

AKTIONSKOSTEN

- ◆ Ritter einsetzen (2 AP pro Ritter)
- ◆ Ritter ziehen (1 AP pro Feld)
- ◆ Bausteine einsetzen (1 AP pro Baustein)
- ◆ Aktionskarte(n) kaufen (1 AP pro Karte)
- ◆ Aktionskarte ausspielen (0 AP)
- ◆ Vorziehen auf der Wertungsleiste (1 AP pro Feld)

DIE AKTIONSKARTEN



Ein Ritter kann einmalig zwei Ebenen nach oben auf ein freies benachbartes Feld klettern, z.B. von Ebene 1 auf Ebene 3. Der Baustein muss waagrecht oder senkrecht benachbart sein.



Der Spieler darf einen Baustein aus seinem Vorrat auf ein Feld einsetzen, auf dem einer seiner Ritter steht. Er kann den Baustein von einem beliebigen seiner Stapel nehmen. Der Baustein wird dazu unter einen eigenen Ritter gesetzt. Die Anzahl der Ebenen in diesem Turm darf anschließend die Anzahl der Felder der Grundfläche nicht überschreiten. Steht der Ritter auf Ebene 0, kann er so die Grundfläche der Burg vergrößern oder sogar eine neue Burg gründen, wenn das Feld keine andere Burg berührt (außer diagonal).



Der Spieler darf einen zusätzlichen Baustein vom allgemeinen Vorrat einsetzen. Es gelten die Bauregeln.



Ein Ritter darf die Burg durch ein benachbartes Tor betreten und durch ein beliebiges anderes Tor wieder verlassen, wenn das benachbarte Feld frei ist. Dabei kann er beliebig viele Ebenen überwinden. Der Ritter darf allerdings

nicht einfach auf ein beliebiges Feld der Burg gestellt werden, sondern muss auf den Baustein ziehen, der sich neben dem Tor befindet, aus dem er hinausgetreten ist.



Ein Ritter darf einmalig 1 Feld diagonal gezogen werden. Dabei kann er auch um 1 Ebene höher gezogen werden. Außerdem kann er von einer Burg auf eine andere wechseln, wenn sich beide Burgen an den Ecken (diagonal) berühren und der Ritter auf einem dieser Eckfelder steht.



Der Spieler hat in seinem Zug einmalig 6 bzw. 7 Aktionspunkte statt der normalen 5 zur Verfügung.



Der Spieler darf einen beliebigen unbesetzten Baustein auf einen anderen freien Platz setzen. Eine Burg darf dadurch nicht in 2 Teile aufgespalten werden. Besteht eine Burg nur aus einem Baustein, kann auch dieser Baustein versetzt werden. Es müssen jedoch nach dem Spielzug immer mindestens 6 Burgen auf dem Spielplan sein. Ein Baustein darf nicht entfernt werden, wenn dadurch die Grundfläche der Burg so verringert wird, dass sie weniger Felder umfasst, als der höchste Turm Ebenen hat. Es kann auch eine neue Burg gegründet werden, wenn der Baustein auf ein freies Feld des Spielplans gesetzt wird, das zu keiner anderen Burg direkt benachbart ist.



Der Spieler darf einen seiner Ritter vom Spielplan nehmen und ihn gemäß den Einsetzregeln (vgl. Aktion Ritter einsetzen) auf einem anderen Feld kostenlos wieder einsetzen.





Ein Ritter kann eine andere Spielfigur (eigener Ritter, fremder Ritter, König) einmalig überspringen. Der Ritter muss dabei in einer geraden Linie auf ein freies Feld ziehen. Dieses Feld darf 1 Ebene höher oder beliebig viele Ebenen tiefer liegen als das Feld, von dem der Ritter kommt. Es muss sich direkt neben der übersprungenen Figur befinden. Die übersprungene Figur darf auf einer beliebigen Ebene stehen.

DIE MEISTERKARTEN



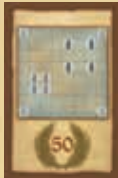
Jeder Spieler, dessen Ritter am Ende von Phase 3 **alle** auf verschiedenen Ebenen stehen, erhält 40 Bonuspunkte.



Jeder Spieler, der am Ende von Phase 3 **alle** Ritter auf derselben Ebene stehen hat, erhält 50 Bonuspunkte.



Jeder Spieler, dessen Ritter am Ende von Phase 3 **alle** in derselben Reihe (waagrecht, senkrecht oder diagonal) stehen, erhält 50 Bonuspunkte. Dabei spielt es keine Rolle, wenn auch fremde Ritter in dieser Reihe stehen.



Bilden 4 Ritter eines Spielers am Ende von Phase 3 die Ecken eines Quadrats, erhält er 50 Bonuspunkte. Die Ritter können auf unterschiedlichen Ebenen stehen. Jeder Spieler kann nur für 1 Quadrat Bonuspunkte erhalten.



Jeder Spieler erhält für jeden seiner Ritter Bonuspunkte, der auf einem Feld unmittelbar am Spielfeldrand steht:

Wertung Phase 1: 2 Bonuspunkte

Wertung Phase 2: 5 Bonuspunkte

Wertung Phase 3: 10 Bonuspunkte

Der Spieler mit den meisten Rittern auf Randfeldern erhält nach Phase 1 zusätzlich 2 Bonuspunkte, nach Phase 2 zusätzlich 5 Bonuspunkte und nach Phase 3 zusätzlich 10 Bonuspunkte. Im Fall eines Gleichstands werden diese zusätzlichen Bonuspunkte nicht vergeben.



Jeder Spieler, der bei der Wertung von Phase 1 alle seine im Spiel befindlichen Ritter in genau 4 Burgen stehen hat, erhält 5 Bonuspunkte. Hat der Spieler mehr als 4 Ritter im Spiel, müssen in mindestens einer Burg mehr als 1 Ritter stehen.

Jeder Spieler, der bei der Wertung von Phase 2 alle Ritter in genau 5 Burgen stehen hat, erhält 15 Bonuspunkte.

Jeder Spieler, der bei der Wertung von Phase 3 alle Ritter in genau 6 Burgen stehen hat, erhält 30 Bonuspunkte.



Jeder Spieler erhält Bonuspunkte für jeden seiner Ritter, der auf einem Feld der beiden großen Diagonalen steht:

In der Wertung nach Phase 1: 2 Bonuspunkte

In der Wertung nach Phase 2: 5 Bonuspunkte

In der Wertung nach Phase 3: 10 Bonuspunkte.

Der Spieler mit den meisten Rittern auf beiden Diagonalen erhält zusätzlich nach Phase 1 noch 2 Bonuspunkte, nach Phase 2 zusätzlich 5 Bonuspunkte und nach Phase 3 zusätzlich 10 Bonuspunkte. Im Fall eines Gleichstands werden diese zusätzlichen Punkte nicht vergeben.



Jeder Spieler, dessen Ritter am Ende von Phase 3 alle auf unmittelbar benachbarten Feldern stehen, erhält 40 Bonuspunkte.

ACTION COSTS

- ◆ Place your knights (2 AP per knight)
- ◆ Move your knights (1 AP per space)
- ◆ Place your building blocks (1 AP per building block)
- ◆ Buy action cards (1 AP per card)
- ◆ Play action card (0 AP)
- ◆ Move your knight along the scoring track (1 AP per space)

ACTION CARDS



You can move your knight once two levels up to the next unoccupied space, e.g. from level 1 to level 3. The building block must be next to the knight either in a vertical or horizontal axis.



You can take one of your building blocks from your stock and put it on the space where one of your knights is. You can take the building block from any one of your towers. Put the building block beneath your own knight. The number of levels in this tower may not exceed the number of spaces in the base of the castle. If the knight is on level 0, you can increase the base of the castle or even start a new castle, if there is no other castle next to this space (horizontally or vertically, diagonally is allowed).



You can use another additional building block from the general stock. The general rules for placing building blocks apply.



Your knight can enter the castle through a neighboring door and leave it through any other door, as long as the space is unoccupied. He can move across any number of levels. However, the knight is not allowed to be simply placed on



any space of the castle at all. He must exit from a door that is next to the building block where he is moved to.



You can move a knight one time to an adjacent space. You can move him 1 level higher. You can also move him from one castle to another, if both castles are touching at the corners (diagonally) and the knight is on one of these corner spaces.



You get 6 or 7 action points on your turn (one turn only) instead of the usual 5.



You can move an unoccupied building block of your choice to another unoccupied space. However, a castle may not be split into 2. If the castle consists of only one building block, you can also move this building block. There must, however, be at least 6 castles on the game board at the end of your turn. You cannot remove a building block, if this leads to the castle having less building blocks in its base compared to the number of levels in its tallest tower. You can also start a new castle by moving the building block to an unoccupied space on the game board that is not directly next to another castle.



You can take one of your knights from the game board and place him according to the rules (see Actions, Place your knights) on another space for free.



Your knight can jump over another playing piece (own knight, opponent's knight, king) once. Your knight must move in a straight line onto an unoccupied space. The space that you move your knight to can be 1 level higher or any number of levels lower than the space where it was before. It must end up directly next to the playing piece that it jumped over. The playing piece that was jumped can be on any level.

MASTER CARDS



Players receive 40 bonus points if **all** their knights are on different levels at the end of phase 3.



Players receive 50 bonus points if **all** their knights are on the same level at the end of phase 3.



Players receive 50 bonus points if **all** their knights are in the same row (horizontally, vertically, or diagonally) at the end of phase 3. It doesn't matter if there are also other players' knights in the same row.



Players receive 50 bonus points if 4 of their knights are placed in corners that form a square at the end of phase 3. The knights can be on different levels. A player can receive bonus points only once for forming a square.



Players receive bonus points for each knight that is on a space directly on the edge of the board:

Evaluation phase 1: 2 bonus points

Evaluation phase 2: 5 bonus points

Evaluation phase 3: 10 bonus points

The player with the most knights on the edge of the board receives an additional 2 bonus points at the end of phase 1, an additional 5 bonus points at the end of phase 2, and an additional 10 bonus points at the end of phase 3. In the event of a tie, no additional bonus points are awarded.



Players receive 5 bonus points for having all their knights that are on the game board in exactly 4 castles during the evaluation of phase 1. If a player has more than 4 of his knights on the board, he must have more than one knight in at least one of the castles.

Players receive 15 bonus points for having all their knights in exactly 5 castles during the evaluation of phase 2.

Players receive 30 bonus points for having all their knights in exactly 6 castles during the evaluation of phase 3.



Players receive bonus points for each of their knights that is on a space in either large diagonal:

In the evaluation after phase 1: 2 bonus points

In the evaluation after phase 2: 5 bonus points

In the evaluation after phase 3: 10 bonus points.

The player with the most knights on both diagonals receives an additional 2 bonus points after phase 1, an additional 5 bonus points after phase 2, and an additional 10 bonus points after phase 3. In the event of a tie, no additional bonus points are awarded.



Players receive 40 bonus points for having all their knights directly next to one another at the end of phase 3.

COÛTS EN POINTS D'ACTION

- ◆ Placer un nouveau chevalier (2 PA par chevalier)
- ◆ Déplacer un chevalier (1 PA par case)
- ◆ Poser des blocs (1 PA par bloc)
- ◆ Acheter une carte Action (1 PA par carte)
- ◆ Jouer une carte Action (0 PA)
- ◆ Progresser sur la piste de score (1 PA par case)

LES CARTES ACTION



Un chevalier peut exceptionnellement monter de 2 niveaux sur une case libre voisine, par exemple, du niveau 1 au niveau 3. Le bloc d'arrivée doit être adjacent horizontalement ou verticalement.



Le joueur peut poser un bloc de sa réserve sur une case occupée par l'un de ses chevaliers. Il peut prendre ce bloc de l'une de ses piles au choix. Ce bloc est ajouté sous son chevalier. La hauteur finale de cette tour ne doit cependant pas dépasser la surface du château. Si le chevalier se trouve au niveau 0, le joueur peut ainsi étendre la surface du château, voire en construire un nouveau si cette case n'est pas adjacente à un autre château (sauf diagonalement).



Le joueur peut poser un bloc supplémentaire de la réserve commune. Les règles de pose restent valables.



Un chevalier peut entrer dans un château par une porte voisine et ressortir par n'importe quelle autre si la case adjacente est libre. Ce faisant, il peut franchir autant de niveaux qu'il veut. Le chevalier ne peut cependant pas être



placé librement sur une case du château au choix. Il doit sortir par une porte à côté du bloc sur lequel il se déplace.



Un chevalier peut exceptionnellement se déplacer d'1 case en diagonale. Il peut également monter d'1 niveau en se déplaçant. De plus, il peut passer d'un château à un autre si les deux se touchent par un angle (diagonalement) et si le chevalier se trouve sur l'une de ces cases de coin.



Le joueur dispose exceptionnellement de 6 / 7 points d'action au lieu des 5 habituels.



Le joueur peut déplacer un bloc non occupé sur un autre emplacement libre. Un château ne peut cependant pas être coupé en 2 par cette action. Si un château ne comporte qu'un seul bloc, celui-ci peut aussi être déplacé. Il doit cependant y avoir au moins 6 châteaux sur le plateau à la fin de chaque tour de jeu. Un bloc ne peut pas être déplacé si la surface du château devient ainsi plus petite que sa hauteur. Un nouveau château peut apparaître si le bloc est déplacé sur une case libre du plateau, non adjacente à autre château.



Le joueur peut retirer un de ses chevaliers du plateau et le replacer gratuitement, selon les règles (voir action « Placer un chevalier »), sur une autre case.



Un chevalier peut exceptionnellement sauter par-dessus un autre pion (chevalier de même couleur, adverse ou le roi). Le chevalier doit se déplacer en ligne droite. La case d'arrivée peut se trouver 1 niveau plus haut ou autant de niveaux plus bas que l'on veut par rapport à la case de départ du chevalier. Elle doit également se trouver juste derrière le pion sauté. Celui-ci peut se trouver à n'importe quel niveau.

LES CARTES MAÎTRES



Chaque joueur, dont les chevaliers se trouvent **tous** à des niveaux différents à la fin de la 3^e année, gagne 40 points de bonus.



Chaque joueur, dont les chevaliers se trouvent **tous** au même niveau à la fin de la 3^e année, gagne 50 points de bonus.



Chaque joueur, dont les chevaliers sont **tous** alignés (horizontalement, verticalement ou en diagonale) à la fin de la 3^e année, gagne 50 points de bonus. Peu importe si des chevaliers adverses se trouvent aussi sur cette ligne.



Si 4 chevaliers d'un joueur forment un carré à la fin de la 3^e année, il gagne 50 points de bonus. Ces chevaliers peuvent se trouver à des niveaux différents. Un joueur ne peut gagner un bonus que pour 1 seul carré.



Chaque joueur gagne des points de bonus pour chaque chevalier sur une case directement au bord du plateau :

Décompte de la 1^{re} année : 2 points de bonus ;

Décompte de la 2^e année : 5 points de bonus ;

Décompte de la 3^e année : 10 points de bonus.

Le joueur qui possède le plus de chevaliers sur les cases de bordure à la fin de la 1^{re} année marque 2 points de bonus supplémentaires ; 5 points à la fin de la 2^e année et 10 points à la fin de la 3^e année. En cas d'égalité, ces points supplémentaires ne sont pas attribués.



Chaque joueur, dont tous les chevaliers en jeu occupent exactement 4 châteaux à la fin de la 1^{re} année, gagne 5 points de bonus. Si le joueur possède plus de 4 chevaliers en jeu, un des châteaux au moins doit être occupé par plus d'1 chevalier.

Chaque joueur, dont tous les chevaliers occupent exactement 5 châteaux à la fin de la 2^e année, gagne 15 points de bonus.

Chaque joueur, dont tous les chevaliers occupent exactement 6 châteaux à la fin de la 3^e année, gagne 30 points de bonus.



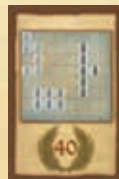
Chaque joueur gagne un bonus pour chaque chevalier sur l'une des deux grandes diagonales du plateau :

Lors du décompte de la 1^{re} année :
2 points de bonus ;

Lors du décompte de la 2^e année : 5 points de bonus ;

Lors du décompte de la 3^e année : 10 points de bonus.

Le joueur qui possède le plus de chevaliers sur les deux diagonales à la fin de la 1^{re} année marque 2 points de bonus supplémentaires ; 5 points à l'issue de la 2^e année et 10 points à l'issue de la 3^e année. En cas d'égalité, ces points supplémentaires ne sont pas attribués.



Chaque joueur, dont tous les chevaliers occupent des cases voisines à la fin de la 3^e année, gagne 40 points de bonus.



KOSZT AKCJI

- ◆ Umieszczenie rycerza (2 PA za każdego rycerza)
- ◆ Przemieszczenie rycerza (1 PA za pole)
- ◆ Umieszczenie segmentu zamku (1 PA za segment)
- ◆ Dobranie karty akcji (1 PA za kartę)
- ◆ Zagranie karty akcji (0 PA)
- ◆ Zdobycie punktu zwycięstwa (1 PA za każdy punkt)

KARTY AKCJI



Wskocz jednym swoim rycerzem o 2 poziomy na puste pole, na przykład z 1. poziomu na 3. Pole musi sąsiadować bokiem.



Wstaw pojedynczy segment ze swoich zasobów pod swojego rycerza. Segment może pochodzić z dowolnej wieży z twoich zasobów. Nie wolno w ten sposób dopuścić, by zamek był wyższy niż powierzchnia jego podstawy. Gdy rycerz znajduje się na poziomie 0, możesz rozszerzyć podstawę już istniejącego zamku albo stworzyć nowy zamek (gdy pole nie sąsiaduje bokiem z żadnym innym zamkiem).



Weź pojedynczy segment z zasobów ogólnych i umieść go na planszy. Umieszczanie segmentu na planszy przebiega według normalnych zasad.



Wprowadź 1 ze swoich rycerzy przez bramę do zamku i wyprowadź go inną dowolną bramą na puste pole. Rycerz może wspiąć się o dowolną liczbę poziomów. Pamiętaj, że można wyjść bramą tylko na sąsiadujące z nią pole. Nie da się więc w ten sposób wejść na sam szczyt zamku.



Przenieść 1 ze swoich rycerzy o 1 pole na ukos. Rycerz może wspiąć się w ten sposób o 1 poziom. Możesz też przemieścić rycerza na inny zamek, jeżeli zamki sąsiadują ze sobą narożnikami, a ten rycerz znajduje się na 1 z narożnych pól.



Zamiast standardowych 5 punktów akcji w tej turze masz 6 lub 7 punktów akcji.



Przenieść pusty segment zamku na inne puste pole na planszy. Nie wolno w ten sposób podzielić zamku na 2 części. Jeśli zamek składa się wyłącznie z pojedynczego segmentu, można go przemieścić i dostawić do innego zamku (i w ten sposób go zlikwidować). Na planszy zawsze musi być jednak przynajmniej 6 zamków. Nie wolno zmniejszyć podstawy zamku, jeżeli spowodowałoby to, że zamek będzie mieć niedopuszczalną wysokość (wyższą niż podstawę). Można użyć tej akcji, by utworzyć nowy zamek na pustym polu planszy, które nie sąsiaduje bokiem z innym zamkiem.



Przestaw 1 ze swoich rycerzy na planszy na inne wolne pole zgodnie z zasadami (patrz opis akcji „umieszczenie rycerza”).



Przeskocz swoim rycerzem innego pionka na planszy (swojego rycerza, rycerza przeciwnika lub króla). Ruch musi odbyć się w linii prostej (nie na ukos). Przeskakiwany pionek może znajdować się na dowolnym poziomie. Rycerz może wskoczyć na maksymalnie 1 poziom wyżej albo zejść dowolną liczbę poziomów. Rycerz musi zakończyć ruch na wolnym polu sąsiadującym z pionkiem, którego właśnie przeskokzył.

KARTY MISTRZOWSKIE



Gracz zdobywa 40 punktów, jeżeli na koniec gry każdy jego rycerz będzie na innym poziomie.



Gracz zdobywa 50 punktów, jeżeli na koniec gry wszyscy jego rycerze będą na tym samym poziomie.



Gracz zdobywa 50 punktów, jeżeli na koniec gry wszyscy jego rycerze będą w jednej linii (poziomo, pionowo lub na ukos). Nie ma znaczenia, czy rycerze ze sobą sąsiadują i czy w tej linii znajdują się rycerze przeciwników.



Gracz zdobywa 50 punktów, jeżeli na koniec gry 4 jego rycerzy będzie ustawionych w formacji kwadratu. Rycerze mogą być na różnych poziomach. Kolejne kwadraty nie dają dodatkowych punktów.



Na koniec każdej fazy gracz zdobywa punkty za każdego swojego rycerza znajdującego się przy krawędzi planszy:

- Faza 1: 2 punkty,
- Faza 2: 5 punktów,
- Faza 3: 10 punktów.

Gracz, który ma najwięcej rycerzy przy krawędzi, zdobywa dodatkowo 2 punkty w fazie 1, 5 punktów w fazie 2 i 10 punktów w fazie 3. W razie remisu punkty nie są przydzielane.



Gracz zdobywa 5 punktów, jeżeli na koniec fazy 1 ma swoich rycerzy dokładnie w 4 zamkach. Jeżeli gracz ma na przykład 5 rycerzy, to w jednym zamku musi mieć dwóch.

Gracz zdobywa 15 punktów, jeżeli na koniec fazy 2 ma rycerzy w dokładnie 5 zamkach.

Gracz zdobywa 30 punktów, jeżeli na koniec fazy 3 ma rycerzy w dokładnie 6 zamkach.



Na koniec każdej fazy gracz zdobywa punkty za każdego swojego rycerza znajdującego się na którejś z przekątnych planszy:

- Faza 1: 2 punkty,
- Faza 2: 5 punktów,
- Faza 3: 10 punktów.

Gracz, który ma najwięcej rycerzy na przekątnych planszy (liczą się rycerze na obu przekątnych), zdobywa dodatkowo 2 punkty w fazie 1, 5 punktów w fazie 2 i 10 punktów w fazie 3. W razie remisu punkty nie są przydzielane.



Gracz zdobywa 40 punktów, jeżeli na koniec gry wszyscy jego rycerze będą ustawieni jeden obok drugiego.