

Torres

auteur: W. Kramer / M. Kiesling, vertaling: [Kurt Van den Branden](#)

Een verwoestende wervelstorm heeft het rijke kasteel met de grond gelijk gemaakt en enkel de fundamenten van de eens zo prachtige burcht overgelaten. Om onder zijn zonen een waardige opvolger te vinden belast de oude koning hen met de heropbouw van de koninklijke burcht. Wie er in de loop van 3 jaar in slaagt de hoogste en grootste burcht te bouwen en te bezetten zal hem opvolgen. De koning heeft bepaald dat de wedstrijd in vrede plaats zal vinden, dit wil zeggen dat de ridders niet om elkaars plaatsen mogen vechten. Wie zich in de koningsburcht bevindt en de koning gezelschap houdt krijgt een extra beloning. Op het einde van elk jaar reist de koning door het land om het resultaat van de ridders te bepalen. Na de derde reis valt zijn beslissing.

1 Inleiding

1.1 Inhoud

- 1 spelbord
- 92 bouwstenen
- 24 ridders
- 4 pionnen voor de puntentelling
- 1 koning
- 4 aktie-kaarten (AKTION)
- 4 overzicht-kaarten (CODEX)
- 3 faze-kaarten (PHASEN)
- 8 opgave-kaarten voor de expert-versie van het spel (MEISTER)

1.2 Doel van het spel

Het spelbord toont het land van de koning als een gebied van 8x8 velden op dewelke in de loop van het spel de burchten gebouwd worden. Aan de rand van het spelbord wordt de score bijgehouden.

De spelers krijgen bij elke van de 3 waarderingen punten voor de burchten waar ze met hun ridders vertegenwoordigd zijn. Om de punten te bepalen wordt telkens de oppervlakte van de burcht vermenigvuldigd met het niveau waarop de ridder staat. Wie na de 3 waarderingen de meeste punten verzameld heeft wint het spel.

2 Spelvoorbereiding

- Het spelbord wordt midden op tafel gelegd.
- Elke speler kiest een kleur en neemt een pion en 6 ridders van zijn kleur. De pion voor de puntentelling wordt op het spelbord aan het begin van de puntenlijst gezet. De ridders staan in het begin bij de spelers op tafel.
- Alle spelers krijgen een CODEX-kaart met een kort overzicht van het spel.
- Volgens het aantal spelers wordt er 1 van de verschillende PHASEN-kaarten gebruikt. De betreffende kaart voor 2, 3 of 4 spelers wordt open naast het spelbord klaargelegd. De andere kaarten gaan terug in de doos.
- Alle AKTION-kaarten worden samen geschud en als verdeckte stapel naast het spelbord klaargelegd.
- De koning wordt ook naast het spelbord klaargezet.
- De bouwstenen worden naast het spelbord klaargezet, dit is de algemene voorraad. 8 bouwstenen worden op het spelbord gezet op de velden waarop een burcht getekend is, dit zijn de eerste bouwstenen van de burchten die in de loop van het spel uitgebouwd kunnen worden.
- Beginnend met de jongste speler zet elk om de beurt 1 ridder op een willekeurige vrije burcht.
- De speler die als laatste een ridder op het bord gezet heeft plaatst ook de koning op een vrije burcht en maakt deze hiermee de koningsburcht.
- Wat je nog moet weten: Het begrip NIVEAU is belangrijk voor de bepaling van punten bij waarderingen. Met niveau bedoelt men de hoogte waarop een ridder zich bevindt. Een ridder die op het spelbord staat bevindt zich op niveau 0. Een ridder die op een bouwsteen staat bevindt zich op niveau 1. Een ridder op 2 bouwstenen staat op niveau 2, enz.

3 Verloop van het spel

Torres verloopt in 3 fazen. Elke faze eindigt met een puntentelling. De eerste faze bestaat uit vier ronden, de tweede en derde telkens uit drie ronden (behalve als je met twee speelt, dan zijn er altijd 4 ronden). Een ronde is gedaan als elke speler aan de beurt geweest is.

3.1 Verdeling van de bouwstenen

Voor het begin van elke faze krijgen de spelers bouwstenen uit de algemene voorraad. Het aantal bouwstenen dat uitgedeeld wordt is te zien op de PHASEN-kaarten. Elke speler stelt de

bouwstenen voor zich op zoals afgebeeld op de kaart. Dit is de voorraad voor deze faze.

Voorbeeld bij 4 spelers:

1. 1ste faze: De spelers krijgen elk 4 torens met 2 bouwstenen.
2. 2e faze: De spelers krijgen 3 torens met 2 bouwstenen.
3. 3e faze: De spelers krijgen 3 torens met 2 bouwstenen.

De jongste speler begint. Daarna gaat het spel voort in wijzerzin.

3.2 Een zet uitvoeren

Wie aan de beurt is heeft 5 aktiepunten ter beschikking die in willekeurige volgorde over de volgende akties kunnen verdeeld worden. (zie ook de CODEX-kaarten).

3.2.1 Een ridder inzetten (= 2 aktiepunten per ridder)

Een nieuwe ridder moet altijd op een vrij veld onmiddellijk naast een eigen ridder ingezet worden.

Dit vrije veld moet:

- horizontaal of vertikaal grenzen aan een eigen ridder die reeds op het bord staat.
- zich op hetzelfde of een lager niveau bevinden, niet op een hoger.

Elke reeds geplaatste ridder heeft dus maximum 4 inzetvelden rond zich.

3.2.2 Een ridder verzetten (= 1 aktiepunt per veld)

Je kan tijdens je beurt zoveel ridders verzetten als je wil (zolang je nog aktiepunten hebt).

Een ridder kan (behalve als een aktiekaart iets anders toelaat):

- enkel horizontaal of verticaal bewegen, nooit diagonaal.
- per veld maximum 1 niveau stijgen. Men kan wel willekeurig veel niveau's dalen.
- enkel naar een vrij veld of een vrije bouwsteen bewegen. Eigen en vreemde ridders alsook de koning zijn hindernissen waar men niet over mag springen.

De bouwstenen hebben aan de vier zijden deuren. Ridders kunnen door deze deuren gaan! Dit wil zeggen: Een ridder kan in een deur binnengaan en uit een willekeurige deur van de zelfde burcht terug buitenkomen. Dit kost maar 1 aktiepunt. De ridder moet hierbij ofwel op hetzelfde niveau blijven of willekeurig veel niveau's dalen.

3.2.3 Bouwstenen inzetten (= 1 aktiepunt per steen)

De bouwsteentorens die voor elke speler staan geven aan hoeveel ronden er nog overblijven tot de volgende puntentelling.

Tijdens je beurt mag je enkel de bouwstenen van 1 toren gebruiken. Je mag zelf kiezen welke toren.

Als je op het einde van je beurt niet alle stenen van de toren gebruikt hebt moet je het overschot verdelen over de resterende torens van je eigen voorraad. Een toren mag echter niet uit meer dan 3 bouwstenen bestaan. Als je dan nog stenen overhoudt gaan deze terug naar de algemene voorraad. Je mag geen nieuwe toren beginnen.

Bouwstenen die over zijn na de puntentelling moeten ook terug naar de algemene voorraad.

Bij het inzetten van bouwstenen gelden de volgende regels (behalve als een aktiekaart iets anders toelaat):

- Je kan tijdens je beurt aan meerdere burchten bouwen.
- Je moet altijd een bestaande burcht uitbreiden: ofwel door de nieuwe bouwsteen op een bestaande, vrije bouwsteen te zetten ofwel door hem op een vrij veld naast een bestaande burcht te zetten.
- Wie in de hoogte bouwt moet opletten dat een burcht niet hoger mag zijn dan zijn grondvlakgroot is. Als het grondvlak van een burcht uit 3 bouwstenen bestaat mag die burcht maximum 3 niveau's hebben.
- Wie het grondvlak van een burcht uitbreidt mag hierbij geen 2 burchten met elkaar verbinden. Burchten mogen enkel diagonaal met elkaar in aanraking komen.

3.2.4 Aktiekaarten kopen (= 1 aktiepunt per kaart)

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

3.2.5 Aktiekaart inzetten (= 0 aktiepunten)

Per zet kan maar 1 aktiekaart ingezet worden, deze mag echter niet in dezelfde zet gekocht zijn. Je legt de kaart op een willekeurig moment tijdens je zet af en voert de aktie die erop staat kostenloos uit. De kaart wordt uit het spel genomen.

3.2.6 Verzetten op de puntenlijst (= 1 aktiepunt per veld)

Als je op het einde van je beurt nog aktiepunten over hebt die je niet wil gebruiken dan mag je de pion van je kleur een overeenkomstig aantal punten verder zetten.

Je zet je pion 1 veld verder op de puntenlijst voor elk aktiepunt dat je nog over hebt. Op elk veld van de puntenlijst kan maar

1 pion staan. Als je op een bezet veld terechtkomt mag je de pion naar het volgende vrije veld verzetten.

3.3 Puntentelling

Aan het einde van elke fase komt het tot een waardebe­paling. Je krijgt enkel punten voor de burchten waar je door minstens 1 ridder vertegenwoordigd wordt. Maar je krijgt slechts 1 keer punten per burcht. Als meerdere ridders van dezelfde speler op een burcht staan krijgt enkel de hoogste punten.

Per burcht krijg je punten volgens de volgende formule: *Het niveau waarop de ridder staat vermenigvuldigd met het grondoppervlak van de burcht.*

Als ridders van verschillende kleuren op dezelfde burcht staan krijgen ze elk punten volgens de bovenstaande formule.

De punten worden in uurwijzerzin uitgedeeld. Als een speler na de puntentelling van al zijn ridders op hetzelfde vakje staat op de puntenlijst dan een medespeler dan mag hij 1 punt verder gezet worden.

3.3.1 De koningsburcht

Hiervoor geldt een speciale puntentelling. Om te beginnen worden punten gegeven zoals bij de gewone burchten. Daarna worden er extra punten verdeeld:

- Bij de eerste puntentelling: 5 extra punten als je ridder in de koningsburcht op niveau 1 staat.
- Bij de tweede puntentelling: 10 extra punten als je ridder in de koningsburcht op niveau 2 staat.
- Bij de derde puntentelling: 15 extra punten als je ridder in de koningsburcht op niveau 3 staat.

Ook als meerdere ridders van dezelfde kleur aan deze voorwaarde voldoen krijg je maar 1 keer extra punten.

3.3.2 Na een waardebe­paling

Als de waardebe­paling gedaan is begint een nieuwe fase. De spelers krijgen bouwstenen uit de algemene voorraad zoals aangeduid op de PHASEN-kaart. Het spel gaat voort in uurwijzerzin.

3.3.3 De koning verzetten

De speler die na een waardebe­paling de minste punten heeft mag de koning op een andere burcht zetten. Hij mag hem voor het begin van de volgende fase op een willekeurige vrije bouwsteen op een willekeurige niveau zetten.

3.4 Einde van het spel

Het spel eindigt na de 3e waardebe­paling. Wie dan de meeste punten heeft is de succesvolste koningszoon en wint het spel.

4 Variante

Wie vindt dat toeval een te grote rol speelt bij het normale reglement kan op de volgende manier spelen:

4.1 Spelvoorbereiding

Elke speler krijgt de 10 aktiekaarten van zijn kleur, schudt ze en legt ze als verdeckte stapel voor zich.

4.2 Verloop van het spel

4.2.1 Aktiekaarten kopen

Wie voor 1 aktiepunt een aktiekaart wil kopen neemt de bovenste 3 kaarten van zijn stapel en kiest er 1 uit. De 2 overblijvende kaarten legt hij verdeckt op of onder zijn stapel. De gekochte kaart mag maar in een volgende beurt ingezet worden.

5 EXPERT-versie

Nadat je de basisversie onder de knie hebt wordt het tijd voor een nieuwe uitdaging. De regels voor de normale versie blijven gelden maar daarbij komen de volgende regels:

5.1 Startopstelling van de burchten

Bij het begin van het spel worden de eerste 8 bouwstenen niet op de aangeduide velden gezet. De spelers beslissen zelf waar de burchten ontstaan. Hiervoor neemt elke speler om de beurt een bouwsteen en zet hem op een willekeurig veld op het bord, tot er acht bouwstenen op het bord liggen. De jongste speler begint. Er moet wel op gelet worden dat de stenen in horizontale en verticale richting minstens 2 velden van elkaar verwijderd zijn. De diagonale afstand moet ook minstens 1 veld zijn.

5.2 Aktiekaarten

Elke speler krijgt bij het begin van het spel een set met 10 aktiekaarten in de kleur van zijn ridder in de hand. Elke speler staan dus dezelfde kaarten ter beschikking.

Er bestaat dus geen algemene stapel met aktiekaarten, hierdoor vervalt ook het kopen van aktiekaarten.

5.3 Opgave-kaarten

De 8 MEISTER-kaarten worden geschud, 1 ervan wordt omgedraaid en naast het spelbord gelegd.

Deze opgave geldt voor alle spelers. Wie deze opgave vervuld heeft op het einde van het spel of op het einde van een fase krijgt zoveel punten als er aangeduid staan op de kaart.

5.4 Beginspeler

Zolang er niemand punten heeft veranderd de startspeler niet. Vanaf dat er iemand punten heeft wordt bij het begin van elke ronde opnieuw bepaald wie startspeler is.

De startspeler is altijd diegene met de meeste punten. De andere spelers volgen in uurwijzerzin.

Dit gebeurt op dezelfde manier bij het begin van een nieuw fase.

6 Aktiekaarten

6.1 Sie können einmalig zwei Ebenen nach oben auf ein freies Feld klettern

Je mag eenmalig 2 niveau's omhoog naar een vrij veld klimmen.

Het veld waar je naartoe wil moet een naburig veld zijn.

6.2 Setzen sie unter einen ihrer ritter einen baustein vom eigenen verrat

Zet onder 1 van uw ridders een bouwsteen uit de eigen voorraad (van een willekeurige stapel).

Neem de bouwsteen van een willekeurige voor u staande stapel. Uw ridder mag op een willekeurig niveau staan. De burcht mag door deze aktie niet hoger worden dan zijn grondvlak groot is. Als uw ridder op niveau 0 staat kunt u met deze aktie een nieuwe burcht beginnen, op voorwaarde dat het veld van de ridder geen andere burcht raakt (diagonaal is wel toegelaten).

6.3 Setzen sie zusätzlich einen baustein vom allgemeinen verrat ein

Zet een extra bouwsteen in uit de algemene voorraad.

De normale regels voor het inzetten van bouwstenen gelden.

6.4 Gehen sie mit ihrem ritter in ein benachbartes tor und kommen sie aus einem beliebigen tor dieser burg auf ein freies feld wieder heraus

Ga met uw ridder in een naburige toren en kom uit een willekeurige toren van dezelfde burcht op een vrij veld er weer uit.

Je kan hierbij willekeurig veel niveau's overwinnen zolang je uit een toren komt op een vrij veld. Je mag je ridder niet op een willekeurig veld van de burcht zetten maar je moet een toren verlaten die naast het veld staat waar je wil terecht komen.

6.5 Gehen sie in ihrem zug 1 feld diagonal. sie können dabei auch 1 ebene überwinden

Ga in uw zet 1 veld diagonaal. Je kan daarbij ook 1 niveau overwinnen.

Je kan met deze zet ook van burcht naar burcht gaan als de burchten elkaar diagonaal raken en je ridder op 1 van de rakende velden staat.

6.6 Es stehen ihnen in diesem spielzug insgesamt 6 aktionspunkte zur verfügung

In deze zet kan u in totaal over 6 aktiepunten beschikken.

Je hebt dus 1 extra aktiepunt.

6.7 Es stehen ihnen in diesem spielzug insgesamt 7 aktionspunkte zur verfügung

In deze zet kan u in totaal over 7 aktiepunten beschikken.

Je hebt dus 2 extra aktiepunten.

6.8 Versetzen sie einen beliebigen, freien baustein auf dem spielplan an einen anderen freien platz. Ein burg darf dabei nicht geteilt werden.

Verzet een willekeurige vrije bouwsteen op het spelbord naar een andere vrije plaats. Een burcht mag hierdoor niet gedeeld worden.

Als een burcht maar uit 1 bouwsteen bestaat kan je deze bouwsteen ook verzetten of aan een bestaande burcht bijbouwen zodat er na uw zet een burcht minder is. Er moeten echter op elk moment minstens 6 burchten op het spelbord staan. Ook mag geen enkele burcht hoger zijn dan zijn grondvlak groot is. Je kan door deze aktie ook een nieuwe burcht stichten, als je een

bouwsteen bij een burcht wegneemt en hem op een vrij veld zet zodat hij geen andere burcht raakt (diagonaal is toegelaten).

6.9 Sie können einen eigenen ritter vom spielplan zurucknehmen und auf ein anderes feld - gemass den einsetzregeln - kostenlos wieder einsetzen.

Je mag een eigen ridder van het spelbord nemen en hem op een ander veld kostenlos terug inzetten. (wel rekening houden met de normale regels voor het inzetten van nieuwe ridders)

6.10 Sie können einen fremden ritter überspringen.

Je mag over een vreemde ridder springen. Het niveau van de ridder waar je overspringt is willekeurig. Het veld waarop je land moet op hetzelfde niveau, 1 niveau hoger of willekeurig dieper zijn.

Je mag enkel in een rechte lijn springen. (niet diagonaal)