



Un gioco di Wolfgang Kramer e Michael Kiesling
Torres è © 1999 da Ravensburger / Rio Grande Games

Traduzione a cura di Marco Ferrando (marco.ferrando@laposte.net)

TORRES

Torres è un gioco di strategia di costruzione di castelli e cavalieri per 2 – 4 giocatori di età da 12 anni e più.

Una serie di tornado devastanti, evocati da maghi nemici durante una recente guerra, ha lasciato tutti i castelli del re in rovina. Solo le fondamenta rimangono di quelli che furono magnifici monumenti.

La guerra non ha privato il re soltanto dei suoi castelli, ma anche della sua giovinezza. Il re, sentendo la propria fine vicina, deve scegliere un successore tra i suoi figli. Egli li ha incaricati di ricostruire i suoi castelli ed ha promesso il trono a colui che ricostruirà il castello più alto e ampio.

Ogni principe ha 6 cavalieri per supervisionare la costruzione. Stanco dalla guerra il re richiede che la costruzione sia fatta in pace e spirito cooperativo. Quindi, i principi non possono attaccarsi reciprocamente o attaccare il castello in costruzione. Due o più principi possono lavorare insieme su un castello con i loro cavalieri che competono per il controllo della torre più alta del castello. Il re passerà ogni anno in un castello e ricompenserà i cavalieri che lo proteggeranno adeguatamente.

Una volta all'anno il re girerà per i castelli, per valutare i progressi di ogni figlio. Dopo il terzo anno sceglierà il proprio successore e si preparerà per morire in pace.

CONTENUTO

1 tavoliere
92 pezzi torre
24 cavalieri
4 segnapunti
1 re
40 carte azione – (AKTION)
4 carte riepilogo – (CODEX)
3 carte fase – (PHASEN)
8 carte master - (MEISTER)

OBIETTIVO

Il tavoliere ha una pista segnapunti lungo il bordo esterno e un'area 8 x 8 per la costruzione del castello. La posizione di partenza per i primi 8 castelli è indicata all'interno dell'area di costruzione.

I giocatori guadagnano punti al termine di ognuno dei tre anni per ogni castello in cui sono rappresentati da un cavaliere. Il punteggio è il prodotto tra l'area della superficie del castello e il livello dove il cavaliere si trova. Il giocatore che raccoglie il maggior punteggio nell'arco di tre anni è il vincitore.

PREPARAZIONE

- Posizionare il tavoliere nel mezzo del tavolo.
- Ogni giocatore sceglie un colore e prende **1 segnapunti** e **6 cavalieri** dello stesso colore. Posizionare il segnapunti all'inizio della traccia contapunti. Posizionare i cavalieri davanti ad ogni giocatore
- Ogni giocatore prende una **carta riepilogo**
- Ci sono **carte fase** differenti, dipendenti dal numero di giocatori. Posizionare la carta appropriata (per 2, 3 o 4 giocatori) a faccia in su sul tavolo e rimettere le altre due carte nella scatola.
- Mischiare tutte le **carte azione** insieme (indipendentemente dal colore) e posizionare il mazzo a faccia in giù vicino al tavoliere (i colori giocano un ruolo nella versione avanzata delle regole)
- Posizionare il re vicino al tavoliere.
- Posizionare i pezzi di torre vicino al tavoliere. Questi costituiscono la riserva comune. Posizionare 8 pezzi di torre negli 8 spazi sul tavoliere contrassegnati con le torri. Questi costituiscono le fondamenta degli 8 castelli e possono essere rimossi durante il gioco.
- Iniziando dal giocatore più giovane e procedendo in senso orario, ogni giocatore posiziona **uno** dei propri cavalieri e su un castello **vuoto**. Quindi ogni giocatore inizia con un cavaliere su un differente castello.
- L'ultimo giocatore a posizionare il cavaliere posiziona **il re** su un qualunque castello **vuoto**, rendendo quel castello il castello del re per il primo anno.

E' importante che ogni giocatore capisca in che modo i livelli sono valutati. Il livello di un cavaliere è l'altezza sopra il tavoliere a cui il cavaliere si trova.

- Un cavaliere posizionato direttamente sul tavoliere è a livello 0
- Un cavaliere posizionato su una torre composta da un singolo blocco torre è a livello 1
- Un cavaliere posizionato su una torre composta da due pezzi di torre è a livello 2 e così via.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Torres si svolge su tre anni, o fasi. Alla fine di ogni fase la posizione di ogni giocatore viene valutata.

La prima fase dura per quattro round. La seconda e la terza fase durano per tre round ognuna (eccetto con due giocatori dove tutte e tre le fasi durano quattro round ognuna). Ogni giocatore gioca una volta ad ogni round procedendo in senso orario.

Distribuzione delle torri

Prima di ogni fase il giocatore prende alcuni pezzi di torre dalla riserva comune. Il numero di pezzi da prendere è stampato sulle carte fase. Il giocatore impila i pezzi di torre come indicato sulla carta fase. Questi pezzi costituiscono la riserva personale del giocatore per la fase corrente.

Esempio con quattro giocatori:

- Fase 1: ogni giocatore prende 4 pile di 2 pezzi ognuna.
- Fase 2: ogni giocatore prende 3 pile di 2 pezzi ognuna
- Fase 3: ogni giocatore prende 3 pile di 2 pezzi ognuna.

Giocatore iniziale

Il giocatore più giovane inizia e il gioco procede in senso orario.

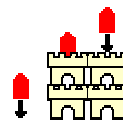
Turno di un giocatore

Al proprio turno ogni giocatore ha a disposizione 5 Punti Azione (PA) che possono essere spesi in qualunque ordine per una delle seguenti azioni, che sono anche riassunte nelle carte riepilogo.

Aggiungere un cavaliere (costo 2 Punti Azione per cavaliere)

Ogni nuovo cavaliere è posizionato su uno spazio vuoto (sul tavoliere o su un blocco torre) **adiacente** ad un cavaliere dello stesso colore già presente sul tavoliere. Quando un nuovo cavaliere è piazzato le seguenti regole vengono applicate:

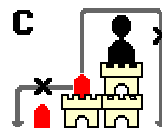
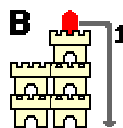
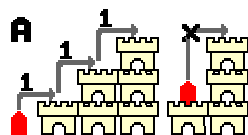
- **Adiacenza**, per quanto riguarda l'aggiunta di un cavaliere, si valuta ortogonalmente e non in diagonale. Quindi ci sono, al massimo, solo quattro possibili posizioni adiacenti ad ogni cavaliere già posizionato sul tavoliere.
- Lo spazio dove il cavaliere viene aggiunto deve essere allo stesso livello o ad un livello inferiore rispetto a quello già presente. Il nuovo cavaliere può essere piazzato ad **ogni** livello inferiore, ma **non può** essere piazzato ad un livello superiore rispetto al cavaliere esistente.



Muovere un cavaliere (costo 1 Punti Azione per spazio)

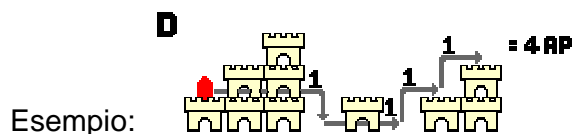
Al proprio turno un giocatore può muovere i cavalieri per tanti spazi complessivi quanti sono i punti azione di cui dispone. A meno che non intervengano variazioni per mezzo delle speciali carte azione, le regole per muovere un cavaliere sono:

- Un cavaliere può muovere ortogonalmente, non in diagonale
- Un cavaliere può salire di un solo livello per mossa (esempio A), ma può scendere di qualunque numero di livelli (esempio B)
- Un cavaliere può essere mosso in spazi non occupati dal re o da un altro cavaliere indipendentemente dal fatto che il loro colore sia uguale o differente (esempio C)



Nota: i pezzi di torre hanno porte su tutti e quattro i lati. **I cavalieri possono usare queste porte per viaggiare attraverso i castelli!** Questo significa che un cavaliere può entrare in un castello attraverso una porta e uscire da un'altra porta del castello. Questo costa 1 solo

Punto Azione. Quando si muove **attraverso** il castello il cavaliere non può salire di livello ma può scendere quanto desidera (a meno che, naturalmente, una speciale carta azione consenta movimenti diversi). In questo modo un cavaliere può passare ad ogni turno attraverso tanti castelli quanti Punti Azione il giocatore spende.



Posizionare un blocco torre (costo 1 Punti Azione per blocco)

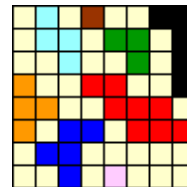
Le pile dei pezzi di torre davanti al giocatore indicano quanti turni questi ha a disposizione durante la fase di gioco corrente. Al proprio turno il giocatore può posizionare sul tavoliere pezzi di torre da **una** delle pile poste davanti a sé. Egli può scegliere una qualunque delle pile. Un giocatore al proprio turno può scegliere di posizionare meno pezzi di torre di quanti ne contiene la pila scelta. In questo caso egli deve distribuire i pezzi di torre inutilizzati su ogni altra pila della sua riserva con la sola restrizione che nessuna pila può essere più alta di tre pezzi. Un giocatore non ha mai la possibilità di distribuire sulle proprie pile più di tre pezzi di torre in un turno.

Se il giocatore ha più pezzi di torre inutilizzati di quanti può distribuirne sulle altre pile, deve rimettere i pezzi non distribuiti nella riserva comune. I pezzi non distribuiti non possono essere utilizzati per creare nuove pile. Se un giocatore ha pezzi di torre non utilizzati alla fine della fase questi sono rimessi nella riserva comune.

Eccetto il caso in cui vengono giocate carte azione speciali che riportano indicazioni diverse si applicano le seguenti regole al posizionamento di un pezzo di torre:

- Un giocatore può aggiungere pezzi di torre a qualunque castello e in tanti castelli quanti pezzi ha disponibili.
- Un giocatore deve sempre **aggiungere** il pezzo ad un castello già esistente sia piazzando il pezzo sul tavoliere **vicino** ad un castello (a livello 0), allargandone la superficie, o piazzando il pezzo **su** un altro vuoto, rendendo il castello più alto.
- C'è una restrizione quando si rende il castello più alto: il castello non può mai essere più alto della superficie che occupa. Quindi, se la superficie consiste in tre pezzi, l'altezza del castello è limitata a tre livelli.
- Non si può aumentare la superficie del castello in modo da connetterlo con un altro castello. Quindi i castelli possono confinare solo **diagonalmente**.

Nell'esempio a destra il castello nero ha la superficie di 5 spazi, questa non può essere aumentata e l'altezza è limitata a 5 livelli.



Acquistare carte azione (costo 1 Punto Azione per carta)

Un giocatore può acquistare fino a due carte azione per turno. Una carta non può essere utilizzata nello stesso turno in cui è stata acquistata. Le carte possono essere conservate fino a quando verranno giocate.

Giocare una carta azione (costo 0 Punti Azione)

Un giocatore può giocare al massimo **una** carta azione ad ogni turno. Un giocatore non può giocare una carta azione nello stesso turno in cui è stata acquistata. Un giocatore può giocare una carta azione in ogni momento durante il suo turno mettendola a faccia in su sul tavolo ed effettuando l'azione descritta. Dopo l'utilizzo il giocatore rimette la carta nella scatola, rimuovendola da gioco.

Si veda la descrizione completa di tutte le carte azione per maggiori informazioni.

Muovere il proprio segnapunti (costo 1 Punto Azione per spazio)

Un giocatore può spendere 1 Punto Azione per muovere in avanti di uno spazio il proprio segnapunti lungo la pista segnapunti. Se il segnapunti arriva su uno spazio che è già occupato viene mosso nel primo spazio libero lungo la pista segnapunti. Quindi un giocatore può usare questa azione per guadagnare diversi punti se il suo segnalino è immediatamente dietro a quello di un altro giocatore.

Conteggio dei punti

La posizione nei castelli

Alla fine di ogni anno, o fase, I giocatori valutano la propria posizione. Un giocatore riceve punti per ogni castello dove ha uno o più cavalieri, ma i punti sono conteggiati una sola volta per ogni castello indipendentemente dal numero dei cavalieri che egli vi ha posizionato. In ogni caso cavalieri di diversi colori posizionati su un castello (e appartenenti a giocatori differenti) consentono ad ogni giocatore di conteggiare i punti di quel castello.

Esempio: il cavaliere più in alto di Anna si trova a livello 3 e il castello ha una superficie di 5 spazi. Quindi lei guadagna $3 \times 5 = 15$ punti per questo castello e muove il proprio segnalino avanti di 15 spazi lungo la pista segnapunti. Non avrebbe guadagnato punti addizionali se avesse avuto un cavaliere a livello 2.

Quando un castello ha cavalieri di diversi colori, **ogni** giocatore guadagna punti per i propri cavalieri. I cavalieri degli altri giocatori non hanno effetti su di lui.

I giocatori conteggiano i punti in senso orario a partire dal primo di turno. Se il segnalino di un giocatore si trovasse sullo stesso spazio di un altro dopo aver **conteggiato** tutti i suoi castelli egli muoverebbe il proprio segnalino nel primo spazio vuoto lungo la pista segnapunti. Così non ci saranno situazioni di parità.

I bonus del Re.

Dopo che tutti i giocatori hanno valutato la posizione nei propri castelli (incluso quello del re), il bonus del re viene conteggiato. Ogni giocatore che ha un cavaliere nel castello del re riceve **il bonus del re** se il giocatore ha il cavaliere sul livello appropriato come mostrato di seguito:

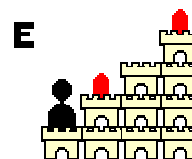
- Quando si conteggiano i punti dopo la prima fase:
5 punti bonus se il giocatore ha il cavaliere a livello 1 del castello del re.
- Quando si conteggiano i punti dopo la seconda fase:
10 punti bonus se il giocatore ha il cavaliere a livello 2 del castello del re.
- Quando si conteggiano i punti dopo la terza fase:
15 punti bonus se il il giocatore ha il cavaliere a livello 3 del castello del re.

Più giocatori possono guadagnare il bonus del re tramite i loro cavalieri nel castello del re posizionati al livello corretto. Se un giocatore ha il cavaliere nel castello del re al livello appropriato conteggia sia i punti derivanti dalla posizione nel castello che il bonus del re. Se un giocatore ha un cavaliere nel castello del re che non si trova nel livello appropriato riceve solamente i punti della sua posizione nel castello.

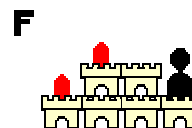
Se un giocatore ha **due cavalieri** nel castello del re sul livello appropriato, egli **non** conteggia il bonus del re due volte. Un giocatore può avere un cavaliere sul livello appropriato per ricevere il bonus del re ed un altro ad un livello **più elevato** per conteggiare

la posizione nel castello (esempio F). Se nessuno dei cavalieri si trova sul livello appropriato il giocatore riceve solo il punteggio della sua posizione nel castello (esempio E)

Esempio E: alla fine della prima fase il giocatore ha due cavalieri nel castello del re. Sfortunatamente nessuno si trova a livello 1 e quindi il giocatore conteggia solo la posizione nel castello di $4 \times 4 = 16$. Se questo fosse accaduto nella seconda fase il giocatore avrebbe conteggiato il bonus del re di 10 punti per un totale di 26.



Esempio F: alla fine della prima fase il giocatore ha due cavalieri nel castello del re. Uno a livello 1 così egli conteggia il bonus del re di 5. l'altro a livello due e conteggia la posizione come $4 \times 2 = 8$. Quindi il giocatore riceve 13 punti per il castello del re dopo la prima fase.



Dopo il conteggio

La nuova fase inizia dopo che tutti i giocatori hanno conteggiato le loro posizioni nei castelli ed eventualmente ricevuto il bonus del re. I giocatori prendono i pezzi di torre dalla riserva comune come indicato sulla carta fase.

Muovere il re

Il giocatore che ha il punteggio più basso **può** ora muovere il re. Il giocatore può posizionare il re su uno spazio vuoto di ogni castello a qualsiasi livello. Lo spostamento del re non è obbligatorio. Se non ci sono spazi vuoti per il re il giocatore non lo muove. Il gioco quindi continua con il giocatore che ha avuto l'opportunità di muovere il re.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina alla fine del conteggio che segue la terza fase. Il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore.

VARIANTE DELLE REGOLE

All'inizio del gioco ogni giocatore mischia il set di carte azione del proprio colore.

Quando un giocatore usa un Punto Azione per acquistare una carta azione prende le prime tre carte dal mazzo e ne sceglie una. Le due carte scartate sono rimesse a faccia in giù in cima o in fondo al mazzo. Se si acquista una seconda carta il processo viene ripetuto.

Si noti che entrambe le carte non selezionate vengono messe nello stesso lato del mazzo.

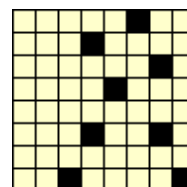
VERSIONE AVANZATA

Quando avrete acquisito dimestichezza con le carte azione potreste introdurre ulteriori difficoltà al gioco. La versione avanzata fa proprio questo introducendo le seguenti regole al gioco base.

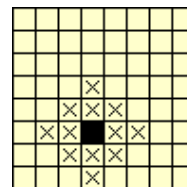
Posizionamento iniziale dei castelli

Invece di posizionare i castelli iniziali sugli spazi indicati dal tavoliere i giocatori scelgono le posizioni di partenza. Ogni giocatore posiziona un pezzo di torre a turno finché tutti e 8 i castelli sono stati posizionati. Ogni nuovo castello deve avere almeno due spazi vuoti da ogni altro castello. Questa distanza si misura in senso ortogonale, non in diagonale.

Questo esempio mostra un possibile posizionamento iniziale degli otto castelli.



Questo esempio mostra il vincolo nel posizionare i castelli. Nessun nuovo castello può essere posizionato nelle caselle X perché si troverebbe troppo vicino al castello esistente.



Carte azione

Ogni giocatore inizia il gioco con un set completo di carte azione **in mano** corrispondente al proprio colore. L'azione di acquisto di una nuova carta azione non ha, in questa versione, alcun significato.

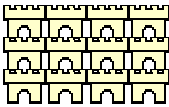
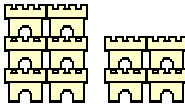
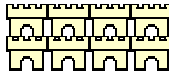
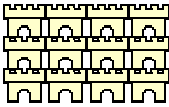
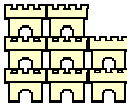
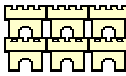
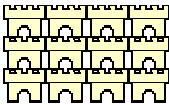
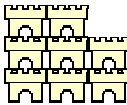
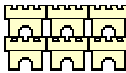
Carte master

Una delle otto carte master viene girata all'inizio del gioco per consentire una modalità di conteggio punti ulteriore per i giocatori.

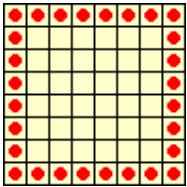
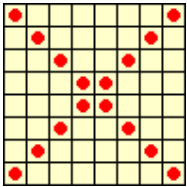
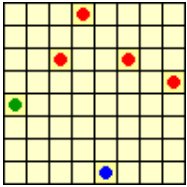
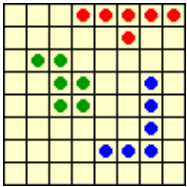
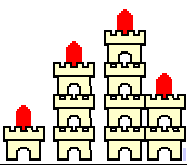
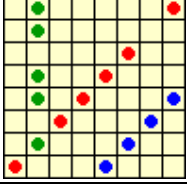
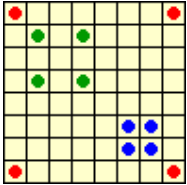
Ordine di gioco

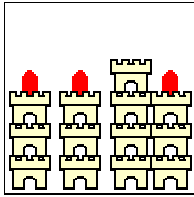
Dopo la conclusione della prima fase inizia il gioco per le fasi successive il giocatore con il minor numero di punti. Se i giocatori sono ancora in parità nella posizione iniziale l'ordine di gioco rimane invariato. Quindi quando un giocatore usa Punti Azione per muovere il proprio segnalino può cambiare il suo ordine di gioco. Il gioco si svolge sempre in senso orario intorno al tavolo.

CARTE FASE

Torri per fase	2 giocatori	3 giocatori	4 giocatori
Fase 1 Bonus nel castello del re: Livello 1 = 5 punti			
Fase 2 Bonus nel castello del re: Livello 2 = 10 punti			
Fase 3 Bonus nel castello del re: Livello 3 = 15 punti			

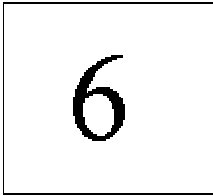
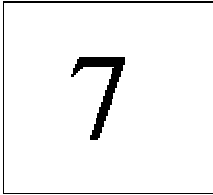
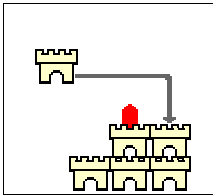
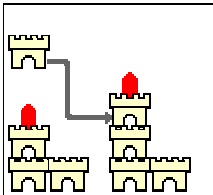
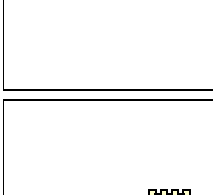
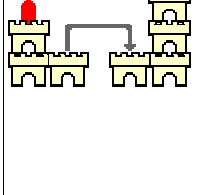
CARTE MASTER

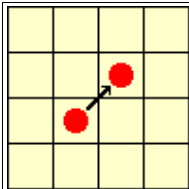
	<p>Per ogni vostro cavaliere che si trova sul bordo del tavoliere guadagnate un bonus come indicato nella tabella che segue. Se un giocatore ha più cavalieri sul bordo che ogni altro giocatore (non valgono i pareggi) egli riceve un bonus addizionale.</p> <table data-bbox="451 390 1219 491"> <tr> <td>Dopo la fase 1</td> <td>2 punti</td> <td>Bonus addizionale:</td> <td>2 punti</td> </tr> <tr> <td>Dopo la fase 2</td> <td>5 punti</td> <td></td> <td>5 punti</td> </tr> <tr> <td>Dopo la fase 3</td> <td>10 punti</td> <td></td> <td>10 punti</td> </tr> </table>	Dopo la fase 1	2 punti	Bonus addizionale:	2 punti	Dopo la fase 2	5 punti		5 punti	Dopo la fase 3	10 punti		10 punti
Dopo la fase 1	2 punti	Bonus addizionale:	2 punti										
Dopo la fase 2	5 punti		5 punti										
Dopo la fase 3	10 punti		10 punti										
	<p>Per ogni vostro cavaliere che si trova su una delle diagonali principali guadagnate un bonus come indicato nella tabella seguente. Se un giocatore ha più cavalieri sulle diagonali che ogni altro giocatore (non valgono i pareggi) egli guadagna un bonus addizionale.</p> <table data-bbox="451 667 1219 768"> <tr> <td>Dopo la fase 1</td> <td>2 punti</td> <td>Bonus addizionale:</td> <td>2 punti</td> </tr> <tr> <td>Dopo la fase 2</td> <td>5 punti</td> <td></td> <td>5 punti</td> </tr> <tr> <td>Dopo la fase 3</td> <td>10 punti</td> <td></td> <td>10 punti</td> </tr> </table>	Dopo la fase 1	2 punti	Bonus addizionale:	2 punti	Dopo la fase 2	5 punti		5 punti	Dopo la fase 3	10 punti		10 punti
Dopo la fase 1	2 punti	Bonus addizionale:	2 punti										
Dopo la fase 2	5 punti		5 punti										
Dopo la fase 3	10 punti		10 punti										
	<p>Se avete i cavalieri esattamente su 4 castelli durante il conteggio dopo la fase 1 guadagnate 5 punti di bonus. Se avete i cavalieri su esattamente 5 castelli durante il conteggio dopo la fase 2 guadagnate 15 punti di bonus. Se avete i cavalieri su esattamente 6 castelli durante il conteggio dopo la fase 3 guadagnate 30 punti di bonus.</p>												
	<p>Se tutti i vostri cavalieri sono su spazi contigui durante il conteggio dopo la fase 3 guadagnate 40 punti di bonus.</p>												
	<p>Se tutti i vostri cavalieri sono su differenti livelli durante il conteggio dopo la fase 3 guadagnate 40 punti di bonus.</p>												
	<p>Se tutti i vostri cavalieri sono in una linea continua durante il conteggio dopo la fase 3 guadagnate 50 punti di bonus.</p>												
	<p>Se 4 dei vostri cavalieri formano gli angoli di un quadrato durante il conteggio dopo la fase 3 guadagnate 50 punti di bonus.</p>												



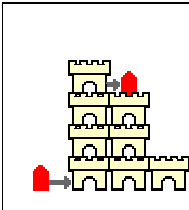
Se tutti i vostri cavalieri sono allo stesso livello durante il conteggio dopo la fase 3 guadagnate **50 punti di bonus**.

CARTE AZIONE

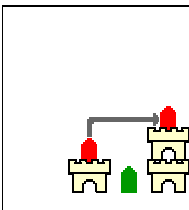
Carta	Descrizione
	Per questo turno puoi utilizzare 6 Punti Azione invece di 5.
	Per questo turno puoi usare 7 Punti Azione invece di 6.
	Posiziona un pezzo di torre ulteriore prendendolo dalla riserva comune. Le normali regole relative al piazzamento dei pezzi di torre devono essere applicate.
	Posiziona un pezzo di torre dalla tua riserva sotto uno dei tuoi cavalieri. Non puoi utilizzare questa azione per rendere il castello più alto della sua superficie. Il pezzo di torre può essere prelevato da qualunque pila della tua riserva. Il cavaliere può essere su ogni livello, anche a livello del terreno. Se il cavaliere si trova sul terreno puoi usare questa azione per creare un nuovo castello. In questo caso lo spazio su cui sorge il nuovo castello lo spazio non deve essere ortogonalmente adiacente ad un altro castello (può essere adiacente in diagonale).
	Muovi un pezzo di torre vuoto posizionato sul tavoliere in un altro spazio vuoto del tavoliere. Un castello non può essere diviso da questa azione. Se il castello consiste solo di un pezzo di torre puoi prendere questo pezzo ed eliminare il castello. In ogni caso non puoi ridurre a meno di 6 il numero totale dei castelli. Inoltre non puoi usare questa azione per ridurre l'area di superficie del castello se questa azione rende il castello più alto della superficie che occupa. Puoi usare questa azione per creare un nuovo castello posizionando il pezzo di torre su uno spazio che non è ortogonalmente adiacente ad ogni altro castello.
	Muovi uno dei tuoi cavalieri da ogni spazio sul tavoliere ad ogni spazio vuoto sul tavoliere procedendo come se tu stessi aggiungendo un cavaliere. Come accade nel posizionamento di un nuovo cavaliere lo spazio su cui il cavaliere viene spostato deve essere ortogonalmente adiacente ad uno dei tuoi cavalieri. Inoltre il cavaliere deve essere spostato sullo stesso livello o su un livello inferiore del cavaliere a cui sarà adiacente.



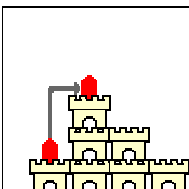
Muovi uno dei tuoi cavalieri di uno spazio in diagonale. Il cavaliere può anche essere fatto salire di un livello. Un giocatore può usare questa azione per muovere un cavaliere da un castello ad un altro, da un castello al terreno o dal terreno al primo livello di un castello. Come sempre lo spazio in cui il cavaliere verrà spostato deve essere vuoto.



Muovi uno dei tuoi cavalieri in una porta adiacente e fallo uscire da una qualunque porta del castello in uno spazio vuoto. Il cavaliere può cambiare quanti livelli desidera nel castello purchè esca da una porta in uno spazio libero. Questa azione non consente di muovere un cavaliere in qualunque spazio del castello, lo spazio deve essere ortogonalmente adiacente ad una porta.



Muovi uno dei tuoi cavalieri oltre un altro cavaliere saltandolo. Il cavaliere può saltare un altro cavaliere solo in linea retta in una direzione ortogonale. Mentre salta il cavaliere può salire oppure scendere un numero qualunque di livelli. Il cavaliere che viene saltato può essere a qualunque livello. Lo spazio in cui il cavaliere termina il salto deve essere vuoto.



Fai saltare uno dei tuoi cavalieri di due livelli su uno spazio vuoto adiacente, per esempio dal livello uno al livello tre. Lo spazio di arrivo deve essere ortogonalmente adiacente alla posizione di partenza.