

TORRES



TORRES

pravidla

Strategická hra o stavění hradů a rytířích pro 2 - 4 hráče od 12 let.

Série zničujících tornád rozpoutaná nepřátelskými čaroději v nedávné válce zanechala královské hrady v troskách. Z kdysi velkolepých paláců zůstaly jen základy. Válka připravila krále nejen o jeho hrady, ale také o jeho mládí. Starý král se musí rozhodnout, který z jeho synů bude jeho následovníkem. Pověřil je tedy přestavbou svých hradů a slíbil trůn tomu z nich, který postaví nejvyšší a největší hrady.

Každý princ má k dispozici 6 rytířů, které může pověřit dohlížením na výstavbu. Král unavený válkou vyžaduje, aby stavění probíhalo v míru a vzájemné spolupráci. To znamená, že princové na sebe a na rozestavěné hrady nesmí útočit. Na výstavbě jednoho hradu může spolupracovat dva a více princů, přičemž jejich rytíři spolu soupeří o to, který z nich bude na nejvyšší věži hradu. Král stráví každý rok v některém z hradů a odmění rytíře, kteří ho ochraňují.

Jednou za rok král objedná všechny rozestavěné hrady a posoudí nárok na trůn každého svého syna. Po dokončení své třetí cesty určí následovníka a uchýlí se do ústraní v očekávání své smrti.

-- Obsah krabice --

- 1 hrací plán
- 92 stavebních kamenů
- 24 figurek rytířů
- 4 bodovací kameny
- 1 figurka krále
- 40 akčních karet (na zadní straně jsou označené písmenem A)
- 4 karty KODEXU (s přehledem možných akcí a jejich ceny - na zadní straně označeny písmenem C)
- 3 karty ETAPY (uvádějí počet stavebních kamenů do každé etapy hry - na zadní straně označeny písmenem P)
- 8 MISTROVSKÝCH karet (požívaných v mistrovské verzi hry - na zadní straně označeny písmenem M)

-- Cíl hry --

Na hracím plánu je při vnějším okraji nakreslena bodovací stupnice a uprostřed oblast pro stavění hradů o rozměrech 8×8 polí. Uvnitř stavební oblasti je zvýrazněno osm polí, na které se na začátku hry položí 8 počátečních hradů.

Na konci každého roku (jedné ze tří etap) získávají hráči za každý hrad, ve kterém mají svého rytíře, vítězné body. Při udílení bodů se násobí zastavěná plocha hradu výškou, ve které stojí váš rytíř. Ten z hráčů, který v průběhu tří let získá nejvíce bodů je vítězem.

-- Příprava hry --

Mezi hráče položte **hrací plán** tak, aby na něj všichni snadno dosáhli.

Každý hráč si vybere barvu, za kterou bude hrát a v této barvě si vezme **1 bodovací kámen** a **6 figurek rytířů**. Bodovací kameny položte před začátkem hry vedle bodovací stupnice poblíž políčka s číslem 1. Figurky rytířů si zatím položte na stůl před sebe.

Každý hráč si vezme jednu kartu **KODEXU** - nápovědnou kartu.

Podle počtu hráčů vyberte příslušnou kartu **ETAPY**, a odpovídající kartu (pro 2, 3 anebo 4 hráče, jejichž počet je na kartě znázorněn počtem přílebků v horní části karty) položte obrázkem nahoru vedle hracího plánu. Je na ní uvedeno, kolik stavebních kamenů dostanou hráči před začátkem každé etapy. Zbývající dvě karty ETAP vraťte zpět do krabice.

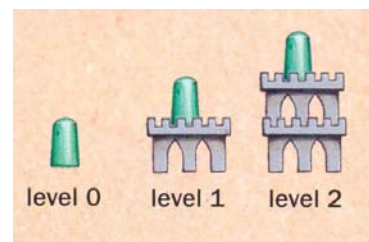
Všechny **AKČNÍ** karty zamíchejte (bez ohledu na barvu) a položte je obrázkem dolů vedle hracího plánu (barva karet má význam až když hrajete mistrovskou verzi hry).

Poblíž hracího plánu položte figurku **krále** a všechny **stavební kameny**. Toto je tzv. společná zásoba. 8 z těchto kamenů položte na 8 označených polí na hrací plán. To jsou základy 8 hradů, které se mohou v průběhu hry rozrůstat.

Počínaje nejmladším hráčem položí každý hráč (ve směru hodinových ručiček) **jednoho** svého rytíře na libovolný **neobsazený** hrad. Takže každý hráč začíná s jedním rytířem v jednom hradě (každý v jiném).

Hráč, který svého rytíře umisťoval jako poslední, vezme figurku **krále** a postaví ji na některý ze zbývajících **volných** hradů. Pro tento rok (etapu) se tento hrad stává královským hradem.

*Poznámka: je důležité, aby všichni hráči rozuměli pojmu **úroveň** (nebo také patro) a věděli, jak se úrovně počítají. Úroveň je myšlena výška, ve které se nachází rytíř. Například stojí-li rytíř přímo na hracím plánu je na úrovni 0. Rytíř stojící na jednom stavebním kamenu je na úrovni 1. Rytíř stojící na věži, která je vystavěna ze dvou stavebních kamenů je na úrovni 2 atd. Rytíř může a nemusí být na nejvyšší věži hradu (úrovni), avšak při udělení bodů se počítá jen ta úroveň hradu, na které se váš rytíř nachází.*



-- Průběh hry --

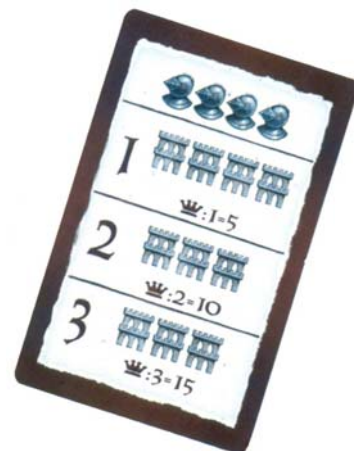
Hra Torres je rozdělena na tři etapy - roky. Každá etapa končí vyhodnocením. První etapa je rozdělena na čtyři kola, druhá a třetí etapa každá na tři kola (kromě hry ve dvou hráčích, ve které jsou všechny etapy rozděleny na 4 kola). V každém kole může každý hráč ve směru hodinových ručiček postupně odehrát své akce (viz dále).

Přidělování stavebních kamenů

Před každou etapou dostanou hráči ze společné zásoby určitý počet stavebních kamenů. Jejich počet je uveden na kartě ETAPY. Z těchto kamenů pak hráči vytvoří sloupečky přesně podle obrázku na kartě etapy. Tyto kameny jsou označovány jako vlastní zásoba.

Příklad pro hru ve 4 hráčích:

- 1. etapa:** Každý hráč vytvoří 4 věže (sloupce) po 2 stavebních kamenech.
- 2. etapa:** Každý hráč vytvoří 3 věže po 2 stavebních kamenech.
- 3. etapa:** Každý hráč vytvoří 3 věže po 2 stavebních kamenech.



Začínající hráč

Začíná nejmladší hráč a od něj hra pokračuje ve směru hodinových ručiček.

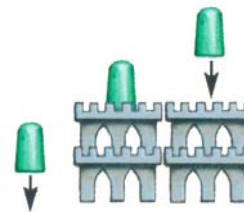
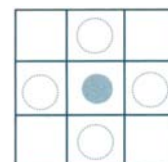
-- Kolo hráče --

Hráč, který je na tahu má k dispozici celkem **5 akčních bodů (AB)**, které může utratit **v libovolném pořadí** za následující akce. Akce a jejich cena jsou také stručně uvedeny na kartách KODEX.

Nasazení rytíře (2 AB za rytíře)

Nového rytíře lze nasadit pouze na volné políčko (přímo na hrací plán nebo na věž) **vedle** rytíře stejné barvy, který už stojí na hracím plánu. Při umísťování nového rytíře na hrací plán platí následující pravidla:

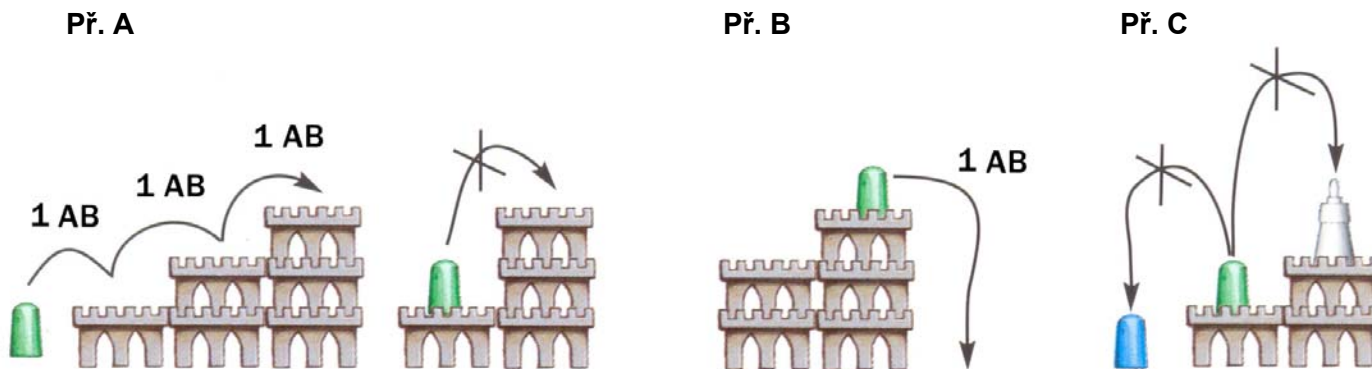
- Za sousední pole se při umísťování rytíře považují jen kolmo sousedící pole, ne pole ležící úhlopříčně. To znamená, že k jednomu (na hracím plánu již stojícímu) rytíři, připadají v úvahu maximálně čtyři místa, do kterých může být nový rytíř umístěn.
- Nově nasazený rytíř může být položen jen na stejnou nebo nižší úroveň než je rytíř momentálně stojící na hracím plánu. Nový rytíř může být tedy položen na pole ležící o **libovolný počet úrovní níže**, ale nikdy nesmí být umístěn na pole vyšší úrovně, než na jaké je rytíř již stojící na hracím plánu.



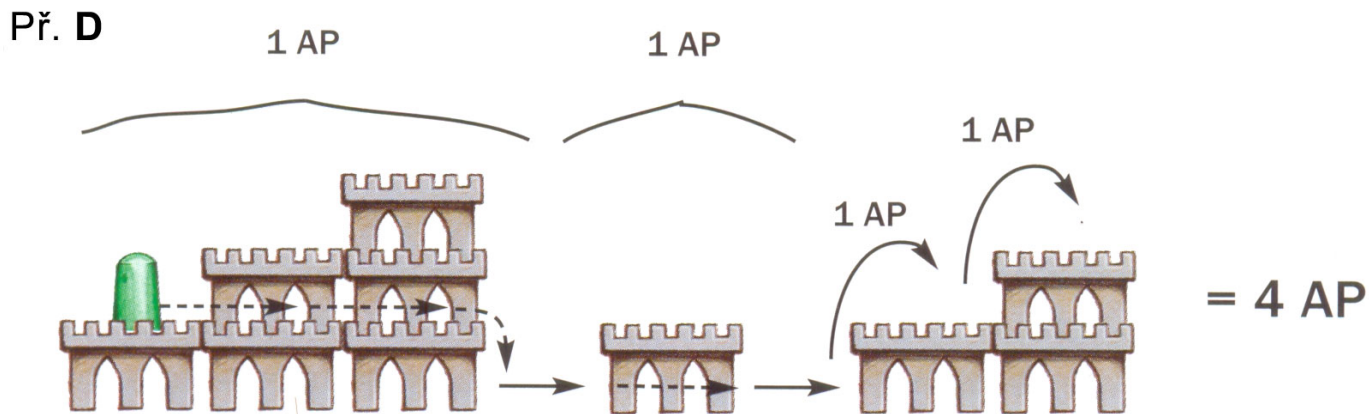
Přesun rytíře (1 AB za pole)

Hráč může v jednom kole přesouvat tolik rytířů o tolik polí, kolik má pro toto kolo akčních bodů (AB). Pro přesun rytíře platí následující pravidla (není-li zahrána některá z akčních karet, která je mění):

- Rytíř se může pohybovat jen vodorovně nebo svisle, ne úhlopříčně.
- V jednom kroku smí rytíř vystoupit maximálně o jednu úroveň výše (příklad A), ale klesnout může o libovolný počet úrovní (příklad B).
- Rytíř může být přesunut jen na volné pole - pole neobsazené králem anebo jiným rytířem, bez ohledu na jeho barvu (příklad C).



Poznámka: věž má dveře na všech čtyřech stranách. **Rytíři mohou tyto používat dveře k tomu, aby prošli hradem!** To znamená, že rytíř může jedněmi dveřmi do hradu vstoupit a jinými dveřmi z něho vyjít (uvnitř můžete změnit směr). Tato akce stojí také jen 1 AB. Při **průchodu** hradem nesmí rytíř vystoupit na vyšší úroveň (pokud mu to neumožňuje zahraniční akční karta), ale může sestoupit o tolik úrovní o kolik si přeje. Tímto způsobem může rytíř v jednom kole projít tolik hradů, kolik AB hráč utratí.



Rozšíření hradu (1AB za stavební kámen)

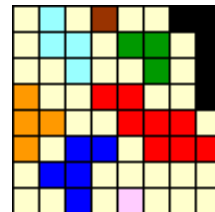
Počet sloupečků stavebních kamenů, které leží před hráčem určuje, kolik kol mu ještě v této etapě zbývá odehrát. Ve svém kole může hráč umisťovat kameny jen z **jednoho** sloupečku ležícího před ním. Nicméně může si vybrat libovolný ze svých sloupečků. Hráč může na hrací plán položit i méně stavebních kamenů, než kolik jich má ve sloupečku, který si vybral. Nepoužité stavební kameny můžete rozdělit mezi ostatní sloupečky. Žádný sloupeček však nesmí být vyšší než 3 kameny. V jednom kole tedy hráč nemůže umístit víc než 3 stavební kameny.

Zbude-li hráči víc nepoužitých kamenů, než kolik jich může odložit na zbývající sloupečky, jsou přebývající kameny vráceny do společné zásoby. Přebývající kameny nesmí být použity k vytvoření nového sloupečku! Zbudou-li hráči nějaké kameny na konci etapy jsou všechny vráceny do společné zásoby (nemohou být použity v další etapě). Pro umisťování stavebních kamenů platí následující pravidla (není-li zahrána akční

karta, která je mění):

- Hráč může přidávat stavební kameny k libovolnému hradu a v jednom kole jich může umístit tolik, kolik jich má ve vybraném sloupečku.
- Kameny musí být vždy přidány k existujícím hradům - buď položením kamene na hrací plán vedle hradu (na úroveň 0), což zvětší jeho plochu anebo položením kamene na jiný prázdný stavební kámen čím se zvýší úroveň hradu.
- Hrad nesmí být nikdy vyšší než je jeho plocha. Takže pokud je plocha hradu rovna 3 (tzn. hrad je tvořen 3 stavebními kameny ležícími na hracím plánu) může být vysoký maximálně 3 úrovně.
- Při rozšiřování plochy hradu nesmí dojít ke spojení dvou hradů. Hrady se mohou dotýkat jen úhlopříčně.

Černý hrad na tomto obrázku má plochu rovnou 5, ale díky okolním hradům již nemůže být rozšířen. Jeho výška nemůže být vyšší než 5 úrovní.



Nákup akční karty (1 AB za kartu)

Utratí-li hráč 1 AB k nakoupení akční karty, může si z balíčku akčních karet líznout jednu kartu. V jednom kole je možné nakoupit maximálně 2 akční karty. Nakoupené karty mohou být použity až v dalším kole. V průběhu hry můžete mít v ruce libovolný počet akčních karet.

Použití akční karty (0 AB)

V každém kole můžete zahrát maximálně **jednu** akční kartu. Nesmíte však zahrát kartu, kterou jste v tomto kole právě získali. Kartu je možné zahrát v libovolném okamžiku svého kola tím, že ji položíte obrázkem nahoru před sebe a provedete uvedenou akci. Po použití je karta vrácena do krabice a odstraněna ze hry. Popis všech akčních karet naleznete na konci těchto pravidel.

Posun bodovacího kamene (1 AB za vítězný bod)

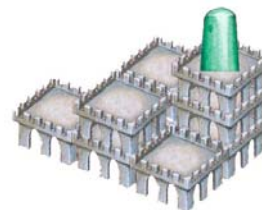
Hráč může utratit 1 AB za posun bodovacího kamene na bodovací stupnici o jedno pole vpřed. AB se využívají k posunu bodovacího kamene v situaci, kdy hráč nemá nic lepšího na práci. Na jednom políčku bodovací stupnice může stát jen jeden bodovací kámen. Pokud by se měl kdykoliv v průběhu hry zastavit bodovací kámen na již obsazeném políčku bodovací stupnice, je posunut na nejbližší další volné políčko (vpřed). Díky tomu je možné využít tuto akci k zisku i několika vítězných bodů, pokud je bodovací kámen těsně za kamenem jiného hráče.

-- Vyhodnocování --

Ohodnocení pozice v hradu

Vyhodnocení se koná na konci každé etapy, celkem tedy třikrát za hru. Hráči získají body v závislosti na pozici svých rytířů. Za každý hrad je však možné získat body jen jednou bez ohledu na to, kolik rytířů v něm máte. Nicméně body získají rytíři všech barev (všech hráčů) v hradu. Hráči získají tolik bodů, kolik činí nejvyšší **úroveň** jejich rytíře, **vynásobená plochou** hradu.

Příklad: váš rytíř stojí na 3. úrovni a hrad zabírá plochu 5 polí. Takže za tento hrad získáte $3 \times 5 = 15$ bodů a o stejný počet polí přesunete svůj bodovací kámen po bodovací stupnici. Pokud by jste ve stejném hradu měli ještě rytíře na 2. úrovni, nezískali by jste za tento hrad už žádné další body.



Jsou-li v jednom hradu rytíři různých barev, dostanou body **všichni** hráči jejichž rytíři jsou v hradu. Rytíři ostatních hráčů nemají na ohodnocení vašeho rytíře žádný vliv.



Jako první vyhodnocuje pozici svých rytířů začínající hráč. Po něm (ve směru hodinových ručiček) pokračují ostatní hráči. Pokud by se měl bodovací kámen po ohodnocení **všech** hradů zastavit na již obsazeném políčku bodovací stupnice, je posunut na nejbližší další volné políčko. Díky tomu nemůže nikdy nastat remíza.

Královský bonus



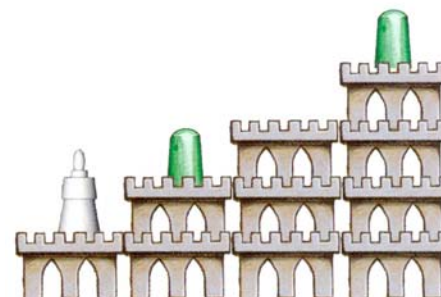
Jakmile všichni hráči ohodnotili pozici svých rytířů ve všech hradech (včetně hradu, ve kterém je král), mohou získat královský bonus. Každý hráč, který má rytíře v královském hradě na požadované úrovni (viz níže) získá **královský bonus**:

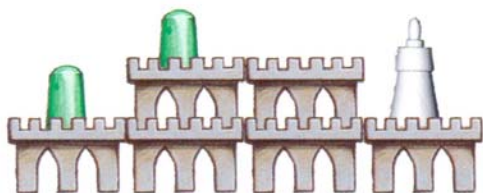
- V první etapě:
získáte 5 bonusových bodů, pokud máte v královském hradu rytíře na 1. úrovni
- Ve druhé etapě:
získáte 10 bonusových bodů, pokud máte v královském hradu rytíře na 2. úrovni
- Ve třetí etapě:
získáte 15 bonusových bodů, pokud máte v královském hradu rytíře na 3. úrovni

Má-li v královském hradě na požadované úrovni svého rytíře více hráčů, získávají bonusové body všichni tito hráči. I bonusové body může při každém vyhodnocení dostat každý hráč nejvýše jednou, bez ohledu na počet svých rytířů v královském hradě. Pokud má hráč rytíře v královském hradě, ale ne na požadované úrovni získává jen body za pozici svého rytíře.

Má-li hráč v královském hradě **více rytířů své barvy**, z nichž jeden splňuje podmínku pro zvláštní body a druhý stojí výše, dostane body za pozici výše stojícího rytíře a bonusové body navíc (příklad F). Pokud na požadované úrovni není žádný rytíř, získávají hráči body jen za pozici nejvýše stojícího rytíře (příklad E).

(Příklad E): na konci první etapy má hráč v královském hradu dva rytíře. Žádný z nich bohužel není na 1. úrovni, takže hráč získá body jen za pozici svého nejvýše stojícího rytíře; tj. $4 \times 4 = 16$. Pokud by probíhalo vyhodnocování druhé etapy, získal by hráč také královský bonus 10 bodů a celkem by si tedy připsal 26 vítězných bodů.





(Příklad F): na konci první etapy má hráč v královském hradu dva rytíře, jednoho na 1. úrovni a získá tedy královský bonus 5 bodů. Za druhého rytíře, který je na 2. úrovni získá $4 \times 2 = 8$ bodů. Takže hráč po první etapě dostane za královský hrad celkem 13 vítězných bodů.

Po vyhodnocení

Po ohodnocení pozice rytířů všech hráčů a získání královského bonusu začíná nová etapa (pokud právě neskončila 3. etapa - v tom případě je konec hry). Hráči si ze společné zásoby vezmou tolik stavebních kamenů, kolik je uvedeno na kartě ETAPY a vytvoří z nich uvedený počet sloupečků.

Přesun krále

Hráč, který má po vyhodnocení nejméně bodů **může** (nemusí) přesunout krále na libovolné volné pole kteréhokoliv hradu (tzn. libovolné pole vyšší úrovně než nula). Pokud na hracím plánu není v žádném hradu volné pole, nesmí být král přesunut. V další etapě začíná hráč, který mohl přesunout krále (tedy hráč s nejméně vítěznými body).

-- Konec hry --

Hra končí po třetím vyhodnocení. Hráč, který na bodovací stupnici dosáhl nejvíce vítězných bodů je vítězem.

-- Alternativní pravidla --

Toto ještě není tzv. mistrovská verze hry. Následující pravidla upravují hru tak, že hráči nelížou akční karty z jednoho společného balíčku akčních karet, ale každý hráč má svůj vlastní balíček.

Příprava hry

Každý hráč obdrží 10 akčních karet své barvy, zamíchá je a položí před sebe na stůl (obrázkem dolů).

Průběh hry — Nákup akční karty

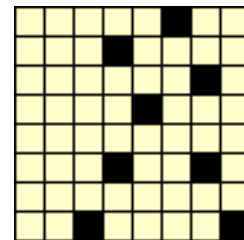
Utratí-li hráč 1 AB k nakoupení akční karty, může si ze svého balíčku akčních karet líznout 3 horní karty, podívat se na ně a jednu z nich si nechat. Zbývající 2 karty vrátí obrázkem dolů buď navrch anebo dospod svého balíčku akčních karet. Ostatní hráči nesmí vidět kartu, kterou si vybral, ani karty, které vrátil. V jednom kole je možné nakoupit maximálně 2 akční karty. Při nákupu druhé karty postupujte podle stejného postupu - lízněte si tři karty a jednu z nich si ponechte. Právě nakoupené karty mohou být použity až v dalším kole.

-- Mistrovská verze --

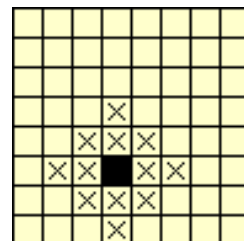
Jakmile zvládnete základní pravidla můžete rozšířit hru o další možnosti. Všechna pravidla základní verze zůstávají v platnosti. Mistrovská verze hry spočívá v přidání následujících pravidel:

Počáteční rozmístění hradů

Místo umístění počátečních hradů na označená políčka na hracím plánu, mohou hráči sami určit počáteční polohy hradů. Začíná nejmladší hráč a po něm pokračují ve směru hodinových ručiček ostatní. Každý umístí jeden stavební kámen. Hráči se postupně střídají dokud na hrací plán není položeno všech 8 počátečních hradů. Každý nově pokládaný hrad musí od ostatních hradů ležet alespoň 2 pole. Tato vzdálenost se měří vodorovně nebo svisle, ne úhlopříčně. Na obrázku je ukázáno, jak by mohlo být 8 počátečních hradů rozmístěno.



Poznámka: na X označená políčka není při počátečním rozmístování možné umístit další stavební kámen (počáteční hrad).



Akční karty



Každý hráč začíná se svým balíčkem 10 akčních karet (kartami jeho barvy). Nepokládá je ale před sebe, ale vezme si je **do ruky**. Všichni hráči tedy mají k dispozici stejné akční karty, které mohou od začátku hry používat. Akce nákup akční karty není v této verzi hry použitelná - hráči si nemusí kupovat akční karty, chtějí-li nějakou použít jednoduše ji zahrají.



Mistrovské karty (karty s úkoly)



Zamíchejte osm mistrovských karet (na zadní straně jsou označeny písmenem M), jednu z nich si náhodně lízněte a položte ji obrázkem nahoru vedle hracího plánu. Na této kartě jsou uvedeny další možnosti vyhodnocování. Každý hráč se musí rozhodnout, zda se bude více snažit o splnění tohoto úkolu, nebo o maximalizaci zisku za pozice svých rytířů a královského bonusu. Některé karty platí při vyhodnocování každé etapy jiné jen na konci hry.

Hráči nemusí oznamovat svůj záměr zda chtějí nebo nechtějí úkol na mistrovské kartě splnit, ale pokud je splní uvedené požadavky budou odměněni dalšími vítěznými body. Požadavky jsou uvedeny přímo na kartě a budou vysvětleny na konci těchto pravidel. Figurky na kartách jsou jen jako příklad.

Pořadí hráčů ve hře

Dokud žádný z hráčů nezíská vítězné body začíná v každém kole nejmladší hráč. Jakmile se však na bodovací stupnici přesunou bodovací kameny, změní se **od příštího kola** pořadí hráčů. Začíná vždy ten hráč, který má nejvíce bodů. Ostatní hráči následují po směru hodinových ručiček. Použije-li tedy hráč AB k přesunu bodovacího kamene může změnit pořadí hráčů v kole.

-- Přehled akčních karet --

Skočte s jedním z vašich rytířů na volné políčko, které je až o dvě úrovně výše, například z úrovně 1 na úroveň 3.

Políčko, na které skočíte musí kolmo sousedit s polem, na kterém figurka rytíře stojí.

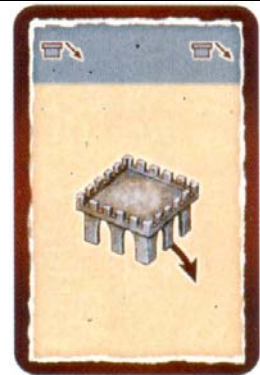


Položte pod jednoho z vašich rytířů stavební kámen ze své zásoby. Touto akcí nesmíte vytvořit hrad vyšší než je plocha hradu.

Stavební kámen můžete vzít z libovolného vašeho sloupečku. Rytíř může být na libovolné úrovni, tzn. i na úrovni 0. Tímto způsobem může vzniknout i nový hrad, pokud jsou vedlejší kolmo ležící pole prázdná (neobsazená stavebními kameny). *Pravidla jasně neříkají, zda je dovoleno při použití této karty dva hrady spojit v jeden (na rozdíl od normálního přistavování bez akční karty).*

Vezměte si ze společné zásoby jeden stavební kámen navíc a umístěte ho.

Při umísťování platí obvyklá pravidla (viz. popis akce *Rozšíření hradu* na straně 5).



Přemístěte jednoho z vašich rytířů sousedícího s nějakými dveřmi na jiné volné pole sousedící s jinými dveřmi toho samého hradu.

Během tohoto přesunu může rytíř vystoupat o libovolný počet úrovní. Tato akce vám neumožňuje přemístit rytíře na libovolné jiné pole hradu; pole sousedit kolmo s nějakými dveřmi a co je hlavní nemůžete procházet stropem.

Přemístěte jednoho z vašich rytířů úhlopříčně. Během této akce může rytíř vystoupit o 1 úroveň.

Hráč může využít této akce k přesunu rytíře z jednoho hradu do druhého, k přesunu z hradu na úroveň 0 anebo k přesunu z úrovně 0 na 1. úroveň nějakého hradu. Pole, na které se má rytíř přesunout musí být jako vždy prázdné.

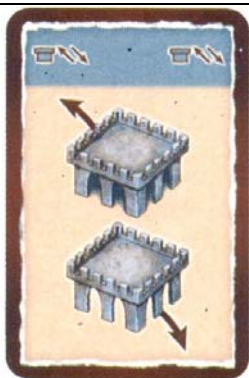




V tomto kole smíte použít 6 AB místo obvyklých 5 AB.



V tomto kole smíte použít 7 AB místo obvyklých 5 AB.



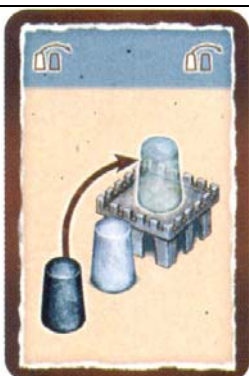
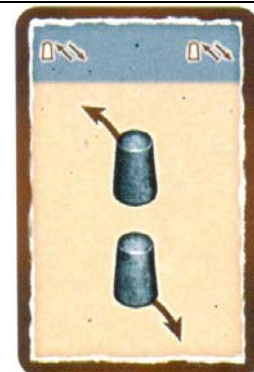
Přesuňte libovolný neobsazený stavební kámen z hracího plánu (nemusí ležet na úrovni 0) na jiné prázdné pole hracího plánu.

Nesmíte však rozdělit hrad na několik menších hradů.

Je-li některý hrad tvořen jen jedním stavebním kamenem, můžete tento kámen vzít a hrad zrušit. Nikdy však nesmíte snížit celkový počet hradů pod šest. Tuto akci nesmíte použít ke zmenšení plochy hradu, pokud by tato změna způsobila, že bude hrad vyšší než je jeho zastavěná plocha. Můžete ji ale využít k vytvoření nového hradu – umístíte-li přesouvání stavební kámen na pole, které nesousedí v kolmých směrech s žádným jiným.

Přesuňte jednoho ze svých rytířů z libovolného pole hracího plánu na prázdné pole hracího plánu podle pravidel pro nasazování nových rytířů (viz akce **Nasazení rytíře** na straně 4).

Jako při nasazování rytíře musí pole, na které je rytíř přemístěn, kolmo sousedit s polem na kterém již stojí některý z vašich rytířů. Musí být také umístěn na stejné nebo nižší úrovni než je rytíř, ke kterému jej přesunujete.



Jeden z vašich rytířů může přeskočit jiného rytíře. Jako při obyčejném přesunu i přeskakovat lze jen v kolmých směrech. Při přeskoku může rytíř klesnout libovolný počet úrovní anebo o 1 úroveň vystoupit.

Přeskakovaný rytíř se může nacházet na libovolné úrovni. Políčko, na kterém máte přistát musí být jako vždy neobsazené.

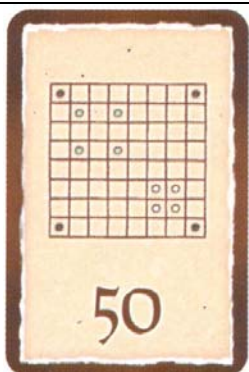
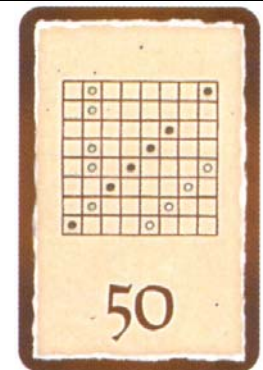
-- Přehled mistrovských karet --

Pokud jsou všichni vaši rytíři v průběhu vyhodnocování 3. etapy na různé úrovni, získáváte 40 vítězných bodů.



Pokud jsou všichni vaši rytíři v průběhu vyhodnocování 3. etapy na stejné úrovni, získáváte 50 vítězných bodů.

Pokud jsou všichni vaši rytíři v průběhu vyhodnocování 3. etapy v jedné řadě, sloupci anebo na stejné úhlopříčce, získáváte 50 vítězných bodů.

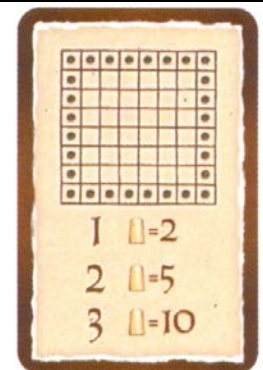


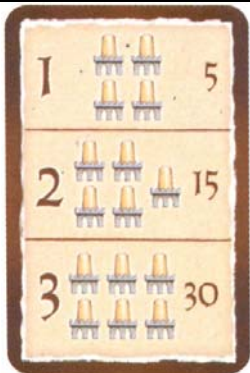
Pokud jsou 4 z vašich rytířů v průběhu vyhodnocování 3. etapy postaveni tak, že vytváří čtverec, získáváte 50 vítězných bodů. Pokud postavení vašich rytířů vytváří dva čtverce nemůžete získat 100 bodů.

Za každého rytíře, který stojí je u jednoho z okrajů hracího plánu získáte :

- v průběhu vyhodnocování 1. etapy -> 2 vítězné body
- v průběhu vyhodnocování 2. etapy -> 5 vítězných bodů
- v průběhu vyhodnocování 3. etapy -> 10 vítězných bodů

Pokud má u jednoho z okrajů některý z hráčů víc rytířů než ostatní (remíza se nepočítá), získává navíc další prémii ve výši 2 bodů při vyhodnocování 1. etapy, 5 bodů při vyhodnocování 2. etapy a 10 bodů při vyhodnocování 3. etapy.





Pokud máte v průběhu vyhodnocování 1. etapy rytíře ve 4 hradech (ne ve více), získáváte 5 bonusových bodů. Máte-li v průběhu vyhodnocování 2. etapy rytíře v 5 hradech (ne ve více), získáváte 15 bonusových bodů. A konečně máte-li v průběhu vyhodnocování 3. etapy rytíře v 6 hradech (ne ve více), získáváte 30 bonusových bodů.

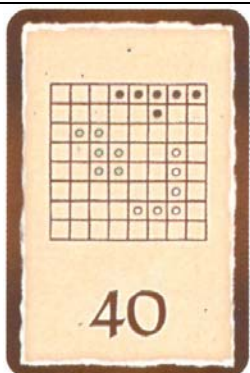
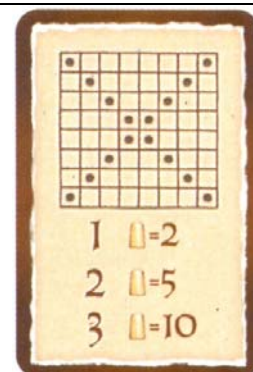
Za každého rytíře, který stojí na jedné z hlavních úhlopříček získáte :

v průběhu vyhodnocování 1. etapy -> 2 vítězné body

v průběhu vyhodnocování 2. etapy -> 5 vítězných bodů

v průběhu vyhodnocování 3. etapy -> 10 vítězných bodů

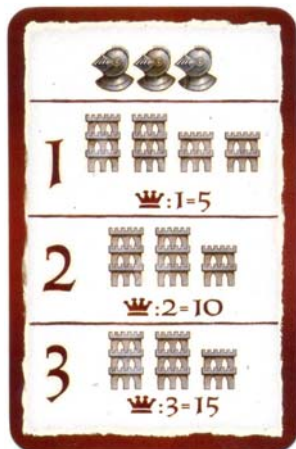
Má-li na některé diagonále některý z hráčů víc rytířů než ostatní (remíza se nepočítá), získává navíc další prémii ve výši 2 bodů při vyhodnocování 1. etapy, 5 bodů při vyhodnocování 2. etapy a 10 bodů při vyhodnocování 3. etapy.



Pokud při vyhodnocování 3. etapy stojí všichni vaši rytíři na hracím plánu vedle sebe, dostanete 40 vítězných bodů.

-- Přehled karet etap --

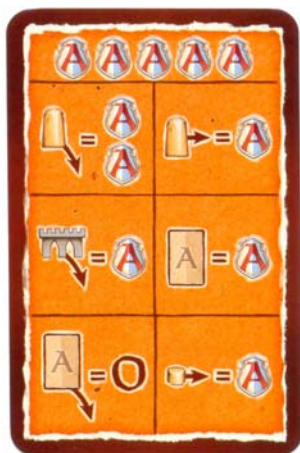
	2 hráči	3 hráči	4 hráči
Etapa 1 Královský hrad: Úroveň 1 = 5 bodů			
Etapa 2 Královský hrad: Úroveň 2 = 10 bodů			
Etapa 3 Královský hrad: Úroveň 3 = 15 bodů			



Příklad: na obrázku je uvedena karta etapy pro tři hráče (počet hráčů je vyjádřen počtem přileb v horní části karty). Říká, že na začátku hry dostane každý z hráčů 10 stavebních kamenů, ze kterých si vytvoří 4 sloupce. Dva po třech kamenech a dva po dvou kamenech. Královský bonus (symbol koruny) ve výši 5 bodů dostanou ti hráči, kteří mají jednoho ze svých rytířů v královském hradě na úrovni 1.

Po prvním vyhodnocování dostanou všichni hráči 8 stavebních kamenů, ze kterých si vytvoří tři sloupečky – dva po třech stavebních kamenech a jeden po dvou. Královský bonus (symbol koruny) ve výši 10 bodů dostanou ti hráči, kteří mají jednoho ze svých rytířů v královském hradě na úrovni 2. Po druhém vyhodnocování dostanou do poslední etapy hry všichni hráči rovněž 8 kamenů.

-- Ukázka karet kodexu --



Na obrázku je uvedena karta kodexu. Tyto karty slouží jako nápověda začínajícím hráčům. Ovál s písmenem A značí akční bod (v pravidlech ve zkratce označovaný také jako AB).

Nasazení rytíře = 2 AB

Přesun rytíře = 1 AB za pole

Umístění stavebního kamene = 1 AB

Líznutí si akční karty = 1 AB

Použití akční karty = 0 AB

Posun bodovacího kamene = 1 AB za políčko

Autoři: Wolfgang Kramer / Michael Kiesling

Ocenění: Spiel des Jahres 2000

Překlad: Milan Kubín s využitím překladu od Daniela Zemana

Rio Grande Games
PO Box 457 15
Rio Rancho, NM 87174
RioGames@aol.com
www.riograndegames.com

© 2005 Rio Grande Games