingslijst (= 1 AP per veld)

Heb je van je 5 AP nog punten over die je niet wil gebruiken, dan mag je je waarderingssteen per AP 1 veld vooruit zetten. Op elk veld van de waarderingslijst kan slechts 1 waarderingssteen staan. Wanneer je op een bezet veld komt, mag je je steen naar het volgende vrije veld zetten.

Waarderingen

Telkens aan het einde van een fase komt het tot een waardering. Je bekomt punten voor de burchten waarop je met minstens ridder staat. Elke burcht kan slechts één maal gewaardeerd worden, ook als er meerdere van je ridders op staan. Als er dus bvb. 2 ridders op een burcht staan, krijg je alleen voor die op het hoogste verdiep punten. Voor de andere krijg je niets.

Per burcht krijg je punten volgens volgende formule :

verdiep (waarop de ridder staat) x (aantal velden in het) grondvlak

voorbeeld : je ridder staat op het 3de verdiep. De burcht heeft een grondvlak van 5 bouwste-nen. Je krijgt voor deze burcht $3 \times 5 = 15$ punten. Je kan je waarderingssteen 15 velden vooruit zetten.

Wanneer ridders van verschillende kleur op een burcht staan krijgt elke speler die er met zijn ridder staat de punten waar hij recht op heeft.

Er wordt in wijzerzin gewaardeerd : eerst de startspeler, dan zijn linkerbuur enz. Heeft een speler op de waarderingslijst zoveel punten als zijn medespeler, dan mag hij zijn steen naar het volgende vrije veld zetten.

DE KONINGSBURCHT

De koningsburcht wordt op een speciale manier gewaardeerd. Iedere speler die er staat krijgt punten zoals op een andere burcht. Bovendien worden nog bonuspunten verdeeld (onafhankelijk van het verdiep waarop de koning staat).

- bij de 1ste waardering : 5 bonuspunten als je ridder op het 1ste verdiep staat
- bij de 2de waardering : 10 bonuspunten als je ridder op het 2de verdiep staat
- bij de 3de waardering : 15 bonuspunten als je ridder op het 3de verdiep staat

Als je ridder op de koningsburcht staat en voldoet aan deze voorwaarde dan krijg je je gewone punten en je bonuspunten. Voldoen meerdere spelers aan deze voorwaarden, dan krijgen ze allemaal de gewone en de bonuspunten.

Als er 2 van je ridders op de koningsburcht staan en er voldoet er slechts 1 aan de bonusvoorwaarden, dan krijgt enkel hij de bonuspunten. Als de 2de ridder op een hoger verdiep staat, krijgt hij de punten, zoniet gaan ze naar de ridder die de bonusvoorwaarden vervult. Zelfs als ze beiden de voorwaarden vervullen kan er maar 1 de punten krijgen.

voorbeeld : de koningsburcht bij de 2de waardering - 1 ridder op II - 1 ridder op IV

Het grondvlak is 4. De speler krijgt 10 bonuspunten voor zijn ridder op het 2de verdiep. Bovendien krijgt hij $4 \times 4 = 16$ punten voor zijn ridder op het 4de verdiep. Hij krijgt dus $10 + 16 = 26$ punten.

voorbeeld : de koningsburcht bij de 2de waardering - 1 ridder op II - 1 ridder op I

Het grondvlak is 4. De speler krijgt 10 bonuspunten voor zijn ridder op het 2de verdiep. Bovendien krijgt hij $2 \times 4 = 8$ punten voor zijn ridder op het 4de verdiep. Hij krijgt dus $10+8=18$ punten.

NA EEN WAARDERING

Zodra een waardering beëindigd is begint een nieuwe fase. De speler krijgen uit de algemene voorraad nieuwe bouwsteentorens overeenkomstig de PHASEN-kaart. Het spel wordt in uurwijzerzin voortgezet.

DE KONING VERZETTEN

De speler die na een waardering het minste punten op de waarderingslijst heeft mag de koning op een andere burcht zetten. Hij mag hem voor het begin van de volgende fase op een willekeurige vrije bouwsteen zetten. Voor de rest wordt de koning niet bewogen.

SPELEINDE

Het spel eindigt na de derde waardering. Wie op de waarderingslijst het meeste punten heeft is de succesrijkste troonopvolger en wint het spel.

REGELVARIATIES

Als de toevalscomponent - door het trekken van actiekaarten - je te hoog is, kan je spelen met volgende regels :

Spelvoorbereiding

Elke speler krijgt de 10 actiekaarten in zijn kleur, schudt ze en legt ze als gesloten stapel voor zich.

Spelverloop

ACTIEKAARTEN KOPEN

Wie voor 1 AP een actiekaart wil kopen, neemt de bovenste 3 kaarten van zijn stapel, kiest er 1 uit en neemt ze in de hand. De beide andere kaarten worden gesloten onder de stapel terug. De gekochte kaart mag enkel vanaf de volgende ronde gebruikt worden. Als je 2 actiekaarten wil kopen, herhaal je deze procedure.

Alle overige regels blijven onveranderd.

MEESTER -VERSIE

Nadat je in de basisversie de actiekaarten beter hebt leren kennen wordt het tijd voor een nieuwe uitdaging. Alle regels van de basisversie blijven onveranderd. Volgende regels komen erbij.

Startopstelling voor de burchten

Bij het begin van het spel worden de eerste 8 bouwstenen niet op de gemarkeerde velden gezet. De spelers beslissen zelf waar ze gezet worden. Beginnend bij de jongste speler zet iedere speler om beurt 1 bouwsteen op een willekeurig veld op het bord, tot er in totaal 8 burchten op het bord staan. Je moet er op letten dat de bouwstenen horizontaal en verticaal 2 velden van elkaar verwijderd zijn. Diagonaal moet er minstens 1 veld tussen liggen.

Actiekaarten

Elke speler krijgt bij het begin zijn 10 actiekaarten in de hand. Alle spelers hebben nu dezelfde actiekaarten ter beschikking. Het kopen van actiekaarten vervalt dus.

Oprichtingskaarten

De 8 meesterkaarten worden geschud. Eén ervan wordt omgedraaid en open naast het bord gelegd.

Deze opdracht telt voor alle spelers. Wie de opdracht aan het einde van het spel (of de fase - zie opdrachtkaarten) vervuld heeft krijgt het aangegeven aantal bonuspunten. Elke speler moet nu goed afwegen of hij voor de opdracht gaat en zo punten wil verdienen, dan wel of hij door de bouw van burchten punten wil scoren. Voor de vervulling van de opdracht is het niet van belang op welk verdiep of op hoeveel burchten zich ridders bevinden, tenzij de kaart het anders aangeeft.

De afbeeldingen op de kaarten dienen enkel als voorbeeld.

Speelvolgorde

Zolang de waarderingsstenen op het startveld staan wisselt de startspeler niet. Zodra één waarde-ringssteen het startveld verlaten heeft, wordt na elke spelronde de startspeler opnieuw bepaald : de speler met het meeste punten. De overige spelers volgen in wijzerzin. Bij het begin van een nieuwe fase wordt de startspeler op dezelfde manier bepaald.

DE ACTIEKAARTEN

1. Je mag één keer je ridder verzetten naar een vrij veld dat 2 verdiepen hoger ligt. Bvb. van verdiep 1 naar verdiep 3.

Het nieuwe veld moet aangrenzend zijn.

2. Zet onder een eigen ridder een bouwsteen van je eigen voorraad (voorraadtoeren naar keuze)

Neem een bouwsteen van een voorraadtoeren naar keuze. Je ridder mag op eender welk verdiep staan. Je burcht mag door deze actie niet hoger worden dan je grondvlak groot is. Als je ridder op verdiep 0 staat, kan je met deze actie een nieuwe burcht oprichten, als het veld van de ridder niet naast een andere burcht staat (diagonaal mag).

3. Zet een bijkomende bouwsteen van de algemene voorraad in.

De normale regels voor het bijzetten van bouwstenen gelden.

4. Ga met je ridder in een aangrenzende toren en kom door een deur naar keuze weer naar buiten op een vrij veld.

Je mag daarbij een vrij te bepalen aantal verdiepen stijgen, zolang je maar op een vrij veld terecht komt. Je mag je ridder niet op eender welk veld van de burcht zetten. Je moet immers uit een deur naar buiten komen die zich naast het veld bevindt waarop je wil gaan staan.

5. Ga tijdens je zet diagonaal. Je mag 1 verdiep stijgen.

Je kan met deze zet ook van de ene naar de andere burcht gaan, als deze tenminste met hun hoeken naast elkaar staan en je ridder op één van deze hoeken staat.

6. In deze speelbeurt het 6 actiepunten ter beschikking.

Je kan over een extra actiepunt beschikken in deze ronde.

7. In deze speelbeurt het 7 actiepunten ter beschikking.

Je kan over twee extra actiepunten beschikken in deze ronde.

8. Verzet een vrij te kiezen vrije bouwsteen op het spelbord naar een andere vrije plaats. Een burcht mag daardoor niet opgesplitst worden.

Als een burcht slechts uit één bouwsteen bestaat mag je ook deze bouwsteen verzetten en naast of op een andere burcht bouwen, zodat er na je beurt een burcht minder is. Er moeten echter op elk moment minstens 6 burchten voorhanden zijn. Bovendien mag geen burcht hoger zijn dan zijn grondvlak groot is. Je kan door deze actie ook een nieuwe burcht oprichten door een bouwsteen bij een burcht weg te nemen en ze op een vrij veld te zetten zodat ze geen andere burcht raakt (diagonaal mag).

9. Je mag een eigen ridder van het bord nemen en kosteloos - volgens de regels - op een ander vrij veld terugzetten.

10. Je mag over een vreemde ridder springen. Het verdiep waarop de vreemde ridder staat speelt geen rol. Het veld waarop je landt mag lager, even hoog, of 1 verdiep hoger zijn. Je kan enkel recht over de ridder springen.