

# TORRES

## REGULAMENT

Bătrânul rege caută un succesor demn de tronul său înainte să abdice și să renunțe la coroană. Pentru a decide care din fiii săi este cel mai potrivit pentru a-l urma la tron, regele organizează un concurs: Cel ce va reuși să construiască cele mai mari și înalte castele în decursul a 3 ani va fi încoronat noul rege. La finalul fiecărui an regele va evalua progresul fiilor săi, iar la finalul celui de-al 3-lea an își va anunța decizia finală. Jucătorii vor lua rolul prinților, fiecare comandând câte 6 cavaleri ce îi vor ajuta să ridice castele, demonstrând astfel că sunt demni să conducă regatul.

### Componentele Jocului:

- O tablă de joc,
- 92 de piese de construcție pentru castele,
- 28 de cavaleri,
- 1 rege,
- 40 de cărți cu acțiuni,
- 2 carduri cu acțiunile posibile și costurile lor,
- 3 cărți Etape,
- 8 cărți Maestru (pentru varianta Maestru),
- 4 cartonașe 100/200.



### Scopul jocului:

De-a lungul jocului, jucătorii vor trebui să înalțe castele pe tabla de joc. În decursul a 3 evaluări diferite jucătorii primesc puncte pentru castelele pe care cavalerii lor le stăpânesc.

Jucătorul cu cele mai multe puncte la finalul acestor trei evaluări este câștigătorul jocului.

### Pregătirea jocului:

Așezați tabla de joc în mijlocul mesei. Fiecare jucător va primi:

- 7 cavaleri de o culoare. Fiecare jucător va așeza un cavaler pe poziția de început 0 a traseului de marcaj pentru scor. Restul de 6 cavaleri vor fi așezați în dreptul jucătorului respectiv.

- 10 cărți cu acțiuni de culoarea cavalerilor săi. Acestea vor fi amestecate și așezate cu fața în jos în dreptul său.

Așezați în apropiere cărțile Etape în funcție de numărul de jucători aflați lângă tabla de joc astfel încât toată lumea să poată să le vadă. Cărțile Etape care nu sunt necesare pentru acest joc pot fi puse înapoi în cutia de joc.

Așezați toate piesele de construcție pentru castel lângă tabla de joc ca stoc de piese comun (pentru toți jucătorii). 8 dintre aceste piese vor fi așezate pe tabla de joc pe spațiile marcate cu imaginea unui castel, acestea fiind punctele de pornire pentru viitoarele castele ce se vor înălța pe parcursul jocului.

Începând cu cel mai tânăr, fiecare jucător își va plasa câte un cavaler pe unul dintre castelele neocupate de pe tablă. Ultimul jucător trebuie de asemenea să plaseze și regele pe un castel neocupat, acesta fiind de acum castelul regelui pe perioada primului an.



### Cum se joacă:

Jocul se desfășoară în 3 etape. Fiecare etapă corespunde unui an. La finalul fiecărei etape vor fi evaluate punctele acumulate până în acel moment. Prima etapă constă în 4 runde iar a doua și a treia etapă în câte 3 runde fiecare. După etapa a treia (al treilea an) jocul se termină.

**Notă pentru jocul în doi:** În această variantă de joc fiecare etapa va consta în câte 4 runde.

O rundă este completă atunci când fiecare jucător și-a efectuat acțiunile.

La începutul fiecărei etape, fiecare jucător va primi piese de construcție castel din stocul comun.

### Distribuirea pieselor de construcție:

Cartea Etapă arată câte piese de construcție vor primi jucătorii în cele 3 etape. Fiecare jucător va lua din stocul comun numărul de piese indicat și le va așeza în formă de turnuri în fața sa așa cum este indicat pe cartea etapă. Acestea vor fi turnurile lor pentru etapa respectivă.

### Exemplu pentru jocul în 4:

Etapa 1: Fiecare jucător va primi câte 4 turnuri fiecare conținând câte 2 piese de construcție.

Etapa 2: Fiecare jucător va primi câte 3 turnuri fiecare conținând câte 2 piese de construcție.

Etapa 3: Fiecare jucător va primi câte 3 turnuri fiecare conținând câte 2 piese de construcție.



## Să înceapă concursul!

Direcția de joc este spre stânga. Cel mai tânăr jucător începe. În tura ta vei avea 5 puncte de acțiune (ne vom referi în continuare la acestea drept "AP") la dispoziția ta. Poți folosi aceste puncte pentru acțiunile următoare. Ordinea în care le folosești nu are importanță.

O acțiune poate de asemenea să fie folosită de mai multe ori.

- Plasează un cavaler,
- Mută un cavaler,
- Plasează piesele de construcție,
- Cumpără cărți cu acțiuni,
- Folosește cărți cu acțiuni,
- Mută cavalerul pe traseul de scor.

### Acțiuni:

**Plasează un cavaler (un cavaler costa 2 AP)**

Un cavaler poate să fie plasat doar lângă un alt cavaler de-al tău și neapărat pe un spațiu neocupat. Asta înseamnă fie un spațiu gol de pe tabla de joc sau o piesă de construcție neocupată.

**Reguli pentru plasarea unui cavaler:**

- Cavalerul poate să fie plasat doar în imediata vecinătate a altui cavaler de aceeași culoare. Poate fi plasat pe direcție verticală sau orizontală dar nu diagonală, ceea ce înseamnă că există doar 4 spații posibile unde poate să fie plasat.



- Spațiul pe care urmează să fie plasat cavalerul trebuie să fie la același nivel sau la orice nivel mai mic decât cavalerul aflat deja în joc dar niciodată la un nivel mai înalt.

**Ce este un nivel?**

Nivelurile sunt importante când vine vorba de scor. Nivelul unui cavaler este determinat în felul următor: un cavaler aflat direct pe tabla de joc va fi nivelul 0, un cavaler aflat pe o piesă de construcție va fi nivelul 1, un cavaler aflat pe două piese de construcție va fi nivelul 2 și tot așa.

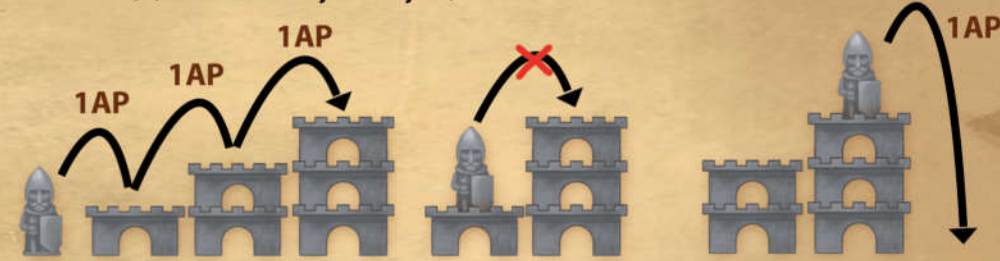


**Mută un cavaler (pentru a muta un spațiu te costă 1 AP)**

În tura ta poți să muți câți cavaleri vrei până ce ți-ai epuizat toate AP-urile.

**Reguli pentru mutarea unui cavaler:**

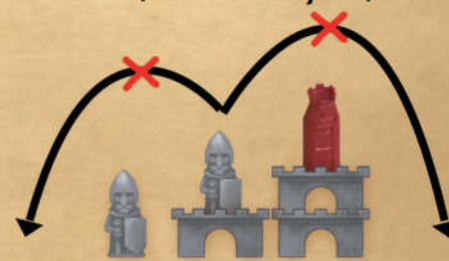
- Un cavaler poate fi mutat vertical sau orizontal dar nu diagonal.
- Poate să urce pe o altă piesă doar dacă aceasta este cu un singur nivel mai înalt (pentru ca un cavaler să urce la nivelul 2 de la nivelul 0, acesta trebuie mai întâi să urce la nivelul 1) dar poate să coboare de pe un nivel superior la orice nivel inferior (de la nivelul 2 direct la nivelul 0) (Vezi ilustrațiile 1 și 2).



Ilustrația 1

Ilustrația 2

- Mutarea se poate efectua doar pe un spațiu sau o piesă de construcție neocupată. Alți cavaleri (ai tăi și ai oponentilor) și regele sunt considerați obstacole (Vezi ilustrația 3).



Ilustrația 3

**Notă:** Piesele de construcție prezintă uși pe toate părțile prin care cavalerii pot să treacă. Asta înseamnă că un cavaler poate să intre pe ușa unei piese și să iasă pe oricare dintre ușile unei alte piese, atâta timp cât acestea fac parte din același castel. Cavalerii care execută această mutare se pot deplasa pe un singur nivel sau mai jos, dar nu pot urca. Această mutare costă 1 AP.

**Notă:** Cărțile cu acțiuni pot să evite aceste reguli.

**Plasare unei piese de construcție (o piesă costă 1 AP)**

Turnurile (grupuri de piese de construcție) aflate în dreptul fiecărui jucător arată câte runde mai sunt până la următoarea evaluare.

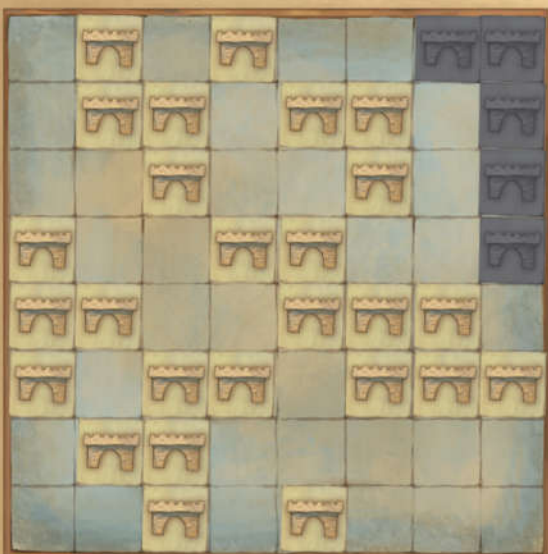
Într-o tură, un jucător poate să folosească doar piesele unui singur turn de-al său la alegere.

Dacă nu au fost folosite toate piesele dintr-un turn în tura respectivă, piesele rămase trebuie să fie distribuite pe celelalte turnuri ale jucătorului. Totuși, turnurile aflate în fața unui jucător, lângă tablă, nu pot să depășească înălțimea de 3 piese de construcție fiecare. Dacă rămân piese ce nu mai pot fi distribuite datorită înălțimii limită, piesele respective se vor întoarce în stocul comun.

Nu se poate crea un turn nou. În cazul în care mai rămân piese după evaluare, acestea pot fi folosite la turnuri în etapa următoare dar se aplică aceleași reguli: înălțime maximă de 3 piese și ce este în plus va fi înapoiat în stocul comun.

**Reguli pentru plasare unei piese de construcție:**

- Într-o tură, piesele de construcție pot fi alocate mai multor castele.
- Piesele noi trebuie mereu să fie plasate pe alte piese ale castelului (astfel crescând în înălțime) sau la nivelul 0 lângă alte piese ale castelului (astfel mărindu-i baza).
- Un castel nu poate să aibă înălțimea mai mare decât baza. De exemplu: Dacă baza unui castel este de 3 piese, înălțimea maximă a castelului va fi de 3 niveluri.
- Bazele castelelor se pot atinge unele cu altele doar în diagonală.



**Exemplu:**  
Castelul închis la culoare din imagine are o bază de 5 piese. Acesta nu mai poate să-și extindă baza deoarece ar atinge alte castele.

**Cumpărarea cărților cu acțiuni (o carte costă 1 AP)**

Un jucător poate să cumpere maxim 2 cărți cu acțiuni într-o tură. Pentru a cumpăra o carte, se trag 3 cărți din teancul propriu așezat cu fața în jos, se alege una iar cele două nefolosite se vor reintroduce în teanc, fie sub fie deasupra sa, împreună sau separat. Pentru a cumpăra o altă carte repetați aceeași procedură. Cărțile pot fi folosite în orice tură a ta, mai puțin în tura în care au fost cumpărate. Nu există o limită de cărți cu acțiuni pe care un jucător să le aibă în mână.

**Folosirea cărților cu acțiuni (nu costă AP)**

Oricând în tura ta ai dreptul să folosești o singură carte cu acțiuni. Arată cartea și îndeplinește acțiunea respectivă. Odată ce ai terminat, cartea va fi scoasă din joc. Descrierile fiecărei cărți cu acțiuni în parte este detaliată la finalul regulamentului.

- **Mutarea cavalerului pe traseul de scor (un spațiu costă 1 AP):**  
Dacă ai AP-uri rămase dar nu vrei să le mai folosești pentru diferite acțiuni, le poți folosi pentru a avansa pe traseul de scor. Pentru fiecare AP folosit poți să înaintezi un spațiu.

**Notă:** Pe traseul de scor nu pot să fie doi cavaleri pe același spațiu. Dacă ajungi pe un spațiu deja ocupat, ai dreptul să înaintezi până la următorul spațiu liber.

**Evaluare:**

Punctajul se evaluează după fiecare etapă în felul următor: pentru fiecare castel pe care se află cel puțin un cavaler de-al tău primești puncte.

Fiecare castel se evaluează doar odată pentru fiecare jucător, chiar dacă un jucător are mai mulți cavaleri pe același castel. Se punctează doar cavalerul de la cel mai înalt nivel.

Evaluarea are loc de la stânga la dreapta și începe de la jucătorul cel mai tânăr.

**Cum se numără punctajul:**

Nivelul la care se află cavalerul se înmulțește cu baza castelului. Exemplu: Cavalerul Anei se află la nivelul 3. Castelul are o bază de 5 piese. Ana va primi  $3 \times 5 = 15$  puncte. Dacă Ana mai are cavaleri pe acest castel, fie la același nivel sau mai jos, nu va mai primi puncte și pentru aceștia.

Dacă mai mulți jucători au cel puțin câte un cavaler pe același castel, aceștia vor primi și ei puncte pentru cavalerii lor când le vine rândul la Evaluare.



**Bonusul regelui:**

Castelul pe care se află regele (ne vom referi la el de acum drept „Castelul Regelui”) va fi evaluat diferit. După ce toți jucătorii au obținut punctele pentru toate castelele (inclusiv pentru castelul regelui), se vor alocă puncte bonus de la castelul regelui.

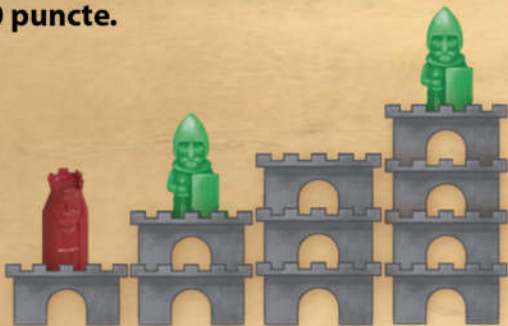
Fiecare jucător care are cel puțin un cavaler la un nivel adecvat (vezi mai jos) pe castelul regelui va primi puncte bonus. Nu contează dacă se întâmplă să fie același cavaler care a obținut puncte anterior. Dacă există un cavaler ce se califică pentru puncte bonus, acesta le va primi. Dacă un jucător are mai mulți cavaleri ce se califică pentru bonus, punctele se acordă doar pentru unul dintre ei.

### Punctele bonus variază de la etapă la etapă:

- Finalul Etapei 1: 5 puncte bonus pentru jucătorii care au cel puțin un cavaler la primul nivel al castelului regelui.
- Finalul Etapei 2: 10 puncte bonus pentru jucătorii care au cel puțin un cavaler la al doilea nivel al castelului regelui.
- Finalul Etapei 3: 15 puncte bonus pentru jucătorii care au cel puțin un cavaler la al treilea nivel al castelului regelui.

Pentru această evaluare nu va conta unde se află regele.

Exemplul 1: La finalul primei Etape Laurențiu are 2 cavaleri pe castelul regelui. Din moment ce niciunul dintre ei nu se află la primul nivel, el va primi puncte doar din evaluare normală:  $4 \times 4 = 16$  puncte. În același scenariu dar la finalul Etapei 2, Laurențiu va primi bonusul regelui de 10 puncte.



Exemplul 2: La finalul Etapei 2 Ana va primi  $2 \times 4 = 8$  puncte pentru cavalerul ei de pe al doilea nivel. Din moment ce al doilea ei cavaler se află la un nivel mai jos, Ana nu va primi puncte pentru acesta. Ana va primi de asemenea și bonusul regelui, de 10 puncte, deoarece este finalul Etapei 2 iar un cavaler se află la nivelul 2 pe castelul regelui, drept urmare se încadrează pentru bonus.



### Mutarea Regelui:

La finalul evaluării, jucătorul cu cele mai puține puncte obținute are dreptul să mute regele pe orice alt castel. Regele se poate muta la orice nivel pe orice spațiu neocupat. A doua Etapă începe odată ce toți jucătorii au primit punctajul și regele a fost (sau nu) mutat. Fiecare va primi atâtea turnuri câte arată pe cartea Etapă. Jucătorul cu cele mai puține puncte decide care dintre jucători va începe.

### Sfârșitul jocului:

Jocul se sfârșește la finalul Etapei 3, mai exact după a 3-a Evaluare. Jucătorul cel mai avansat pe traseul de scor este câștigătorul jocului și viitorul Rege!

Notă: Prima dată când treci cu cavalerul de spațiul 0 al traseului de scor va trebui să iei cartonașul 100/200 de culoarea ta și să îl așezi în dreptul tău cu partea 100 în sus. Odată ce ai trecut a doua oară de spațiul 0, întoarce cartea cu partea 200 în sus.

### Variante de joc:

(Cu ceva mai mult noroc):

Toate cărțile cu acțiuni vor forma un singur teanc de tragere, amestecat și așezat lângă tabla de joc cu fața în jos. Culoarele cărților vor fi de acum irelevante. Restul regulilor sunt identice cu cele ale jocului original.

**Varianta Maestru:**

Această variantă de joc este dedicată jucătorilor avansați de Torres și le va oferi provocări noi. Se aplică aceleași reguli ca la jocul original, dar mai sunt adăugate următoarele:

- Poziția de start a castelelor

Primele 8 piese de construcție pot fi așezate acum oriunde pe tabla de joc (nu se mai ține cont de spațiile de pornire marcate). Pe rând, fiecare jucător va așeza câte o piesă de construcție pe orice spațiu liber de pe tablă până ce vor fi 8 piese de start. Trebuie de asemenea lăsat loc liber între piese (minim 2 spații pe orizontală sau verticală și minim un spațiu pe diagonală).



**Cărțile cu acțiuni:**

Fiecare jucător va avea toate cele 10 cărți de acțiune pe culoare lui dar acestea nu vor mai trebui să fie cumpărate.

## Cărți Maestru:

Amestecați cele 8 cărți Maestru într-un pachet de tragere, întoarceți prima carte și așezați-o lângă tabla de joc. Această carte se va aplica pentru toți jucătorii.

Unele dintre aceste cărți vor fi relevante pentru evaluarea de la finalul fiecărei Etape în timp ce altele doar pentru evaluarea ultimei Etape. Jucătorul care îndeplinește provocarea de pe cartea Maestru până la finalul Etapei respective va primi punctele ilustrate pe carte. Asta înseamnă că vor fi de luat decizii în ceea ce privește acumularea de puncte. Se poate opta pentru îndeplinirea provocării de pe cartea Maestru, pentru primirea punctelor bonus din partea Regelui sau pentru realizarea celui mai mare și mai întins castel. Pentru a îndeplini o provocare nu este relevant pe ce nivel sau pe câte castele sunt cavalerii, decât dacă provocarea specifică acest lucru. Descrierile fiecărei cărți individuale se află la finalul regulamentului.

## Ordinea de joc:

Cât timp toți cavalerii sunt pe aceeași poziție de start pe traseul de scor, jucătorul care începe nu se schimbă. Din momentul în care cavalerii au început să înainteze, jucătorul al cărui cavaler se află mai în față va fi jucătorul care începe, asta până când un alt cavaler îl va depăși. Jucătorul cu cele mai multe puncte va fi jucătorul care începe, după care sensul va merge spre stânga. Aceleași reguli se aplică și pentru începerea unei noi Etape.

## Costul acțiunilor:

- Plasarea unui cavaler: 2 AP per cavaler
- Mutarea unui cavaler: 1 AP per spațiu
- Plasarea pieselor de construcție: 1 AP per piesă
- Cumpărarea cărților cu acțiuni: 1 AP per carte
- Folosirea unei cărți cu acțiuni: 0 AP
- Mutarea unui cavaler pe traseul de scor: 1 AP per spațiu

## Cărți cu Acțiuni:



Poți să plasezi o piesă de construcție proprie pe un spațiu unde se află deja un cavaler. Această piesă va fi introdusă sub cavaler. Totuși, această acțiune nu este permisă în cazul în care va rezulta o înălțime mai mare decât baza castelului. În cazul în care cavalerul se află la nivelul 0, se va extinde baza castelului sau se va începe unul nou dacă în acest fel nu va atinge un alt castel orizontal sau vertical.



Îți poți muta un cavaler două niveluri mai sus pe primul spațiu neocupat. Exemplu: de la nivelul 1 la nivelul 3. Spațiul pe care va fi mutat trebuie să fie adiacent cavalerului pe axă verticală sau orizontală.



Un cavaler poate intra pe o ușă adiacentă acestuia și să iasă apoi pe oricare altă ușă pe un spațiu neocupat. Cavalerul poate atât să coboare cât și să urce oricâte niveluri dorește dar nu poate însă să ajungă pe orice spațiu al castelului, ci doar pe un spațiu care se află lângă o ușă.



Poți să muți cavalerul pe un spațiu adiacent acestuia, inclusiv cu un nivel mai înalt. Deasemenea, poți muta cavalerul de pe un castel pe altul dacă cele două se ating diagonal iar cavalerul se află pe unul dintre cele două spații corespunzătoare (pe colț).



Primești 6 sau 7 AP-uri într-o singură tură, în loc de 5 AP.



Poți să muți o piesă de construcție neocupată la alegerea ta pe un alt spațiu neocupat. Totuși, nu ai voie să despartă un castel în două. Dacă un castel constă în doar o piesă, acesta poate fi mutat. Trebuie să fie cel puțin 6 castele pe tabla de joc la finalul turei tale. Nu poți să scoți din joc o piesă de construcție. Nu poți să muți o piesă dacă va rezulta baza unui castel mai mic decât înălțimea sa. Poți deasemenea să începi un nou castel mutând o piesă pe un spațiu neocupat care nu are nici o legătură cu vreun alt castel.



Poți să muți un cavaler fără a cheltui AP-uri, conform regulilor de Mutare a Cavalerului.



Poți să mai folosești încă o piesă de construcție din stocul comun. Se aplică regulile de plasare a pieselor.



Un cavaler poate să sară peste orice obstacol (orice cavaler sau rege) odată. Acest lucru se poate face doar în linie dreaptă și pe un spațiu neocupat. Spațiul pe care va ajunge cavalerul poate fi cu un nivel mai sus sau cu oricâte niveluri mai jos. Cavalerul trebuie să ajungă direct pe spațiul aflat imediat dincolo de obstacol. Obstacolul se poate afla la orice nivel.

## Cărți Maestru:



Jucătorii primesc câte 40 de puncte bonus dacă toți cavalerii lor se află la niveluri diferite la finalul Etapei 3.



Jucătorii primesc câte 50 de puncte bonus dacă toți cavalerii lor se află pe același nivel la finalul Etapei 3.



Jucătorii primesc câte 50 de puncte bonus dacă toți cavalerii lor se află pe aceeași linie (orizontală , verticală sau diagonală) la finalul Etapei 3. Nu contează dacă se află și alți cavaleri pe linia respectivă.



Jucătorii primesc câte 50 de puncte bonus dacă 4 dintre cavalerii lor formează un pătrat. Cavalerii se pot afla pe orice nivel. Dacă se formează mai multe pătrate, unul singur se va lua în considerare.



Jucătorii primesc la finalul fiecărei evaluări puncte bonus pentru fiecare cavaler care se află la marginea terenului:

Evaluarea 1: 2 puncte bonus,  
Evaluarea 2: 5 puncte bonus,  
Evaluarea 3: 10 puncte bonus.

Jucătorul care are cei mai mulți cavaleri pe margine va primi 2 puncte bonus în plus la finalul Evaluării 1, 5 puncte bonus în plus la finalul Evaluării 2 și 10 puncte bonus la finalul Evaluării 3. În caz de remiză nu se va aloca nici un punct bonus în plus.



Jucătorii primesc 5 puncte bonus dacă la finalul Evaluării 1 au toți cavalerii în exact 4 castele. Dacă un jucător are mai mult de 4 cavaleri pe tabla de joc, acesta va trebui să aibă mai mulți cavaleri pe cel puțin un castel.

Jucătorii primesc 15 puncte bonus dacă la finalul Evaluării 2 au toți cavalerii în exact 5 castele.

Jucătorii primesc 30 de puncte bonus dacă la finalul Evaluării 3 au toți cavalerii în exact 6 castele.



Jucătorii primesc 40 de puncte bonus dacă toți cavalerii lor se află unul lângă altul la finalul Etapei 3.



Jucătorii primesc la finalul fiecărei evaluări puncte bonus pentru fiecare cavaler de culoarea lor care se află pe una dintre diagonalele principale:

Evaluarea 1: 2 puncte bonus,  
Evaluarea 2: 5 puncte bonus,  
Evaluarea 3: 10 puncte bonus.

Jucătorul care are cei mai mulți cavaleri pe ambele diagonale va primi 2 puncte bonus în plus la finalul Evaluării 1, 5 puncte bonus în plus la finalul Evaluării 2 și 10 puncte bonus la finalul Evaluării 3. În caz de remiză nu se va aloca nici un punct bonus în plus.

