



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.



Przetaw 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.