

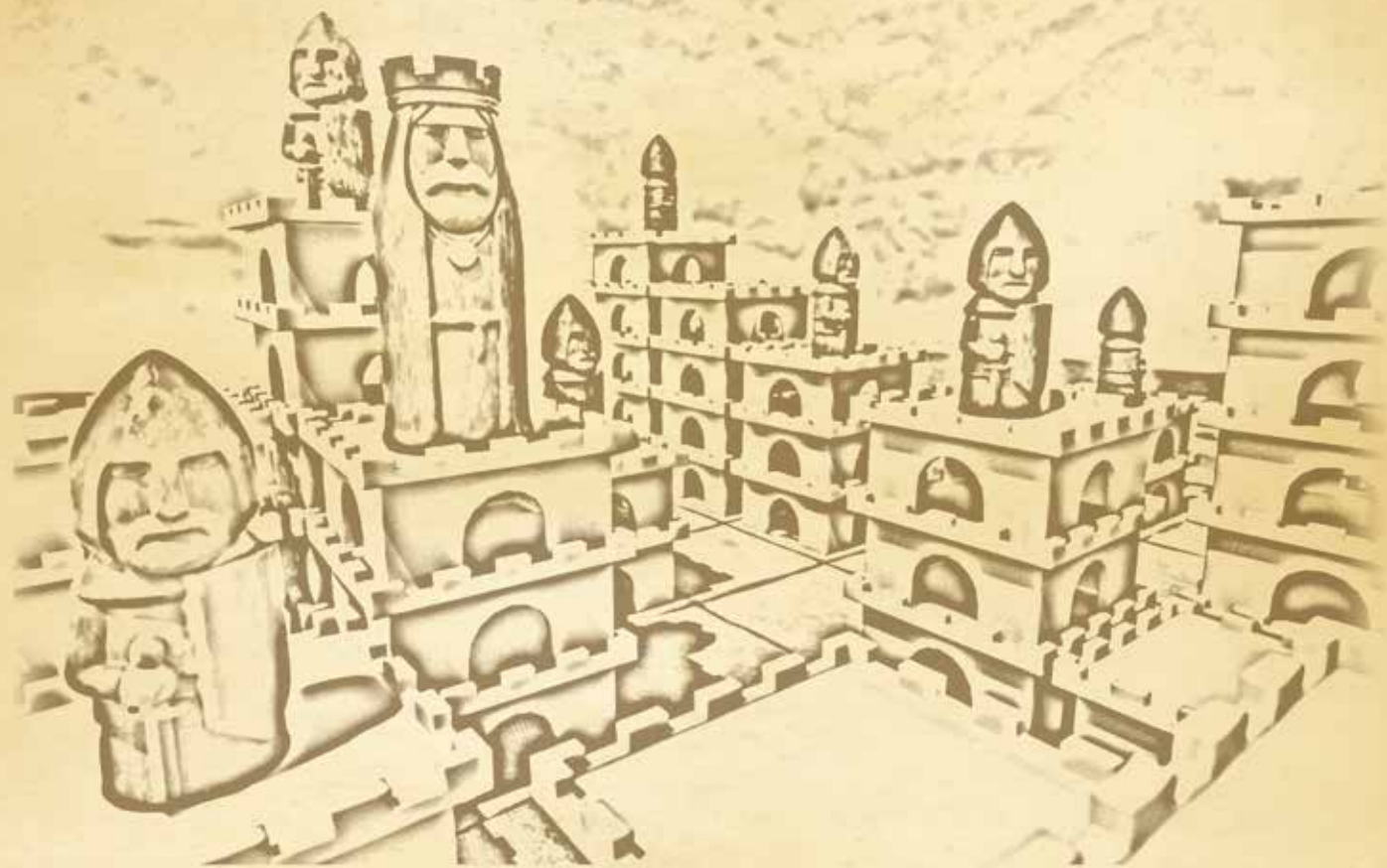
POR

TORRES

REGRAS

DEVIR





Um jogo de estratégia para 2 a 4 jogadores, a partir de 10 anos.

TORRES

O velho rei está procurando um sucessor digno para o seu trono antes de poder abdicar da sua coroa.

Para determinar quem será o mais indicado, o rei organiza um torneio: quem conseguir construir os maiores e mais altos castelos no prazo de três anos será coroado como o novo rei. Ao final de cada ano, o rei avaliará o progresso dos esforços de seus filhos e anunciará a sua decisão definitiva no término do terceiro ano. Os jogadores assumem o papel de príncipes e cada um deles envia seis cavaleiros para provar que é digno da coroa ao construir castelos

CONTEÚDO

- 1 tabuleiro
- 92 blocos de construção do castelo
- 28 cavaleiros, 1 rei
- 40 cartas de ação
- 2 cartas de custo das ações
- 3 cartas de fase
- 8 cartas de mestre (para a versão de mestre)
- 4 fichas de 100/200



OBJETIVO DO JOGO

Durante o andamento da partida, castelos são erguidos no tabuleiro de jogo. Em três avaliações diferentes, os jogadores recebem pontos pelos castelos construídos que os seus cavaleiros tomaram posse.

O jogador com o maior número de pontos, depois das 3 avaliações, é o vencedor do jogo.

PREPARAÇÃO DA PARTIDA

Coloque o **tabuleiro** no meio da mesa. Todos os jogadores recebem:

- ◆ 7 **cavaleiros** de uma cor da sua preferência. Cada jogador coloca um dos seus cavaleiros no espaço inicial 0 da trilha de pontuação. Os cavaleiros restantes ficam à frente dos seus respectivos jogadores.
- ◆ as 10 **cartas de ação** da cor correspondente. O jogador embaralha as cartas e coloca-as num monte, viradas para baixo, à sua frente na mesa.

Coloque a **carta de fase** que corresponde ao número de jogadores perto do tabuleiro de jogo para que todos possam vê-la. Todas as cartas de fase restantes não são necessárias para esta partida e podem ser devolvidas à caixa do jogo.

Coloque os **blocos de construção de castelo** perto do tabuleiro numa reserva geral. 8 destes blocos de construção serão usados na preparação da partida e serão colocados nos oito espaços do tabuleiro com uma ilustração de castelo neles. Estes blocos são os primeiros blocos de construção dos castelos que podem ser erguidos durante a partida.

Começando pelo jogador mais jovem, cada jogador coloca um dos seus cavaleiros em qualquer um dos castelos desocupados. O último jogador coloca o **rei** num dos castelos que ainda não estiver ocupado. Este será o castelo do rei durante o primeiro ano.



COMO JOGAR

A partida tem 3 fases. Cada fase corresponde a um ano. Após cada fase, os pontos são avaliados. A primeira fase consiste de 4 rodadas (rondas) e a segunda e terceira fases, 3 rodadas (rondas) cada. Depois do término do terceiro ano (terceira fase), a partida acaba.

Nota para uma partida com 2 jogadores: nesse caso, cada fase sempre terá 4 rodadas (rondas).

Uma rodada (ronda) termina depois de todos os jogadores encerrarem os seus respectivos turnos.

No começo de cada fase, todos os jogadores recebem blocos de construção da reserva.

Distribuição dos blocos de construção

A carta de fase indica quantos blocos de construção os jogadores recebem em cada fase. Cada jogador pega o número indicado de blocos e os colocam em torres, à sua frente na mesa, como mostra a carta. Estas são as respectivas torres dos jogadores para esta fase.

Exemplo de uma partida com 4 jogadores:

Fase 1: cada jogador recebe 4 torres constituídas por 2 blocos cada.

Fase 2: cada jogador recebe 3 torres constituídas por 2 blocos cada.

Fase 3: cada jogador recebe 3 torres constituídas por 2 blocos cada.



Que o torneio comece!

A partida é realizada em sentido horário. O jogador mais jovem começa.

No seu turno, você tem **5 pontos de ação (PA)** à sua disposição. Pode-se usar os pontos para as seguintes ações. A ordem em que você usa as ações não importa. A mesma ação também pode ser realizada mais de uma vez.

- ◆ Colocar os seus cavaleiros
- ◆ Mover os seus cavaleiros
- ◆ Colocar os seus blocos de construção
- ◆ Comprar cartas de ação
- ◆ Usar cartas de ação
- ◆ Mover o seu cavaleiro pela trilha de pontuação

Ações

Colocar os seus cavaleiros (2 PA por cavaleiro)

Um cavaleiro só pode ser colocado num espaço desocupado, **diretamente ao lado** de um dos seus cavaleiros que já se encontre no tabuleiro. Este pode ser qualquer espaço livre no tabuleiro de jogo ou num bloco de construção que não esteja ocupado por um cavaleiro ou pelo rei.

As regras a seguir são aplicadas na colocação dos cavaleiros

- ◆ Você pode colocar o seu cavaleiro apenas no espaço diretamente ao lado de um outro cavaleiro seu que já estiver no tabuleiro, mantendo a adjacência horizontalmente ou verticalmente, mas nunca diagonalmente. Isso significa que há um limite de 4 espaços possíveis para um novo cavaleiro, à volta de um cavaleiro já posicionado.



- ◆ O espaço em que você coloca o cavaleiro deve estar no mesmo nível, ou em qualquer nível inferior, do cavaleiro adjacente que já se encontra no tabuleiro, mas nunca num nível superior.

O que constitui um nível?

Os níveis são importantes para a pontuação. O nível de um cavaleiro é determinado da seguinte forma: se um cavaleiro estiver diretamente no tabuleiro (não em um bloco), ele está no nível 0. Se um cavaleiro estiver em 1 bloco de construção, ele está no nível 1. Se um cavaleiro estiver em 2 blocos de construção, ele está no nível 2, e assim por diante.



Mover os seus cavaleiros (1 PA por espaço)

No seu turno, você pode mover quantos cavaleiros quiser até que os seus pontos de ação acabem.

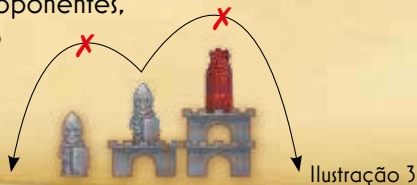
Regras para mover os seus cavaleiros

Você pode mover o seu cavaleiro...

- ◆ horizontalmente ou verticalmente, mas nunca diagonalmente;
- ◆ num limite de um nível para cima por espaço (ver ilustração 1), mas por quantos níveis para baixo for possível ou desejável (ver ilustração 2).



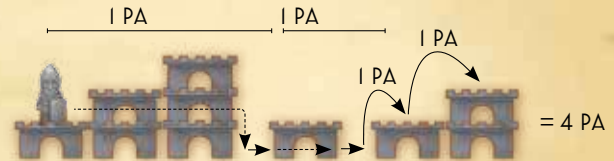
- ◆ apenas para ou por cima de espaços desocupados ou blocos de construção. Os outros cavaleiros, tanto os seus quanto os de seus oponentes, são obstáculos que não podem ser transpostos pelo seu cavaleiro (ver ilustração 3).



Nota: os blocos de construção têm portas nos quatro lados. Os cavaleiros podem atravessar essas portas. Ou seja: um cavaleiro pode entrar por uma porta e sair **por outra** do mesmo castelo. Isso custa 1 PA. O cavaleiro deve ficar no mesmo nível ou se mover para um nível inferior.

Um cavaleiro pode passar por vários castelos, um depois do outro, com o número correto de PA.

Nota: as cartas de ação podem anular essas regras.



Colocar os seus blocos de construção (1 PA por bloco de construção)

As torres de blocos de construção empilhados à frente dos jogadores indicam quantas rodadas (rondas) ainda faltam até a próxima avaliação.

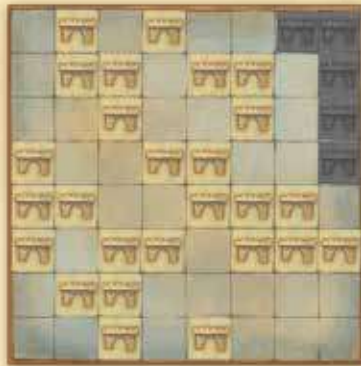
Em cada turno, apenas os blocos de construção de **uma** das torres à frente de um jogador podem ser usados. Cabe ao jogador decidir qual das torres de blocos de construção ele vai querer usar.

Se nem todos os blocos de construção da torre forem usados num turno, os blocos restantes deverão ser distribuídos entre as outras torres do jogador. No entanto, o estoque de torres do jogador não pode ter torres mais altas do que 3 blocos de construção cada. Se sobrar um número de blocos superior ao que pode ser distribuído, estes deverão ser devolvidos à reserva geral. Nenhuma torre nova pode ser iniciada. Se ainda sobraem blocos de construção depois da avaliação, o jogador pode ficar com eles para a próxima fase e distribuí-los pelas suas novas torres. Mas a regra continua sendo a mesma: uma torre não pode ter uma altura maior do que 3 blocos. Os blocos de construção excedentes devem ser devolvidos à reserva geral.

Regras para a colocação de blocos de construção

- ◆ Em cada turno, os blocos de construção podem ser colocados em vários castelos.
- ◆ Os blocos de construção devem sempre ser colocados em castelos que já existem: ou **em cima** de um bloco de construção que já se encontra no tabuleiro, ou num nível **0 adjacente** a um bloco que já está no tabuleiro (aumentando a base do castelo).
- ◆ Um castelo não pode ter uma altura maior que a sua base. Por exemplo, se a base do castelo consiste de 3 blocos de construção, o castelo não pode ultrapassar os 3 blocos de altura.
- ◆ Ao aumentar a base de um castelo, nenhum castelo pode se juntar a outro. Castelos podem somente se tocar diagonalmente.

Exemplo: o castelo mostrado aqui em preto tem uma base de 5 espaços. Esta não pode ser aumentada porque se encostaria num outro castelo.



Comprar cartas de ação (1 PA por carta)

Em cada turno, um jogador pode comprar um máximo de 2 cartas de ação por 1 PA cada. Se você quiser comprar uma carta, tire 3 cartas do seu próprio monte de cartas de ação (viradas para baixo) e escolha 1. Coloque as 2 cartas restantes de volta no monte, viradas para baixo, no topo ou embaixo do monte.

Se quiser comprar uma segunda carta, siga os mesmos passos. Você pode usar as cartas compradas em turnos posteriores, mas nunca no mesmo turno da compra. Não há limite para o número de cartas que você pode ter na sua mão.

Usar cartas de ação (0 PA)

No seu turno, você **não** pode jogar **mais que 1 carta de ação** e esta pode ser utilizada a qualquer momento do seu turno. Primeiro, jogue a carta e, depois, realize a ação descrita na carta. Quando a ação se conclui, retire a carta do jogo.

Uma descrição das cartas individuais é fornecida na folha suplementar.

Mover o seu cavaleiro na trilha de pontuação (1 PA por espaço)

Se você ainda tiver PA sobrando, mas não quiser usá-los em outras ações, você pode mover o seu cavaleiro adiante na trilha de pontuação. Você pode avançar o seu cavaleiro um espaço para cada PA.

Nota: na trilha de pontuação, apenas 1 peça pode ocupar 1 espaço de cada vez. Se a sua peça terminar num espaço ocupado, você poderá mover sua peça adiante para o próximo espaço livre.

Avaliação

A pontuação é realizada depois de cada fase: para cada castelo em que você tenha, pelo menos, um cavaleiro, você consegue pontuar.

Cada castelo é avaliado só uma vez por jogador, mesmo se o jogador tiver vários cavaleiros no mesmo castelo. Somente o cavaleiro no nível mais alto conta.

A avaliação se dá em sentido horário. Comece a avaliação com o jogador inicial.

Como pontuar:

O nível onde um cavaleiro está é multiplicado pelo número de blocos da base do castelo.

Exemplo:

O cavaleiro da Ana está no nível 3. O castelo tem uma base de 5 blocos de construção. Com isso, a Ana recebe 15 pontos por este castelo ($3 \times 5 = 15$). Se a Ana tivesse outro cavaleiro no primeiro ou segundo nível, ela não receberia pontos a mais por isso.



Se mais de um jogador tiver um cavaleiro no mesmo castelo, todos os jogadores nesta situação recebem pontos quando a avaliação nos seus turnos.

Os cavaleiros dos jogadores não têm influência sobre os outros. Como já foi dito, apenas 1 peça pode ocupar 1 espaço por vez na trilha de pontuação.



O bônus do rei

O castelo em que o rei se encontra (ou seja, o castelo do rei) é avaliado de maneira diferente. Depois de todos receberem os pontos pelos castelos (incluindo o castelo do rei), pontos adicionais são concedidos pelo castelo do rei. Cada jogador que tiver, pelo menos, um cavaleiro no nível correspondente (ver abaixo) no castelo do rei, recebe pontos adicionais. Não importa se é o mesmo cavaleiro pelo qual o jogador já recebeu pontos na avaliação normal. Se o jogador tiver mais que um cavaleiro que qualifique para o bônus, os pontos são concedidos apenas para um dos cavaleiros.

O bônus varia conforme a fase:

- ◆ Fim da fase 1: 5 pontos adicionais, se o cavaleiro estiver no primeiro nível do castelo do rei.
- ◆ Fim da fase 2: 10 pontos adicionais, se o cavaleiro estiver no segundo nível do castelo do rei.
- ◆ Fim da fase 3: 15 pontos adicionais, se o cavaleiro estiver no terceiro nível do castelo do rei.

Ao avaliar o castelo do rei, não importa em qual nível o rei se encontra.



Exemplo 1:

No final da primeira fase, o Lorenzo tem dois cavaleiros no castelo do rei. Como nenhum dos cavaleiros está no primeiro nível, ele recebe pontos apenas pela avaliação normal: $4 \times 4 = 16$ pontos. Na mesma situação, mas desta vez no final da fase 2, o Lorenzo também receberia os 10 pontos do bônus do rei.



Exemplo 2:

No final da fase 2, a Ana recebe 8 pontos ($2 \times 4 = 8$) porque o seu cavaleiro está no nível 2. Como o seu outro cavaleiro está num nível mais baixo e somente o cavaleiro no nível mais alto é contabilizado, ela não recebe pontos por ele. Ela também recebe 10 pontos adicionais porque um dos seus cavaleiros está no segundo nível do castelo do rei, no final da segunda fase.

Mover o rei

Depois de todos os jogadores receberem os seus pontos, o jogador com menos pontos **pode** mover o rei para outro castelo. O rei pode ser colocado em qualquer nível de qualquer bloco de construção desocupado.

Quando todos os jogadores receberem os seus pontos e o rei tiver sido movido (opcional), a próxima fase começa. Todos os jogadores pegam novos blocos de construção, como descrito nas cartas de fase. O jogador com menos pontos decide quem será o jogador inicial.

FIM DA PARTIDA

A partida termina no final do terceiro ano, ou seja, depois da terceira avaliação. O jogador com mais pontos na trilha de pontuação é o príncipe mais bem-sucedido e vence a partida.

Nota: a primeira vez que você ultrapassar o 0 (zero) na trilha de pontuação durante a partida, pegue a ficha de 100/200 da sua cor e a coloque na sua frente com o lado 100 virado para cima como um lembrete. Se você ultrapassar o 0 (zero) novamente, vire a ficha para que o lado 200 fique para cima.

VARIAÇÃO DO JOGO (COM UM POUCO MAIS DE SORTE)

Todos os jogadores têm o mesmo monte de cartas de ação. Os jogadores não têm mais os seus próprios montes de cartas de ação. Todas as 40 cartas de ação são embaralhadas e colocadas, viradas para baixo, num monte perto do tabuleiro. As cores das cartas de ação são irrelevantes.

Todas as outras regras do jogo original se mantêm.

VERSÃO DE MESTRE

A versão de mestre oferece novos desafios aos jogadores experientes de "Torres". Todas as regras do jogo original são idênticas e **as seguintes regras são adicionadas:**

Posições iniciais dos castelos

Os primeiros 8 blocos de construção não são colocados nos espaços marcados. Os jogadores podem decidir por conta própria onde querem construir os seus castelos. Por turnos, cada jogador pega 1 bloco de construção e o coloca em qualquer espaço livre do tabuleiro até que os 8 blocos de construção estejam no tabuleiro. Ao colocar os seus blocos de construção, você precisa deixar, no mínimo, 2 espaços entre os blocos, horizontalmente e verticalmente. Também deve haver, pelo menos, um espaço entre os blocos na diagonal.

Exemplo:



Cartas de ação

Para começar a partida, cada jogador tem todas as 10 cartas de ação da cor escolhida. As cartas de ação não são compradas.

Cartas de mestre

Embaralhe as 8 cartas de mestre. Vire uma carta e coloque-a, virada para cima, perto do tabuleiro. Esta carta se aplica a todos os jogadores.

Algumas cartas são relevantes para a avaliação no final de cada fase, enquanto outras afetam apenas a avaliação no final da última fase.

Quem cumprir o desafio no final de uma fase ou no final do jogo, recebe, adicionalmente, o número de pontos indicado na carta. Isso significa que você precisa decidir se quer tentar cumprir o desafio para ganhar mais pontos adicionais, ou se quer concentrar-se em construir os

seus castelos para receber os seus pontos dessa maneira. Para cumprir um desafio, não importa em que nível ou em quantos castelos os seus cavaleiros estejam, a não ser que a carta indique isso explicitamente. Uma descrição das cartas individuais pode ser encontrada na folha suplementar. As ilustrações nas cartas são apenas exemplos.

Ordem da partida

Enquanto todos os cavaleiros estiverem na posição inicial da trilha de pontuação, o jogador inicial não muda. No entanto, assim que um dos cavaleiros não estiver mais na posição inicial, o jogador com o maior número de pontos é considerado o jogador inicial. Os outros jogadores realizam os seus turnos depois do jogador inicial, em sentido horário. Os mesmos passos são seguidos quando se começa uma nova fase.



Autores: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling
Ilustração: Michael Menzel
3D: Andreas Resch
Design: Sabine Kondirolli, HUCH! & friends
Editora: Tina Landwehr
Edição Devir:
Editor: David Esbri
Tradução: Rodrigo Sponchiado Uemura
Adaptação gráfica: Ceci RC

ATENÇÃO! Não é recomendado para crianças menores de 3 anos, por conter partes pequenas que podem ser engolidas.

DEVIR

Distribuído no Brasil pela
DEVIR LIVRARIA LTDA
R. Teodureto Souto, 624
Cambuci, CEP 01539-000
São Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Tel: (011) 2127-8787

Distribuído em Portugal pela
DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial Brejos de Carreiros
Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Palmela - www.devir.pt
devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440



© 2017 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Producción + distribución:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1- 5
89312 Günzburg
ALEMANIA

