

Torres

Várépítős és lovagos stratégiai játék

2-4 játékos részére

12 éves kor fölött.

Az ellenséges varázslók által elszabadított sorozatos pusztító tornádók következtében a király összes vára romokban áll. Ezeknek a csodálatos épületeknek mindössze az alapjai maradnak meg.

A háború nem csak a király váraiba került, de az ifjúságába is.

A korosodó királynak fiai közül utódot kell választania.

Megbízta őket, hogy újjá építsék a várakat és annak ígérte a trónt, aki közülük a legmagasabbat és a legnagyobbat építi. A háborúban megfáradt király azt kéri, hogy az építkezés békében és együttműködéssel történjen.

Így a hercegek nem támadhatják meg egymást vagy pedig az építés alatt lévő várakat. Mindegyik hercegnek hat lovagja van, hogy felügyelje az építkezést. Két vagy több herceg együtt dolgozhat egy kastélyon, miközben a lovagjaik megpróbálják megszerezni a felügyeletet a vár legmagasabb tornyai fölött. A király minden évet az egyik kastélyban tölt majd és megjutalmazza azt a herceget, akinek a lovagjai védelmezik őt. Minden évben egyszer a király bejárja a várakat, hogy elbírálja minden egyes fiának a munkáját.

Miután befejezi a harmadik útját, kiválasztja az utódját és felkészül a halálra.

Tartozékok

1 játéktábla

92 db toronyelem

24 lovag, 4 szín, színenként 6 db

4 pontjelölő

1 király

40 akciókártya

4 kódexkártya (akció-összefoglaló kártya)

3 fáziskártya (amely összefoglalja a különböző fázisokat és a pontozást)

8 mesterkártya (a mester verzióban használatosak)

Áttekintés és játékcél

A táblán van egy pontjelölő sáv, amely 8x8-as várépítési területet fog közre. A 8 indulómező jelölve van a táblán.

A játékosok minden 3. év végén pontokat kapnak minden olyan kastélyért, ahol lovagjuk képviseli őket. A pontot a vár alapjának a nagysága, illetve az a szint határozza meg, ahol a lovagja áll.

Az a játékos lesz a győztes, aki a 3 év alatt a legtöbb pontot gyűjti.

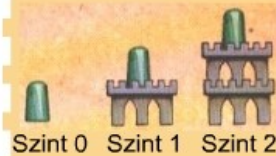
Előkészületek

- Tegyük a játéktáblát az asztal közepére.
- Minden játékos választ egy szint és elveszi a pontjelölőt és a hat lovagját.
- Helyezzük a pontjelölőket a pontjelölő sáv elejére.
- Minden játékos kap egy kódexkártyát.
- A játékosok számától függően különböző fáziskártyák vannak.
- Válasszuk ki a megfelelőt (2-3-4 játékos esetére), és helyezzük képpel felfelé az asztalra, a másik kettőt pedig tegyük vissza a dobozba.
- Minden játékos elveszi a 10 akciókártyát a saját színében, megkeveri őket, és képpel lefelé az asztalra teszi maga elé.
- Tegyük a királyt a tábla mellé.
- Helyezzük el a toronyelemeket a tábla mellé, ez lesz a közös készlet. 8-at közülük tegyünk a 8 jelölt mezőre. Ezek a 8 vár alapjai, és a játék során visszavehetők.
- A legfiatalabb játékos kezd, a többiek az óramutató járása szerint következnek. Minden játékos egy üres várra helyezi egyik lovagját, így minden játékos különböző váron kezd a lovagjával.
- Az utolsó játékos felhelyezi a királyt egy üres várra. Ez lesz a királyi vár az első évben.

Fontos, hogy minden játékos megértse, hogyan számítjuk a szinteket.

A játéktábla a 0-dik szint. Az egy toronyelemen álló lovag az első szinten áll.

A két toronyelemen álló a második szinten és így tovább. Mindegy, hogy a lovag a vár legmagasabb szintjén áll-e vagy sem, a pontozásnál az a szint számít, ahol a lovag áll.



A játék menete:

A Torrest 3 fázison (éven) keresztül játszunk.

Minden fázis végén értékelés következik

Az első fázis négy fordulón keresztül tart.

A második és harmadik fázis 3 forduló (kivéve a kétszemélyes játékot, amikor mind a 3 fázis 4 forduló).

Minden játékos egyszer cselekedhet minden egyes fordulóban, az óramutató járásának megfelelően követve egymást.

A toronyblokkok (egymásra helyezett toronyelemek a fáziskártyának megfelelően) kiosztása:

Minden fázis előtt a játékosok toronyelemeket kapnak a közös készletből. Azt, hogy mennyit, a fáziskártya határozza meg.

A játékosok összeállítják a toronyelemeket olyan módon, ahogy azt a fáziskártya mutatja. Ezek képezik a játékos személyes készletét ebben a fázisban.

Példa négy játékos esetén:



Első fázis:

Minden játékos 4 db két emeletes toronyblokkot kap.

Második fázis:

Minden játékos 3 db két emeletes toronyblokkot kap.

Harmadik fázis:

Minden játékos 3 db két emeletes toronyblokkot kap.

Kezdő játékos:

A legfiatalabb játékos.

A többiek óramutató járásával megegyezően követik.

Egy játékos köre

Egy játékos a körén belül 5 akciópontot használhat fel bármilyen sorrendben a következő cselekedetekre, amelyeket a kódexkártyák szintén összefoglalnak.

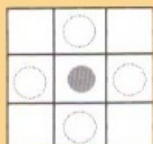
Lovag felhelyezése (2 akciópont / lovag)

Minden új lovag olyan üres mezőre helyezhető (a táblára, vagy egy toronyelemre), amely oldalirányban szomszédos egy saját lovag által elfoglalt mezővel.

Amikor lehelyezzük az új lovagot, a következő szabályokat kell betartani:

- A szomszédos mező mindig oldalirányt jelent, a sarkos érintkezés nem számít szomszédosnak. Így egy lehelyezett lovag esetén legfeljebb 4 szomszédos mezőről beszélhetünk.

- A mezőnek, ahová a lovagot helyezzük, ugyanolyan szintűnek vagy alacsonyabbnak kell lennie, mint az a mező, amelyen a szomszédos saját lovag áll. Az új lovagot bármennyi szinttel alacsonyabb szintre tehetjük. Nem tehetjük viszont magasabbra a már ott álló lovagunk szintjénél.

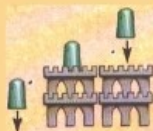


Egy lovag

felhelyezése:

Ár: 2AP,

bármennyi



A lovag egy mezővel való elmozgatása: Ár: 1AP, bármennyi

Lovag mozgatása (1 akció pont / mező)

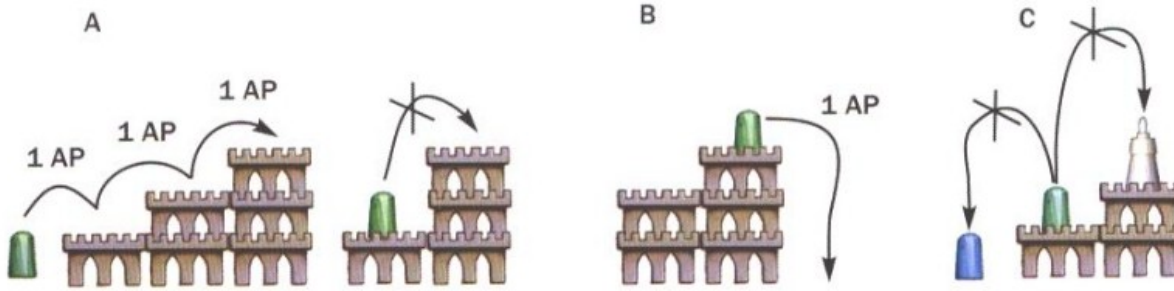
A játékos annyi lovagját és annyi mezőnyt mozgathat egy körben, amennyi akciópontja van.

Hacsak egy akciókártya kijátszásával nem módosítjuk, a lovag mozgatásának szabályai a következők:

A lovagot csak oldalirányban mozgathatjuk, átlósan nem.

A lovag mozgásonként maximum egy szintet léphet fölfelé (A példa), de lefele bármennyi szintet léphet (B példa).

A lovagot csak olyan mezőkre mozgathatjuk, amelyet nem foglal el a király vagy más lovag, függetlenül attól, hogy saját vagy más színű lovagról van szó (C példa).



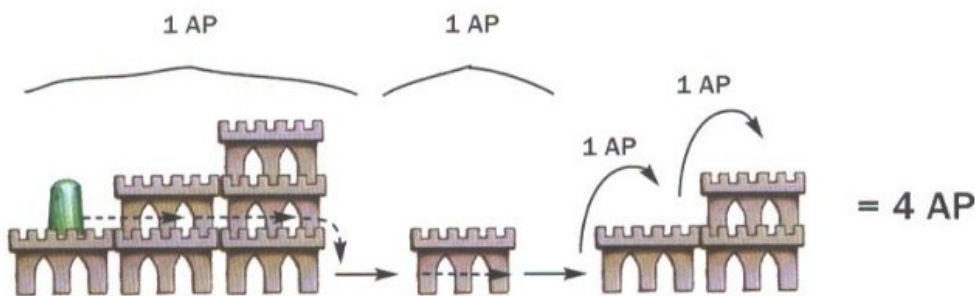
Megjegyzés:

A toronyelemeknek mind a négy oldalán ajtók vannak.

A lovagok használhatják ezeket az ajtókat, hogy keresztülmenjenek a váron.

Ez azt jelenti, hogy a lovag bármelyik ajtón beléphet a várba, és ugyanennek a várnak bármelyik másik ajtaján kiléphet. Ez mindössze egy akciópontba kerül.

Váron át történő mozgáskor a lovag nem léphet fölfelé szintet, de bármennyi szintet leereszkedhet (kivéve, ha egy akciókártya másképp rendelkezik), ilyen módon egy lovag annyi kastélyon mehet át a játékos körén belül, amennyi akciópontot a játékos erre áldoz.



Toronyblokk lehelyezése (1 akció pont / elem)

A játékos előtti toronyblokkok jelzik, hogy a játékosnak hány köre maradt ebben a fázisban (évben).

A játékos a körében csak az egyik előtte álló blokkból használhat fel torony elemeket, azonban eldöntheti, hogy melyikből.

A játékos akár kevesebb elemet is felhasználhat, mint amennyi a blokkban van. A megmaradt elemekből nem alkothat új blokkokat. Azonban a fel nem használt elemeket a saját készletében lévő bármely blokkra felhelyezheti.

Az ilyen blokkok bármilyen magasak lehetnek. Ilyen módon egy későbbi körben a játékos akár több mint 3 toronyelemet is leépíthet. Ha egy játékosnak a fázis utolsó köre után is marad toronyeleme, ezeket átviheti a következő fázisra, és az új blokkok bármelyikére ráteheti őket.

Azonban nem használhatja fel őket, hogy extra blokkokat képezzen.

Egy torony blokk elhelyezése. Ár: 1AP, maximum egy stoc körönként

Azzal a kivétellel, amikor egy akciókártya másképp rendelkezik, a toronyelemek lehelyezésére a következő szabályok vonatkoznak:

- A játékos bármely és annyi várához építhet hozzá, amennyi eleme van.
- A játékos mindig egy már létező várhoz épít hozzá, akár úgy, hogy az elemet a táblára helyezi a vár mellé (0-dik szint), ezáltal növelve a vár alapterületét.
- Vagy egy üres elemre rakja rá, ezáltal a várnak ezen a részét magasabbra építve.

Egy megkötés van: a vár soha nem lehet magasabb, mint amekkora az alapterülete.

Azaz ha az alapterület 3 elemből áll, akkor a vár maximum három szint magas lehet.

Amikor a vár alapterületét megnöveljük, nem köthetjük össze egy másik várral. Azaz a várak kizárólag sarkosan érintkezhetnek, oldalirányban nem.

A bal oldali példában, a fekete vár alapterülete 5 mező, de az alapterület már nem növelhető, és így a magassága 5 szintre korlátozódik.

Akciókártyák felhúzása (1 akciópont / kártya)

Amikor a játékos egy akciópontot arra költ, hogy akciókártyát szerezzen, felhúzza a három legfelső kártyát a paklijából, és egyet megtart. A másik kettőt képpel lefelé vagy a paklija tetejére vagy a paklija aljára teszi.

Ha egy másodikat is akar húzni, ugyanígy jár el.

Egy játékos körönként maximum két akciókártyát húzhat.

A kártyát nem használhatja fel ugyanabban a körben, amelyikben azt felhúzta.

A kártyákat kijátszásig magánál tarthatja.

Egy akciókártya kijátszása (0 akciópont)

A játékos maximum egy akciókártyát játszhat ki körönként, és nem játszhatja ki azt az akciókártyát, amelyet ugyanabban a körben húzott fel.

A játékos a körben bármikor játszhatja az akciókártyát úgy, hogy képpel fölfelé az asztalra teszi, majd végrehajtja a kártyán lévő akciót.

Ezután a kártyát visszahelyezi a dobozba, azaz a kártya kikerül a játékból.

Az akciókártyák leírását lásd később.

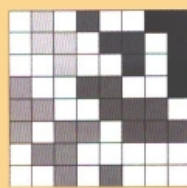
Mozgás a pontozó sávon (1 akciópont / mező)

A játékos egy akciópontot költhet arra, hogy egy mezőt előre léphessen a pontozó sávon.

Ez az akció általában akkor fordul elő, amikor a játékos nem akar vagy nem tud mást csinálni.

A pontozó sáv minden egyes mezőjén kizárólag egy pontjelölő állhat. Ha egy jelölő egy olyan mezőn állna meg, amelyik már foglalt, akkor a sáv következő üres mezőjére kell tenni.

Így a játékos arra is használhatja ezt az akciót, hogy akár több pontot is szerezzen, ha az ő jelölője közvetlenül egy másik jelölő mögött áll a pontozó sávon.



Egy

akciókártya
szerzése.

Ár: 1AP,

maximum két
kártya

(csak az

alapverzióban)

Egy

akciókártya
kijátszása.

Ár: 0AP,

Maximum

egy kártya

Egy

mezőnyi
mozgás a

pontozó

sávon.

Ár: 1AP

bármennyi

Pontozás:

A várpozíciók:

Minden fázis (év) végén a játékosok értékelik a pozíciójukat.

A játékos pontot kap minden olyan várért, amelyben egy vagy több lovagja áll, de csak egyszer kap pontot minden várért, függetlenül az abban lévő lovagjainak a számától. Azonban a különböző színű lovagok (melyek különböző játékosokhoz tartoznak) egy váron mind pontot érnek.

A játékosok annyi pontot kapnak a várakért, amennyi a vár alapterületének és legmagasabban lévő lovagjuk szintjének az összeszorzásából adódik.

Például Anna legmagasabban lévő lovagja a harmadik szinten áll, és a vár alapterülete 5 mező. Így Anna $3 \times 5 = 15$ pontot kap ezért a várért, és pontjelölőjét 15 mezővel előrébb tolja a pontozó sávon.

Ha a második szinten is állna lovagja, nem kapna érte pontot.

Amikor egy váron több különböző színű lovag is áll, minden játékos pontot kap a lovagja után.

A különböző játékosok lovagjai nincsenek hatással egymásra.

A játékosok az óramutató járásának megfelelően értékelik ki a várakat, kezdve a kezdő játékosal.

Ha egy játékos pontjelölője értékelés után olyan mezőre kerülne, amely már foglalt, pontjelölőjét a sáv következő üres mezőjére kell tennie. Így nem fordulhat elő döntetlen.

A király bónusza



Miután minden játékos kiértékelte a várát (beleértve azt is, amelyiken a király áll), a királyi bónusz kiszámítása következik. Minden játékos, akinek van egy lovagja a királyi váron, megkapja a királyi bónuszt, feltéve, ha a lovagja a megfelelő szinten áll:

- Az első fázis utáni értékelésnél:
5 bónuszpont a játékosnak, ha a királyi vár első szintjén áll lovagja.
- A második fázis utáni értékelésnél:
10 bónuszpont a játékosnak, ha a királyi vár második szintjén áll lovagja.
- A harmadik fázis utáni értékelésnél:
15 bónuszpont a játékosnak, ha a királyi vár harmadik szintjén áll lovagja.

A királyi bónuszt több játékos is megkaphatja, ha a lovagjaik a királyi vár megfelelő szintjén állnak.

Ha egy játékosnak van lovagja a királyi vár megfelelő szintjén, akkor a játékos megkapja mind a királyi bónuszt, mind a várért járó pontot.

Ha egy játékosnak van lovagja a királyi várban, de az nem a megfelelő szinten áll, akkor a játékos csak a várért kap pontot.

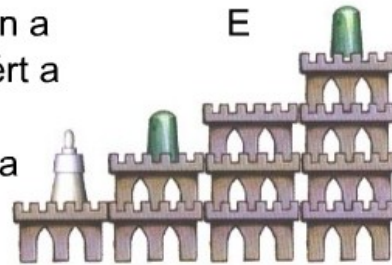
Ha egy játékosnak két lovagja áll a királyi vár megfelelő szintjén, nem kaphatja meg a királyi bónuszt kétszer.

Előfordulhat, hogy egy játékosnak egy lovagja a királyi vár megfelelő szintjén áll, így megkapja érte a királyi bónuszt, míg egy másik lovagért, mely ugyanannak a várnak egy magasabb szintjén áll, megkapja a várért járó pontot. (F példa)

Ha egyik lovagja sincs a megfelelő szinten, a játékos csak a várért kapja meg a pontot. (E példa)

(E példa): Az első fázis végén a játékosnak két lovagja van a királyi várban. Sajnos egyikük sem áll az első szinten, ezért a játékos csak a várért járó pontot kapja meg: $4 \times 4 = 16$.

Ha ez a második fázis lett volna, akkor a játékos megkapta volna a királyi bónuszt is. Összesen: $16 + 10 = 26$.



(F példa): Az első fázis végén a játékosnak két lovagja van a királyi várban.

Egyikük az első szinten, amelyért a játékos megkapja az 5 királyi bónusz pontot, a másik a második szinten áll, ez $4 \times 2 = 8$ pontot ér. Így a játékos 13 pontot kap a királyi várért az első fázis végén.



Az értékelés után

Miután minden játékos megkapta a pontját a várak után, illetve a királyi bónuszt, ha jár, új fázis kezdődik. A játékosok elveszik az új toronyblokkokat a közös készletből úgy, ahogy azt a fáziskártya mutatja.

A király mozgatása

A legkevesebb ponttal rendelkező játékos most áthelyezheti a királyt. Bármely vár bármely szintjének üres helyére teheti. A királyt nem muszáj áthelyezni, és ha nincs üres hely a király számára, akkor nem is helyezhető át. Ezután a játék folytatódik azzal a játékosal, akinek lehetősége volt a királyt áthelyezni.

A játék vége

A játék a harmadik fázist követő értékeléssel ér véget, a legtöbb ponttal rendelkező játékos a győztes.

Variáció

Ahelyett hogy minden játékosnak ugyanaz a kártyakészlete lenne, a játékosok egy közös akciókártya pakliból húznak.

Előkészítés

Keverjük össze az összes akciókártyát (színtől függetlenül), és helyezzük a paklit képpel lefelé a játéktábla mellé.

A játék menete

Amikor a játékos felhasznál egy akciópontot, hogy megszerezzen egy akciókártyát, a közös akciókártya pakliból felhúzza a legfelső lapot. Ha egy második lapot is akar húzni, ugyanígy jár el.

Az összes többi szabály megegyezik az alapjátékéval.

Mesterverzió

Miután alaposan megismertük az akciókártyákat, lehetséges, hogy szeretnénk tovább bonyolítani a játékot. Erre jó a mesterverzió, amely a következőkkel egészíti ki az alapjáték szabályait.

A várak kezdeti elhelyezése.

Ahelyett, hogy a várakat a játéktáblán kijelölt helyekre tennénk, a játékosok maguk választják meg a kezdő pozíciókat. A legfiatalabb játékosal kezdve és az óramutató járásával megegyezően haladva minden játékos fog egy toronyelemet, és egy üres helyre teszi a táblán mindaddig, amíg 8 kezdő vár kerül fel a táblára. Az új váraknak legalább 2 üres mezőnyi távolságra kell lenniük a már felhelyezett váraktól. A távolság oldalirányban értendő és nem átlósan. A margón látható példa a 8 kezdő vár egy lehetséges elhelyezését mutatja.

Akciókártyák



Minden játékos a saját színű 10 akciókártyával a kézben kezdi a játékot. Így minden játékosnak azonos kártyák állnak rendelkezésére a játék elejétől fogva. Ebben a verzióban nincs közös akciókártya pakli, és az akciókártyák megvásárlása nem lehetséges akció.

A mesterkártyák

Keverjük meg a 8 mester kártyát, majd húzzunk egyet, és képpel felfelé tegyük a tábla mellé.

Ez a kártya egy opcionális értékelési lehetőséget mutat. Minden játékos eldönti, hogy megpróbálja teljesíteni a kártyán látható követelményeket cserébe a megfelelő pontszámért, vagy figyelmen kívül hagyja azt.

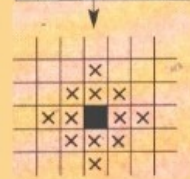
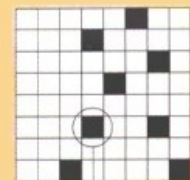
Némely kártya minden fázisban hatással van a kiértékelésre, mások csak a játék végén számítanak.

A játékosoknak nem kötelező bejelenteni a szándékukat, de extra pontokat kapnak, ha sikerül megfelelniük a követelményeknek. A kártyán lévő leírások a követelmények. A kártyákon látható képek csupán példák.

Sorrend

Az első kör után a legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a kezdő játékos. Ha a játékosok egyenlően állnak az induló mezőn, a sorrend változatlan marad. Így amikor a játékos akciópontokat használ föl arra, hogy a pontjelölőjét előrébb mozgassa, ezzel megszabhatja, hogy hányadikként kerül rá sor.

A játékosok mindig az óramutató járásának megfelelően követik egymást.



X= Ezekre a helyekre nem helyezhető le kezdő vár.



AKCIÓKÁRTYÁK



Ugorj fel **két** szintet a lovagoddal egy **szomszédos** üres helyre, pl. az 1. szintről a 3. szintre. Az új helynek oldalirányban kell lennie.



Helyezz **egy** toronyelemet a saját készletedből az egyik **lovagod alá**. Nem használhatod ezt az akciót, ha ezáltal a vár magasabb lesz, mint ahogy az alapterület engedi. A toronyelem bármelyik saját stócodból felhelyezhető. A lovag bármelyik szinten állhat, még a 0. szinten is. Ha a lovag a 0. szinten áll, ezt az akciót akár arra is használhatod, hogy új várat hozz létre. Ahhoz, hogy új várat hozhass létre, a mezőnek nem szabad oldalirányban érintkeznie egy másik várral (átlós érintkezés megengedett).

Helyezz le **egy** további toronyelemet a **közös** készletből. A szokásos szabályok érvényesek.



Mozgasd **be** egyik lovagodat egy **szomszédos ajtón**, és az kijöhet ennek a várnak **bármelyik** ajtaján egy üres helyre. Ennek az üres helynek oldalirányban szomszédosnak kell lennie egy ajtóval.

Mozgasd az egyik lovagodat **átlósan**. A lovag **akár** mozoghat egy szintet **felfelé is**. A játékos felhasználhatja ezt az akciót arra, hogy lovagját egyik várból a másikba jutassa, egy várból a 0. szintre vagy a 0. szintről egy vár 1. szintjére.

Mint mindig, annak a mezőnek, amelyre áthelyezzük a lovagot, üresnek kell lennie.



Ebben a körben 5 **akciópont** helyett **6**-ot használhatsz fel.



Ebben a körben 5 **akciópont** helyett 7-et használhatsz fel.

Bármelyik, táblán lévő **üres** toronyelemet **helyezz át** egy másik **üres** mezőre a táblán. Ezzel az akcióval nem lehet várat megosztani. Ha egy vár egy elemből áll, áthelyezheted ezt az elemet, és ezzel megszűnik a vár. A várak száma azonban nem csökkenhet 6 alá. Nem használható fel továbbá ez az akció, ha általa a vár, ahonnan elveszük az elemet, magasabb lesz, mint amit az alapterület megenged. Felhasználható ez az akció egy új vár létrehozására, ha olyan mezőre helyezzük le, amely oldalirányban nem szomszédos bármelyik másik várral.



Helyezd át **egyik** lovagodat a tábla bármely pontjáról egy **üres** mezőre úgy, mintha lovagot helyeznél a táblára. Ugyanúgy, mint a táblára helyezésnél, a mezőnek, amelyre a lovagot áthelyezzük, egy másik lovagunk mezőjével oldalirányban érintkezőnek kell lennie. Hasonlóan, a lovag vagy ugyanarra a szintre kerülhet, vagy alacsonyabb szintre, mint a másik lovagunk, amely a szomszédos mezőn áll.

Ugorj át **egy lovagot**. A loagnak **egyenes** vonalban kell mozognia (átlósan nem lehet). Eközben a lovag egy szintet mozoghat felfelé, lefelé pedig bármennyit. A lovag, melyet átugrunk, bármelyik szinten állhat. A helynek, ahova lovagunkat áthelyezzük, üresnek kell lennie.



MESTERKÁRTYÁK

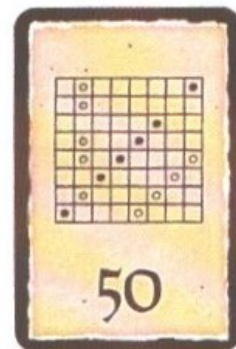


Ha **minden** lovagot **különböző** szinten áll a 3. fázis utáni értékelésnél, 40 bónuszpontot kapsz.

Ha **minden** lovagod **ugyanazon** a szinten áll a 3. fázis utáni értékelésnél, 50 bónuszpontot kapsz.



Ha minden lovagod **egy sorban** helyezkedik el a 3. fázis utáni értékelésnél, 50 bónuszpontot kapsz. A lovagoknak nem muszáj érintkezniük.



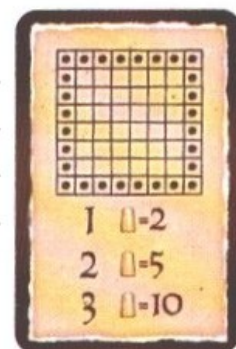
Ha 4 lovagod egy **négyzet négy** sarkát alkotja a 3. fázis utáni értékelésnél, 50 bónuszpontot kapsz. Két ilyen négyzetért viszont nem kaphatsz 100 pontot.

Minden egyes lovagodért, amely a tábla **szélén lévő mezőn** áll, bónuszpontokat kapsz:

- az 1. fázis utáni értékelésnél 2 pontot
- a 2. fázis utáni értékelésnél 5 pontot
- a 3. fázis utáni értékelésnél 10 pontot

Ha egy játékosnak **több** lovagja van a tábla szélén, mint bármely **másik** játékosnak (nincs egyenlőség), akkor ez a játékos az előzőeken fölül plusz pontokat kap:

- az 1. fázis utáni értékelésnél 2 pontot
- a 2. fázis utáni értékelésnél 5 pontot
- a 3. fázis utáni értékelésnél 10 pontot



Ha az 1. fázis utáni értékelésnél **pontosan** 4 váron van lovagod, kapsz 5 bónuszpontot.

Ha a 2. fázis utáni értékelésnél **pontosan** 5 váron van lovagod, kapsz 15 bónuszpontot.

Ha a 3. fázis utáni értékelésnél **pontosan** 6 váron van lovagod, kapsz 30 bónuszpontot.

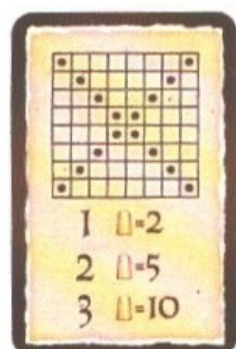


Minden lovagodért, amely az egyik fő **átló vonalán** áll, bónuszpontokat kapsz:

- az 1. fázis utáni értékelésnél 2 pontot
- a 2. fázis utáni értékelésnél 5 pontot
- a 3. fázis utáni értékelésnél 10 pontot

Ha egy játékosnak **több** lovagja van az egyik fő átlón, mint bármely **másik** játékosnak (nincs egyenlőség), ez a játékos az előzőeken felül plusz pontokat kap:

- az 1. fázis utáni értékelésnél 2 pontot
- a 2. fázis utáni értékelésnél 5 pontot
- a 3. fázis utáni értékelésnél 10 pontot



Ha **minden** lovagod **szomszédos** mezőn helyezkedik el, a 3. fázis utáni értékelésnél, 40 bónuszpontot kapsz.



Tervező: **W. Kramer / M. Kielsing**

Illusztráció: **Franz Vohwinkel**

Fordítás (az angol szabály alapján): **krozsza**

Szerkesztés: **Artax**