

Un jeu de stratégie pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

TORRES



Le vieux roi compte bientôt abdiquer et cherche un digne successeur parmi ses fils. Il organise donc une compétition entre eux : celui qui, après 3 années, aura réussi à bâtir les plus hauts et les plus grands châteaux prendra sa place sur le trône. À la fin de chaque année, le roi viendra constater l'avancée des travaux de ses fils et rendra sa sentence à l'issue de la troisième année. Durant la partie, chaque joueur incarne l'un des fils du roi et envoie ses six chevaliers faire leurs preuves dans la construction de châteaux.

CONTENU

1 plateau de jeu
92 blocs, 28 chevaliers,
1 roi, 40 cartes Action
2 cartes coûts en points
d'action
3 cartes Année
8 cartes Maîtres
(pour la version avancée)
4 Tuiles 100/200



BUT DU JEU

Au cours de la partie, décomposée en 3 années (manches), des châteaux se construisent sur le plateau de jeu. À chaque fin de manche, les joueurs marquent des points grâce aux châteaux qu'ils occupent avec leurs chevaliers. À l'issue du 3ème décompte, le joueur totalisant le plus de points sur la piste de score remporte la partie.

MISE EN PLACE

Installer le **plateau de jeu** au milieu de la table. Chaque joueur reçoit :

- ♦ 7 **chevaliers** d'une couleur. Il place l'un d'eux comme marqueur sur la case 0 de la piste de score. Il conserve les autres chevaliers devant lui sur la table.
- ♦ les 10 **cartes Action** de sa couleur, les mélange et les empile devant lui, face cachée.

La **carte Année**, correspondant au nombre de joueurs, est placée bien en évidence à côté du plateau. Les autres cartes Année ne sont pas utilisées pour cette partie et sont remises dans la boîte.

Les **blocs** sont rassemblés à côté du plateau et forment la réserve commune. Placer 8 d'entre eux sur les 8 cases du plateau marquées d'un château, comme situation de départ. Ce sont les premiers blocs des châteaux ; ceux-ci évolueront au cours de la partie.

Enfin, chaque joueur, en commençant par le plus jeune, place l'un de ses chevaliers sur le château libre de son choix. Le dernier joueur place en plus le **roi** sur un château resté libre. C'est le château royal pour la première année.

Les cartes Maître ne sont utilisées qu'en mode « Règle avancée ».



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie s'étend sur 3 années. À l'issue de chaque année a lieu un décompte. La 1^{re} année est composée de 4 tours de jeu ; les 2^e et 3^e années, respectivement de 3 tours de jeu. À la fin de la 3^e année, la partie est terminée.

Remarque sur le jeu à 2 : chaque année se joue en 4 tours de jeu.

Un tour de jeu est terminé lorsque tous les joueurs ont joué une fois.

Au début de chaque année, chaque joueur reçoit des blocs de la réserve commune.

Répartition des blocs

La carte Année rappelle le nombre de blocs que reçoivent les joueurs au début de chacune des 3 manches, en fonction du nombre de joueurs et de l'année en cours. Chacun prend le nombre de blocs indiqué et forme des piles devant lui selon les indications de la carte. Ce sont les blocs qui constituent la réserve du joueur.

Exemple à 4 joueurs :

1^{re} année : Chaque joueur reçoit
4 piles de 2 blocs.

2^e année : Chaque joueur reçoit
3 piles de 2 blocs.

3^e année : Chaque joueur reçoit
3 piles de 2 blocs



Sonnez trompettes !

La partie se déroule dans le sens horaire. Le plus jeune joueur commence.

Quand vient son tour, le joueur dispose de **5 points d'action (PA)**. Il peut les utiliser pour réaliser les actions

indiquées ci-dessous. L'ordre dans lequel il effectue ces actions n'a aucune importance. Il est également permis d'effectuer plusieurs fois la même action.

- ◆ Placer un nouveau chevalier
- ◆ Déplacer un chevalier
- ◆ Poser des blocs
- ◆ Acheter une carte Action
- ◆ Jouer une carte Action
- ◆ Progresser sur la piste de score

Les actions

Placer un nouveau chevalier (2 PA par chevalier)

Un chevalier doit toujours être placé sur une case libre, **directement adjacente** à un chevalier de même couleur déjà présent sur le plateau. On entend par « case libre » toute case sur le plateau ou sur un bloc sur laquelle ne se trouve ni un autre chevalier, ni le roi.

Les règles de placement sont les suivantes :

- ◆ La case sur laquelle est placé le chevalier doit toucher horizontalement ou verticalement la case sur laquelle se trouve le chevalier déjà présent sur le plateau. Les cases en diagonale ne sont pas autorisées. Chaque chevalier offre donc 4 emplacements possibles autour de lui.



- ◆ La case sur laquelle est placé le nouveau chevalier doit se trouver au même niveau ou à n'importe quel niveau inférieur à celui du chevalier déjà présent, jamais plus haut.

Qu'appelle-t-on « niveau » ?

Les niveaux sont importants pour le décompte des points. On entend par « niveau » la hauteur à laquelle se trouve un chevalier. Un chevalier directement sur le plateau est au niveau 0. Un chevalier sur un bloc est au niveau 1 ; un chevalier sur 2 blocs empilés, au niveau 2, etc.



Déplacer un chevalier (1 PA par case)

Durant son tour, un joueur peut déplacer autant de chevaliers qu'il veut tant qu'il lui reste des points d'action.

Règles de déplacement d'un chevalier :

Un chevalier ne peut ...

- ◆ se déplacer que horizontalement ou verticalement, jamais en diagonale ;
- ◆ monter que d'1 seul niveau par case (voir Illus. 1), mais a le droit de descendre d'autant de niveaux qu'il peut et qu'il veut (voir Illus. 2).



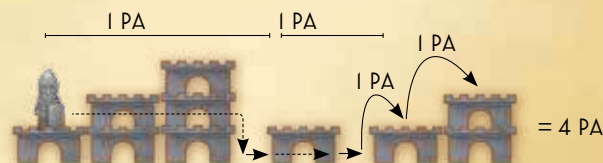
- ◆ s'arrêter ou passer que par des cases libres. Tout chevalier (de même couleur ou adverse), ainsi que le roi, constituent des obstacles, par-dessus lesquels il est interdit de passer (voir Illus. 3).



Attention : Chaque bloc possède des portes sur ses 4 faces. Les chevaliers peuvent passer par ces portes ! Autrement dit : Un chevalier peut entrer par une porte et ressortir par n'importe quelle autre porte du même château. Ceci lui coûte 1 seul PA. Le chevalier doit rester au même niveau ou descendre d'autant de niveaux qu'il veut.

Durant un même tour, un chevalier peut traverser autant de châteaux qu'il veut à la suite, en utilisant le nombre de PA correspondant.

Remarque : Certaines cartes Action peuvent modifier ces règles.



Poser des blocs (1 PA par bloc)

Les piles de blocs devant les joueurs indiquent combien de tours de jeu il reste jusqu'au prochain décompte.

Durant son tour, un joueur ne peut poser que les blocs d'une seule de ses piles. Il est libre d'utiliser la pile qu'il veut.

Si un joueur ne pose pas tous les blocs d'une pile durant son tour de jeu, il répartit ceux non utilisés sur ses piles restantes. La hauteur d'une pile en réserve ne peut cependant jamais dépasser 3 blocs. Si le nombre de blocs restants est supérieur au nombre de blocs pouvant être répartis, ceux-ci doivent être remis dans la réserve commune. Il est interdit de former de nouvelles piles devant soi. Si un joueur possède encore des blocs devant lui après un décompte, il peut les garder pour l'année suivante et les répartir sur ses nouvelles piles disponibles. Mais là encore, une pile ne doit pas dépasser 3 blocs ;

les blocs excédentaires sont remis dans la réserve commune.

Règles de pose des blocs :

- ◆ Durant son tour, le joueur peut ajouter des blocs à plusieurs châteaux.
- ◆ Un bloc doit toujours être ajouté à un château existant : soit empilé sur un bloc libre, soit au niveau 0 à côté d'un bloc déjà posé (agrandissement de la surface du château).
- ◆ La hauteur d'un château ne doit jamais dépasser sa surface. Si sa surface occupe 3 cases, par exemple, sa hauteur ne doit pas dépasser 3 niveaux.
- ◆ L'agrandissement d'un château ne doit jamais provoquer la fusion de châteaux entre eux. Deux châteaux ne peuvent se toucher qu'en diagonale.

Exemple :

Le château illustré en noir occupe une surface de 5 cases. Il ne peut plus être agrandi sans toucher un autre château.



Acheter une carte Action (1 PA par carte)

Chaque joueur ne peut acheter au maximum que 2 cartes Action par tour, à raison d'1 PA par carte. Le joueur qui désire acheter une carte en pioche 3 de son paquet et en choisit 1. Il remet les 2 autres cartes

au-dessus et/ou en dessous de son paquet, face cachée. S'il achète une seconde carte, il procède de la même façon. Les cartes achetées pourront être jouées aux tours suivants, mais pas durant celui au cours duquel elles ont été achetées. Le nombre de cartes en main n'est pas limité.

Jouer une carte Action (0 PA)

Un joueur ne peut jouer au maximum qu'1 carte Action par tour, et ce, à n'importe quel moment du tour. Il joue alors sa carte et effectue l'action indiquée. La carte utilisée est ensuite écartée du jeu.

Chaque carte est expliquée sur le feuillet à part.

Progresser sur la piste de score (1 PA par case)

Si un joueur dispose encore de PA et ne souhaite pas les investir dans une action, il peut, à la place, avancer son marqueur. Il peut ainsi avancer son chevalier d'1 case par PA.

Remarque : Il ne peut y avoir qu'un seul chevalier par case sur la piste de score. Si un joueur atteint une case occupée, il a le droit d'avancer jusqu'à la prochaine case libre.

Décomptes des points

À la fin de chaque année a lieu un décompte des points : un joueur marque des points pour chaque château occupé par l'un de ses chevaliers.

Chaque château n'est comptabilisé qu'une seule fois par joueur, même s'il possède plusieurs chevaliers dans le même château. Le chevalier pris en compte pour le décompte est celui situé au niveau le plus élevé.

Le décompte est effectué dans le sens horaire en commençant par le joueur qui avait entamé la partie.

Les points sont attribués de la façon suivante :

Le niveau auquel se trouve le chevalier est multiplié par la surface du château.

Exemple :

Le chevalier d'Anna se trouve au niveau 3. La surface du château occupe 5 cases. Elle marque donc $3 \times 5 = 15$ points pour ce château. Si elle avait eu un autre chevalier aux niveaux 1 ou 2, il ne lui aurait pas rapporté de points supplémentaires.



Si plusieurs joueurs occupent le même château, chacun marque des points pour son propre chevalier au moment de son décompte. Les chevaliers adverses n'ont aucun effet les uns sur les autres. Là encore, il ne peut y avoir qu'un chevalier par case sur la piste de score.

Bonus du roi

Pour le château occupé par le roi (= château royal), le décompte est particulier. Une fois que tous les joueurs ont marqué leurs points pour les différents châteaux (y compris le château royal), le roi attribue un bonus. Chaque joueur qui possède un chevalier au bon niveau du château royal (voir ci-dessous) reçoit ce bonus. Il peut parfaitement s'agir du même chevalier que celui ayant permis au joueur de marquer des points

précédemment, au cours du décompte normal. Si un joueur possède plusieurs chevaliers répondant à la condition du bonus, seul l'un d'eux compte.

Le bonus évolue chaque année :

- ◆ À la fin de la 1^{re} année : 5 points de bonus si le chevalier se trouve au 1^{er} niveau du château royal ;
- ◆ À la fin de la 2^e année : 10 points de bonus si le chevalier se trouve au 2^e niveau du château royal ;
- ◆ À la fin de la 3^e année : 15 points de bonus si le chevalier se trouve au 3^e niveau du château royal.

Lors du décompte du château royal, peu importe à quel niveau se trouve le roi.



Exemple 1 :

À la fin de la 1^{re} année, Laurent possède 2 chevaliers au château royal. Comme aucun des deux ne se trouve au 1^{er} niveau, il ne reçoit des points que lors du décompte normal : $4 \times 4 = 16$ points. Dans la même situation à la fin de la 2^e année, Laurent aurait marqué 10 points de bonus.



Exemple 2 :

À la fin de la 2^e année, Anna marque $2 \times 4 = 8$ points pour son chevalier au niveau 2. Comme l'autre chevalier se trouve à un niveau inférieur et que seul le plus élevé est comptabilisé, il ne lui rapporte aucun point. Elle marque en plus 10 points de bonus parce que l'un de ses chevaliers se trouve au 2^e niveau du château royal à la fin de la 2^e année.

Déplacement du roi

Une fois que tous les joueurs ont marqué leurs points, le joueur le plus en retard sur la piste de score **peut** déplacer le roi sur le château de son choix. Il peut être placé sur n'importe quel bloc libre, à n'importe quel niveau.

Lorsque tous les joueurs ont marqué leurs points et que le roi, le cas échéant, a été déplacé, l'année suivante commence. Tous les joueurs reçoivent leurs nouveaux blocs comme décrit sur la carte Année. Le joueur le plus en retard sur la piste de score désigne qui commence.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin à l'issue de la 3^e année, c'est-à-dire après le 3^e décompte. Le joueur qui totalise le plus de points sur la piste de score est le fils du roi le plus glorieux et remporte la partie.

Remarque : Si le marqueur d'un joueur repasse une première fois par la case « 0 » de l'échelle des points, celui-ci prend la tuile 100/200 de sa couleur devant lui, face 100 visible, afin de s'en souvenir. S'il refait un nouveau tour complet, il la retourne sur la face 200.

VARIANTE (PART DE CHANCE PLUS GRANDE)

Tous les joueurs disposent désormais du même et unique paquet de cartes Action. Personne n'a son propre paquet. Mélanger les 40 cartes Action ensemble et placer le paquet, face cachée, à côté du plateau. La couleur des cartes n'a aucune importance.

Toutes les autres règles restent inchangées.

RÈGLE AVANCÉE

La règle avancée propose de nouveaux défis aux joueurs aguerris. Toutes les règles de base restent les mêmes, aux exceptions suivantes :

Disposition de départ des châteaux

Les 8 premiers blocs ne sont plus placés sur les cases marquées d'un château. Les joueurs sont libres de choisir où ils les construisent. À tour de rôle, chaque joueur prend 1 bloc et le place sur une case libre au choix, jusqu'à ce que les 8 blocs soient sur le plateau de jeu. Les joueurs doivent cependant veiller à ce que ceux-ci soient espacés d'au moins 2 cases horizontalement ou verticalement les uns des autres. L'écart en diagonale doit être d'au moins 1 case.

Exemple :



Cartes Action

Chaque joueur dispose des 10 cartes action de sa couleur.

L'action « Acheter une carte » est supprimée.

Cartes Maîtres

Mélanger les 8 cartes Maître. Retourner l'une d'entre elles face visible à côté du plateau. Cet objectif est commun à tous les joueurs.

Certaines cartes concernent le décompte à la fin de chaque année, d'autres uniquement le décompte à l'issue de la dernière année.

Le joueur qui atteint l'objectif à la fin d'une année ou à la fin du jeu marque autant de points supplémentaires qu'indiqués sur la carte. À chacun d'estimer s'il est préférable d'atteindre l'objectif et de marquer les

points supplémentaires ou d'essayer de marquer des points par l'extension de châteaux. Pour atteindre un objectif, peu importe à quel niveau se trouvent les chevaliers correspondants ou combien de châteaux ils occupent, à moins que la carte ne spécifie le contraire. Chaque carte est expliquée sur le feuillet à part. Les illustrations sur les cartes ne sont que des exemples.

Tour de jeu

Tant que tous les chevaliers servant de marqueur se trouvent sur la case Départ de la piste de score, le joueur qui commence ne change pas. Mais dès qu'un marqueur a quitté la case Départ, le Premier joueur est toujours celui qui totalise le plus de points. Les autres suivent dans le sens horaire. Il en va de même au changement d'année.



Auteurs : Wolfgang Kramer, Michael Kiesling
Illustration : Michael Menzel
3D : Andreas Resch
Design : Sabine Kondirolli, HUCH! & friends
Rédaction : Tina Landwehr

© 2017 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Traduction : Eric Bouret

Fabrication + distribution:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
ALLEMAGNE

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

HUCH! & friends