

## Torres- samenvatting

### Spelfasen

1<sup>e</sup> fase: 4 torens – 4 beurten

2<sup>e</sup> fase: 3 torens – 3 beurten

3<sup>e</sup> fase: 3 torens – 3 beurten

### Spelbeurt – 5 actiepunten – 1 of meer acties – willekeurige volgorde

#### Ridder plaatsen (2 AP per ridder)

- horizontaal/verticaal naast eigen ridder
- gelijk of lager niveau

#### Ridder verplaatsen (1AP per veld)

- alleen horizontaal of verticaal
- per veld maximaal 1 niveaustijging (daling onbeperkt)
- alleen op of over vrije velden/bouwstenen bewegen
- bewegen door poorten kost 1 AP per burcht (geen niveaustijging, wel -daling)

#### Bouwstenen plaatsen (1 AP per bouwsteen)

- per beurt mag je bouwstenen van één van je torens inzetten. Niet gebruikte bouwstenen op andere toren plaatsen (max. hoogte is 3)
- altijd bestaande burcht uitbouwen (in hoogte of breedte)
- *attentie*: burcht mag niet hoger zijn dan breed
- *attentie*: verboden 2 burchten te verbinden (= horizontaal of verticaal)

#### Actiekaarten kopen (1 AP per kaart)

- bovenste 3 kaarten bekijken – 1 kiezen – 2 terugleggen onder of boven de stapel
- max. 2 kaarten per beurt
- pas vanaf volgende beurt te gebruiken

#### Actiekaart inzetten (0 AP)

- één kaart per beurt
- *attentie*: actiekaart kan afwijking van de regels toestaan

#### Scoresteen verplaatsen (1 AP per veld)

- verplaats je scoresteen één veld per AP
- eindig je op een veld met een scoresteen van een medespeler: gratis 1 veld verder

### Puntentelling

#### Normale punten:

Oppervlakte van de burcht \* niveau waarop je ridder staat

#### Koningsburcht

1<sup>e</sup> telling: 05 bonuspunten als je ridder op niveau 1 staat

2<sup>e</sup> telling: 10 bonuspunten als je ridder op niveau 2 staat

3<sup>e</sup> telling: 15 bonuspunten als je ridder op niveau 3 staat

### Koning bewegen

De speler met de minste winstpunten mag de Koning naar een andere burcht verplaatsen.