



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

TORRES

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 12

JAHREN

TORRES ist ein Strategiespiel für 2 bis 4 Spieler ab 12 Jahren, in dem ihr als Königssöhne im zerstörten Kastilien Burgen wieder aufbaut. Ihr setzt Bausteine, schickt eure Ritter nach oben und sammelt bei drei Wertungen Punkte. Wie viel eine Burg einbringt, hängt von ihrer Grundfläche und der Höhe eures Ritters ab.

Spielziel

Ihr wollt bei den drei Wertungen möglichst viele Erfolgspunkte sammeln. Gewertet wird jede Burg, auf der ein eigener Ritter steht: Grundfläche mal Ebene des Ritters.

Vorbereitung

Legt den Spielplan in die Mitte und stellt 8 Bausteine auf die markierten Burgfelder. Jeder nimmt eine Farbe mit 6 Rittern und 1 Wertungsstein, der vor den Start der Wertungsleiste kommt. Die passende PHASEN-Karte für eure Spielerzahl liegt offen aus, die AKTION-Karten bilden einen verdeckten Stapel. Reihum stellt jeder einen Ritter auf eine freie Burg, danach setzt der letzte Spieler den König auf eine freie Burg.

So spielt ihr

- 1 Zu Beginn jeder Phase bekommt ihr Bausteine gemäß PHASEN-Karte und stellt sie als Vorratstürme vor euch auf.
- 2 Wer am Zug ist, hat 5 Aktionspunkte und verteilt sie frei: Ritter einsetzen (2 AP), Ritter 1 Feld ziehen (1 AP), Baustein verbauen (1 AP), Aktionskarte kaufen (1 AP) oder auf der Wertungsleiste vorrücken (1 AP).
- 3 Bausteine dürft ihr pro Zug nur aus einem einzigen eurer Vorratstürme nehmen.
- 4 Eine Burg darf nie höher werden als ihre Grundfläche groß ist, und zwei Burgen dürfen nicht zusammenwachsen.
- 5 Am Ende jeder Phase wird gewertet. Die Königsburg bringt Sonderpunkte, wenn euer Ritter auf der passenden Ebene steht.
- 6 Nach der Wertung darf der Spieler mit den wenigsten Punkten den König versetzen, dann beginnt die nächste Phase.

So gewinnt ihr

Nach der dritten Wertung endet das Spiel. Wer auf der Wertungsleiste am weitesten vorne steht, gewinnt.

Spielziel

Ihr schlüpft in die Rolle eines Königssohns und baut mit euren 6 Rittern die Burgen Kastiliens wieder auf. Punkte gibt es nur für Burgen, auf denen mindestens ein eigener Ritter steht. Für jede solche Burg multipliziert ihr die Ebene eures Ritters mit der Grundfläche der Burg. Nach drei Wertungen gewinnt, wer die meisten Erfolgspunkte auf der Wertungsleiste hat.

Spielmaterial

1 Spielplan

92 Bausteine

24 Ritter

4 Wertungssteine

1 König

40 Karten AKTION

4 Karten CODEX

3 Karten PHASEN

8 Karten MEISTER

Spielaufbau

- Legt den Spielplan mit seinen 8 x 8 Feldern in die Tischmitte. Außen herum läuft die Wertungsleiste.
- Jeder wählt eine Farbe, nimmt die 6 Ritter dieser Farbe und 1 Wertungsstein. Der Wertungsstein kommt vor den Anfang der Wertungsleiste, die Ritter bleiben zunächst vor euch auf dem Tisch.
- Jeder bekommt eine CODEX-Karte als Übersicht über die Aktionspunkte.
- Sucht die PHASEN-Karte für eure Spielerzahl heraus und legt sie offen neben den Plan. Die beiden übrigen PHASEN-Karten kommen zurück in die Schachtel.
- Mischt alle AKTION-Karten und legt sie verdeckt neben den Plan. Die Farben auf den Karten sind erst in der Meister-Version wichtig.
- Stellt den König bereit und legt die Bausteine als allgemeinen Vorrat neben den Plan.
- Nehmt 8 Bausteine aus dem Vorrat und stellt sie auf die 8 Felder, die mit einer Burg markiert sind.
- Der jüngste Spieler beginnt: Reihum stellt jeder einen Ritter auf eine beliebige freie Burg.
- Wer seinen Ritter zuletzt gesetzt hat, stellt den König auf eine freie Burg. Diese Burg ist damit die Königsburg.

Spielbeginn

Der jüngste Spieler setzt als Erster einen Ritter und eröffnet auch das Spiel. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Vor der ersten Runde erhaltet ihr die Bausteine, die die ausliegende PHASEN-Karte für die 1. Phase vorgibt.

Spielablauf

Aufbau in drei Phasen

TORRES läuft über drei Phasen, jede endet mit einer Wertung. Die 1. Phase umfasst vier Runden, die 2. und 3. Phase jeweils drei Runden. Beim Spiel zu zweit sind es in allen drei Phasen vier Runden. Eine Runde ist vorbei, sobald jeder einmal am Zug war.

Bausteine zu Beginn einer Phase

Vor jeder Phase nehmt ihr Bausteine aus dem allgemeinen Vorrat. Wie viele es sind und wie ihr sie in Türmen aufstellt, zeigt die PHASEN-Karte. Bei vier Spielern erhält zum Beispiel jeder in der 1. Phase 4 Türme mit je 2 Bausteinen, in der 2. und 3. Phase jeweils 3 Türme mit je 2 Bausteinen. Die Zahl eurer Vorratstürme zeigt euch zugleich, wie viele Runden bis zur nächsten Wertung noch kommen.

Die 5 Aktionspunkte

Wer an der Reihe ist, hat 5 Aktionspunkte (AP) und verteilt sie in beliebiger Reihenfolge auf diese Aktionen:

- **Ritter einsetzen – 2 AP pro Ritter**, beliebig oft.
- **Ritter 1 Feld ziehen – 1 AP**, beliebig oft, beliebig viele Ritter.
- **1 Baustein verbauen – 1 AP**, aber nur aus einem einzigen Vorratsturm.
- **Aktionskarte kaufen – 1 AP**, höchstens 2 Karten pro Zug.
- **Aktionskarte ausspielen – 0 AP**, höchstens 1 Karte pro Zug.
- **Wertungsstein 1 Feld vorziehen – 1 AP**, beliebig oft.

Ritter einsetzen

Ein neuer Ritter kommt immer auf ein freies Feld direkt neben einen eigenen, schon stehenden Ritter. Das Feld muss waagerecht oder senkrecht benachbart sein, nicht diagonal. Außerdem muss es auf derselben Ebene oder tiefer liegen, niemals höher. Jeder Ritter hat damit höchstens vier mögliche Einsetzfelder.

Ritter bewegen

Gezogen wird nur waagerecht oder senkrecht, nie diagonal. Pro Feld darf ein Ritter höchstens eine Ebene hinaufsteigen, nach unten sind beliebig viele Ebenen auf einmal erlaubt. Ritter eigener und fremder Farbe sowie der König blockieren den Weg und können nicht übersprungen werden.

Jeder Baustein hat an allen vier Seiten ein Tor. Für 1 AP geht ein Ritter in ein Tor hinein und tritt aus einem beliebigen Tor derselben Burg wieder heraus. Dabei bleibt er auf seiner Ebene oder steigt beliebig weit hinab. Nacheinander kann ein Ritter in einem Zug durch mehrere Burgen laufen, wenn ihr die AP dafür ausgebt.

Bausteine verbauen

Pro Zug dürft ihr nur die Bausteine aus einem eurer Vorratstürme verbauen; welchen ihr nehmt, entscheidet ihr selbst. Bleiben Steine aus diesem Turm übrig, verteilt ihr sie auf eure anderen Türme. Ein Turm darf dabei nicht mehr als 3 Bausteine haben, und neue Türme dürft ihr nicht anfangen. Was dann noch übrig ist, wandert zurück in den allgemeinen Vorrat. Auch nach einer Wertung müsst ihr übrige Bausteine zurückgeben.

Beim Bauen gilt:

- 1 Ihr dürft in einem Zug an mehreren beliebigen Burgen anbauen.
- 2 Gebaut wird immer an eine bestehende Burg: entweder oben auf einen freien Baustein oder auf Ebene 0 seitlich daneben, wodurch die Grundfläche wächst.
- 3 Eine Burg darf nie mehr Ebenen haben, als ihre Grundfläche Felder groß ist. Bei 3 Feldern Grundfläche sind also maximal 3 Ebenen erlaubt.
- 4 Zwei Burgen dürfen durch das Erweitern nicht miteinander verbunden werden. Sie dürfen sich nur an den Ecken berühren.

Aktionskarten

Für 1 AP zieht ihr eine Karte vom Stapel, höchstens zwei pro Zug. Gekaufte Karten dürft ihr im selben Zug noch nicht benutzen, aber bis zum Spielende aufheben. Das Ausspielen kostet nichts: Ihr legt zu einem beliebigen Zeitpunkt eures Zuges eine Karte ab, führt die Aktion aus, und die Karte scheidet aus dem Spiel aus. Pro Zug ist nur eine Karte möglich.

Punkte ohne Wertung

AP, die ihr nicht anders nutzen wollt, könnt ihr in Schritte auf der Wertungsleiste umwandeln: 1 AP gleich 1 Feld. Auf jedem Feld der Leiste liegt nur ein Wertungsstein. Landet ihr auf einem besetzten Feld, rückt ihr auf das nächste freie vor.

Die Wertung

Am Ende jeder Phase wird gewertet, im Uhrzeigersinn beginnend beim Startspieler. Ihr bekommt Punkte nur für Burgen, auf denen mindestens ein eigener Ritter steht. Jede Burg zählt für euch nur einmal: Stehen dort zwei eurer Ritter, punktet allein der höher stehende. Die Formel lautet Ebene des Ritters mal Grundfläche der Burg. Steht euer Ritter auf Ebene 3 und hat die Burg 5 Felder Grundfläche, sind das 15 Punkte. Stehen Ritter verschiedener Farben auf einer Burg, punktet jeder Spieler für seinen eigenen Ritter. Habt ihr nach eurer Wertung genauso viele Punkte wie ein Mitspieler, rückt ihr auf das nächste freie Feld vor.

Die Königsburg

Die Burg mit dem König bringt zuerst die normalen Erfolgspunkte wie jede andere Burg. Zusätzlich gibt es Sonderpunkte, unabhängig davon, auf welcher Ebene der König selbst steht:

- 1. Wertung: 5 Punkte für einen eigenen Ritter auf Ebene 1
- 2. Wertung: 10 Punkte für einen eigenen Ritter auf Ebene 2

- 3. Wertung: 15 Punkte für einen eigenen Ritter auf Ebene 3

Stehen zwei eurer Ritter auf der Königsburg und nur einer erfüllt die Bedingung, bekommt nur dieser die Sonderpunkte. Steht euer anderer Ritter höher, zählen dessen Erfolgspunkte. Steht er niedriger, zählen die Erfolgspunkte des Ritters, der die Bedingung erfüllt. Erfüllen beide die Bedingung, wird trotzdem nur ein Ritter gewertet, dann mit Sonder- und Erfolgspunkten.

Nach der Wertung

Ist die Wertung durch, startet die nächste Phase. Ihr nehmt neue Bausteine gemäß PHASEN-Karte, und es geht im Uhrzeigersinn weiter. Wer nach der Wertung auf der Leiste am weitesten hinten liegt, darf den König vor Beginn der neuen Phase auf einen beliebigen freien Baustein einer beliebigen Burg und Ebene umstellen. Sonst bleibt der König stehen.

Der Spielzug

- 1 Du bist am Zug und hast 5 Aktionspunkte.
- 2 Verteile die Punkte in beliebiger Reihenfolge auf Ritter einsetzen (2 AP), Ritter ziehen (1 AP pro Feld), Bausteine verbauen (1 AP pro Stein aus genau einem Vorratsturm), Aktionskarten kaufen (1 AP, max. 2) und Schritte auf der Wertungsleiste (1 AP pro Feld).
- 3 Zu einem beliebigen Zeitpunkt darfst du zusätzlich eine Aktionskarte kostenlos ausspielen, die du nicht in diesem Zug gekauft hast.
- 4 Hast du Bausteine aus dem gewählten Turm übrig, verteile sie auf deine anderen Türme (höchstens 3 Steine pro Turm) oder gib sie in den allgemeinen Vorrat zurück.
- 5 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Ritter und König blockieren Felder. Niemand kann über sie hinwegziehen, außer eine Aktionskarte erlaubt es ausdrücklich.
- Eine Burg darf nie mehr Ebenen besitzen, als ihre Grundfläche Felder umfasst.
- Burgen dürfen beim Erweitern nicht zusammenwachsen, eine diagonale Berührung an den Ecken ist erlaubt.
- Pro Zug darfst du Steine nur aus einem einzigen Vorratsturm verbauen.
- Eine im selben Zug gekaufte Aktionskarte darfst du erst später einsetzen.
- Pro Zug ist höchstens eine Aktionskarte spielbar.
- Auf jedem Feld der Wertungsleiste steht nur ein Wertungsstein; bei Gleichstand rückst du auf das nächste freie Feld.
- Nur der Spieler mit den wenigsten Punkten nach einer Wertung darf den König versetzen.
- Übrige Bausteine nach einer Wertung gehen zurück in den allgemeinen Vorrat.

Spielende und Gewinn

Nach der dritten Wertung ist die Partie vorbei. Sieger und damit erfolgreichster Königssohn wird, wer zu diesem Zeitpunkt die höchste Zahl an Erfolgspunkten auf der Wertungsleiste vorweisen kann. Für Gleichstände während der Wertung gilt: Landet ein Spieler nach seiner Wertung auf demselben Punktestand wie ein Mitspieler, zieht er auf das nächste freie Feld weiter.

Varianten

- **Spiel zu zweit:** Alle drei Phasen bestehen aus jeweils vier Runden statt vier, drei und drei.
- **Regelvariante mit weniger Zufall:** Jeder bekommt die 10 Aktionskarten seiner Farbe als verdeckten eigenen Stapel. Wer für 1 AP kauft, nimmt die obersten drei Karten, behält eine und legt die beiden anderen verdeckt zurück auf oder unter den Stapel. Für eine zweite Karte wiederholt ihr das. Alles andere bleibt gleich.
- **Meister-Version:** Alle Grundregeln gelten weiter. Die 8 Startbausteine werden nicht auf die markierten Felder gestellt, sondern reihum frei platziert, beginnend beim jüngsten Spieler. Dabei müssen waagrecht und senkrecht mindestens 2 Felder Abstand liegen, diagonal mindestens 1 Feld.
- **Meister-Version, Karten:** Jeder erhält zu Spielbeginn die 10 Aktionskarten seiner Farbe auf die Hand. Einen gemeinsamen Stapel gibt es nicht, Kaufen entfällt.
- **Meister-Version, Aufgabenkarten:** Von den 8 MEISTER-Karten wird eine gemischt gezogen und offen ausgelegt. Sie gilt für alle. Wer die Aufgabe erfüllt, bekommt die angegebenen Zusatzpunkte. Ebene und Zahl der Burgen spielen dabei keine Rolle, sofern die Karte nichts anderes sagt.
- **Meister-Version, Zugreihenfolge:** Solange alle Wertungssteine auf dem Startfeld stehen, bleibt der Startspieler gleich. Sobald ein Stein losgelaufen ist, beginnt nach jeder Runde der Spieler mit den meisten Punkten, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Tipps

- Punkte entstehen aus Grundfläche mal Ebene. Eine breite Burg, auf der du hoch stehst, bringt deutlich mehr als zwei kleine Türme.
- Da eine Burg nie höher sein darf als ihre Grundfläche groß ist, musst du erst in die Breite bauen, bevor sich Höhe lohnt.
- Plane die Königsburg mit: Ebene 1 bei der ersten, Ebene 2 bei der zweiten und Ebene 3 bei der dritten Wertung bringt 5, 10 beziehungsweise 15 Zusatzpunkte obendrauf.
- Deine Vorratstürme zeigen dir, wie viele Runden die Phase noch dauert. Verplane nicht zu früh zu viele Steine, sonst verfallen Reste beim Nachverteilen.
- Ritter dürfen nur auf gleicher oder tieferer Ebene eingesetzt werden. Setze Nachschub also früh, bevor du eine Burg hochziehst.
- Übrige Aktionspunkte sind nicht verloren: Jeder Punkt lässt sich in ein Feld auf der Wertungsleiste umwandeln.

Häufige Fragen

Darf ein Ritter mehrere Ebenen auf einmal hinaufsteigen?

Nein. Pro gezogenem Feld schafft er höchstens eine Ebene nach oben. Nach unten darf er dagegen beliebig viele Ebenen auf einmal überwinden.

Kann ich über einen anderen Ritter oder den König hinwegziehen?

Normalerweise nicht. Eigene und fremde Ritter sowie der König sind Hindernisse. Nur eine Aktionskarte erlaubt es, einen fremden Ritter in gerader Richtung zu überspringen.

Was kostet der Weg durch ein Tor?

1 Aktionspunkt. Dein Ritter geht in ein Tor hinein und kommt aus einem beliebigen Tor derselben Burg heraus, dabei bleibt er auf seiner Ebene oder steigt beliebig weit hinab.

Darf ich Bausteine aus verschiedenen Vorratstürmen in einem Zug verbauen?

Nein. Pro Zug darfst du nur die Steine eines einzigen deiner Vorratstürme verbauen. Welchen Turm du nimmst, entscheidest du selbst.

Was passiert mit Bausteinen, die ich nicht verbaue?

Reste aus dem gewählten Turm verteilst du auf deine übrigen Türme, die dabei höchstens 3 Steine haben dürfen. Neue Türme sind nicht erlaubt, alles Weitere geht zurück in den allgemeinen Vorrat.

Wie hoch darf eine Burg gebaut werden?

Höchstens so viele Ebenen, wie ihre Grundfläche Felder umfasst. Bei 3 Feldern Grundfläche sind also maximal 3 Ebenen möglich.

Zählen zwei eigene Ritter auf derselben Burg doppelt?

Nein. Jede Burg wird für dich nur einmal gewertet, und zwar über den höher stehenden Ritter. Der andere geht leer aus.

Wer darf den König versetzen?

Der Spieler, der nach einer Wertung auf der Wertungsleiste die wenigsten Punkte hat. Er stellt den König vor Beginn der nächsten Phase auf einen beliebigen freien Baustein einer beliebigen Ebene.

Kann ich eine frisch gekaufte Aktionskarte sofort spielen?

Nein. Eine Karte, die du in diesem Zug gekauft hast, darfst du erst in einem späteren Zug einsetzen. Aufheben kannst du sie bis zum Spielende.

Was mache ich mit Aktionspunkten, die ich nicht brauche?

Du kannst sie in Schritte auf der Wertungsleiste umwandeln, 1 Aktionspunkt gleich 1 Feld. Ist das Zielfeld besetzt, rückst du auf das nächste freie Feld.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autoren	M. Kiesling, W. Kramer
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 11.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/torres/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/torres/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026