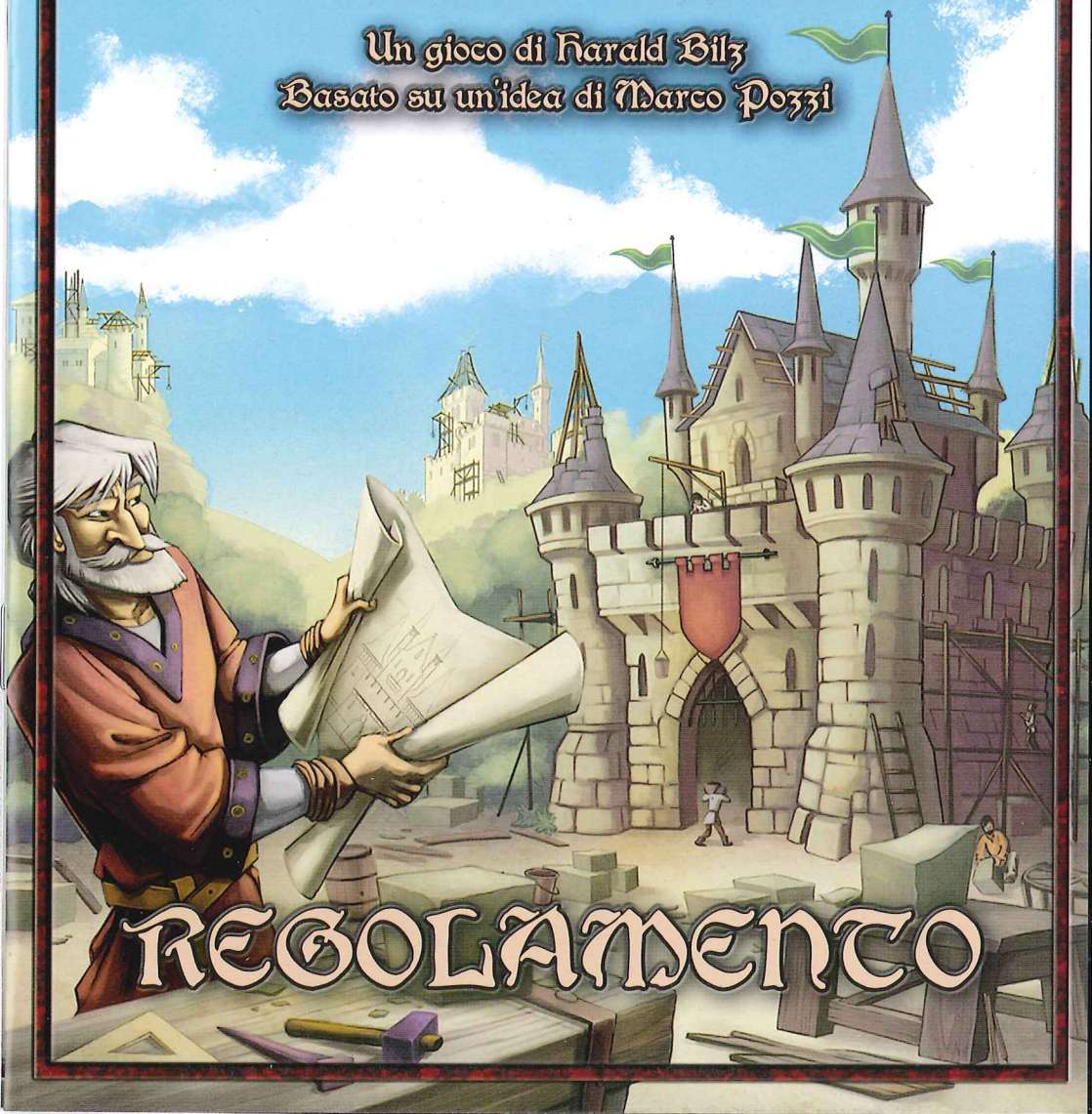


Castles

Un gioco di Harald Bilz
Basato su un'idea di Marco Pozzi



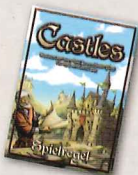
REGOLAMENTO

Castles

Il grido di un banditore echeggia per tutte le province del regno: "Ascoltate, o muratori e architetti, poiché questa è la voce di Re Barbabianca: la sua più bella nipote, la Principessa Nuvola, deve essere tributata d'una magione sua pari per bellezza e maestosità. Per questo, il Re chiama a raccolta tutti gli architetti del reame per provare la propria maestria e costruire il Castello più bello di tutta la nazione e del mondo intero. Chi costruirà il Castello più magnifico non solo erediterà il trono, ma riceverà anche in sposa la Principessa." Castles è un gioco in cui i giocatori impersonano ricchi costruttori e creano imponenti Castelli (preferibilmente completi) usando componenti che sfortunatamente non sempre combaciano.

Elenco materiali

■ 1 Regolamento



■ 4 Siti di Costruzione



■ 4 Tessere Cannello



■ 4 Tessere Castello



■ 128 Tessere Mura



Scopo del gioco

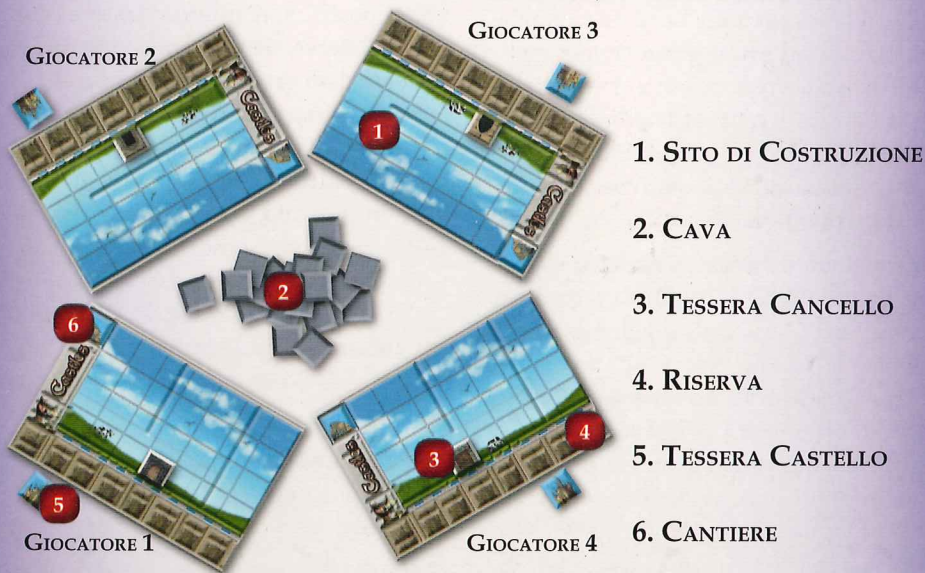
Ogni giocatore deve cercare di costruire il più imponente e bel Castello sul suo Sito di Costruzione. Al termine della partita, si valutano tutti i Castelli. Il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti vince la partita.

Preparazione

Ogni giocatore prende 1 Sito di Costruzione, 1 Tessera Castello, 1 Tessera Cannello e tutte le Tessere Mura corrispondenti alla Tessera Cannello scelta. Dopo di che, piazza la sua Tessera Cannello ovunque sulla linea più bassa del suo Sito di Costruzione (non nelle due caselle ai bordi!).

Rimettere tutti i Siti di Costruzione, Tessere Cannello e Tessere Mura non usate nella scatola. Non saranno usate per il resto della partita. A questo punto, mischiate tutte le Tessere Mura di ogni giocatore e mettetele a faccia coperta e mischiate al centro del tavolo in un posto comodo da raggiungere per tutti i giocatori. Questo mucchio è chiamato Cava.

ESEMPIO: PREPARAZIONE DI UNA PARTITA CON 4 GIOCATORI



Il turno di gioco

Il primo giocatore (o tutti i giocatori, dal momento che la maggior parte delle azioni può essere risolta simultaneamente) inizia il suo turno e pesca 2 Tessere Mura dalla Cava.

A questo punto può scegliere tra:

- ✎ tenerle entrambe
- ✎ offrirle entrambe ad un altro giocatore, mettendole nel suo spazio Cantiere
- ✎ scartarle entrambe

TENERE ENTRAMBE LE TESSERE

Puoi costruire legalmente entrambe le tessere (vedi p.5) o piazzarle a faccia in su nella tua Riserva. Puoi anche costruirne solo una e piazzare l'altra nella Riserva.

OFFRIRE ENTRAMBE LE TESSERE AD UN ALTRO GIOCATORE

Piazza entrambe le tessere, una per volta, a faccia in giù in uno spazio delle Cantieri libero di un altro giocatore. Come ricompensa per essere stato un vicino così generoso, pesca immediatamente altre due tessere dalla Cava. Queste nuove Tessere Mura DEVONO essere costruite o messe nella Riserva immediatamente. Piazza tutte le tessere che non possono essere costruite o messe nella riserva a fianco del tuo Sito di Costruzione. Queste tessere rappresentano un "Pugno nell'Occhio".

SCARTARE ENTRAMBE LE TESSERE

Rimetti entrambe le tessere nella scatola. Non potranno essere usate per il resto della partita.

TERMINE DEL TURNO

Quando un giocatore ha usato entrambe le sue Tessere Mura (costruendole, mettendole nella riserva, offrendole o scartandole) deve spostare la propria Tessera Castello davanti al proprio Sito di Costruzione, indicando così il termine del proprio turno.

Quando tutti i giocatori hanno spostato le proprie Tessere Castello davanti al proprio Sito di Costruzione, i giocatori che hanno tessere nel proprio spazio Cantiere devono costruirle, metterle nella Riserva oppure scartarle. È possibile scegliere cosa fare individualmente con ciascuna delle tessere nello spazio Cantiere (per esempio, un giocatore con 2 Tessere Mura nel suo spazio Cantiere può scegliere di costruirne una e scartarne un'altra). Le Tessere Mura nello spazio Cantiere non possono essere messe accanto al Sito di Costruzione come "Pugni nell'Occhio".

Quando tutte le Tessere Mura negli spazi Cantiere sono state usate (costruite, scartate o messe nella Riserva) il turno di gioco è terminato. Ogni giocatore rimette la propria Tessera Castello al di sotto del Sito di Costruzione. Il gioco prosegue con il turno successivo.

Riserva

In qualsiasi momento puoi trasferire le tessere dalla tua Riserva al sito di costruzione, costruendole legalmente, così da liberare spazio all'interno della Riserva.

Se tutti gli 8 spazi sono occupati, non puoi posizionare ulteriori tessere Mura nella Riserva. Se vuoi collocarvi nuove tessere devi premurarti di liberare spazio prima di pescare. Se non vuoi o non puoi farlo, devi scartare nella scatola entrambe le tessere che hai appena pescato, oppure darle a un altro giocatore e pescarne altre due. Se si tratta di tessere pescate dopo averne posizionate 2 in uno spazio Cantiere avversario, vanno piazzate accanto al tuo Sito di Costruzione come "Pugno nell'Occhio".

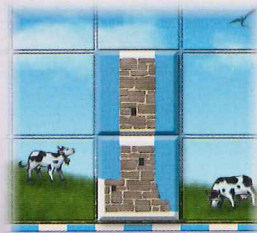
A fine partita, ogni Pugno nell'Occhio sottrarrà 1 punto vittoria al vostro punteggio.

Importante: non potete costruire tessere Mura che siano già fra i vostri Pugni nell'Occhio.

Costruire in modo legale

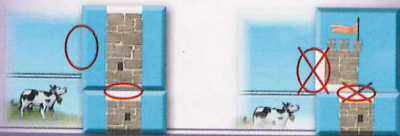
REGOLA N. 1

UN PEZZO DI MURO NON PUÒ FLUTTUARE. DI CONSEGUENZA, OGNI TESSERA MURA DEVE SEMPRE AVERE UNA CONNESSIONE DIRETTA O INDIRETTA COL TERRENO.



REGOLA N. 2

IL CIELO DEVE SEMPRE ESSERE ADIACENTE AL CIELO. LA CALCE DEVE SEMPRE ESSERE ADIACENTE ALLA CALCE (INDIPENDENTEMENTE DAL TIPO DI MURO). NON PUOI MAI FAR COMBACIARE CIELO A CALCE O CALCE A CIELO.



REGOLA N. 3

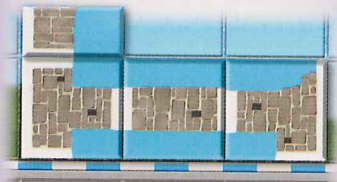
LA CALCE NON PUÒ ESSERE ADIACENTE AI MARGINI DESTRO, SINISTRO O SUPERIORE DEL SITO DI COSTRUZIONE.

IL CIELO INVECE PUÒ ESSERLO.



REGOLA N. 4

IL TERRENO CONTA SIA COME CIELO CHE COME CALCE, DA QUESTO PUNTO DI VISTA. TUTTO PUÒ ESSERE ADIACENTE AL TERRENO.



Fine della partita

ESAURIMENTO DELLA CAVA:

Quando la Cava si è esaurita, continuate a giocare fino alla fine del Turno, dopodiché la partita finisce. Se risulta ovvio da inizio turno che non ci sono abbastanza tessere per tutti, scartatele tutte e la partita finisce immediatamente.

COMPLETAMENTO DI UN CASTELLO DA 16 TESSERE

La partita termina anche se un giocatore ha completato un Castello composto da almeno 16 tessere. Per essere completo, il Castello deve essere interamente circondato da Cielo.

Se tale situazione si verifica, si conclude normalmente il turno in corso, dopodiché la partita finisce.

PRIMA VALUTAZIONE:

DIMENSIONI

Guadagni **1 punto** vittoria per ogni tessera Mura legalmente posizionata nel Castello e direttamente o indirettamente connessa al tuo Cancelli.

SECONDA VALUTAZIONE:

RISERVA

Perdi **1 punto** vittoria per ogni 2 tessere ancora presenti nella tua Riserva a fine partita.

TERZA VALUTAZIONE:

COMPLETEZZA

Se nel tuo Sito di Costruzione sono presenti tessere con la Calce adiacente al Cielo stampato sul Sito di Costruzione, il tuo Castello è incompleto. Posiziona una qualsiasi tessera Muro girata sul lato Pioggia per completarlo. Perdi 1 punto vittoria per ognuna di queste tessere che devi posizionare.

NOTA: se una singola tessera Pioggia completa più lati aperti, conta comunque come **1 solo punto** perso.

QUARTA VALUTAZIONE:

SPRECO DI MATERIALE

Perdi **1 punto vittoria** per ogni "Pugno nell'Occhio" piazzato vicino al tuo Sito di Costruzione.

QUINTA VALUTAZIONE:

PIAZZAMENTI ILLEGALI

Ogni tessera Mura che viola una o più Regole di costruzione va girata sul lato Pioggia e comporta una **perdita di 3 punti vittoria**. Se ciò implica che altre tessere non siano più connesse al Cancello, tali tessere non valgono più come punti vittoria.

VALUTAZIONE FINALE

Sottrai i punti negativi da quelli positivi e confronta il risultato con quello dei tuoi avversari. Chi ha ottenuto il punteggio maggiore verrà proclamato Archietto Reale e potrà sposare la principessa. Se due o più giocatori hanno ottenuto lo stesso punteggio, l'onore della vittoria va a colui, fra questi, nel cui Castello c'è il maggior numero di Stendardi. In caso di ulteriore parità, tutti gli interessati condividono la vittoria. Non siamo sicuri di cosa ne pensi la Principessa Nuvola...

ANATOMIA DI UNA TESSERA MURO

1. CALCE

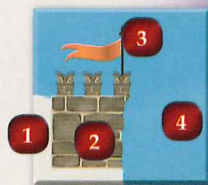
Le sezioni Calce delle varie tessere vanno posizionate adiacenti l'una all'altra.

2. MURO

Ci sono 4 diversi tipi di Muro. Possono essere posizionate adiacenti fra di loro, indipendentemente dal tipo.

3. STENDARDI

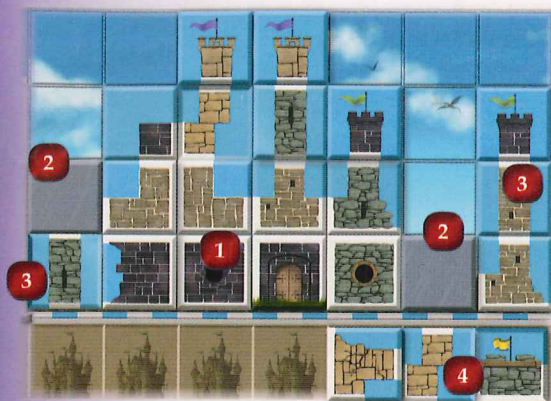
Gli Stendardi contano come spargio a fine partita. Devono essere sempre posizionati rivolti verso l'alto.



4. CIELO

Le sezioni Cielo delle varie tessere vanno posizionate adiacenti l'una all'altra. Il Cielo può inoltre essere adiacente a quello già disegnato nel Sito di Costruzione.

ESEMPIO DI VALUTAZIONE FINALE



1. Il giocatore riceve **14 punti** per le tessere connesse al Cancellone (Cancellone compreso)
2. I lati incompleti causano il piazzamento di due tessere Pioggia, quindi **-2 punti**.
3. Non ci sono penalità per tessere costruite illegalmente.
4. 3 tessere nella Riserva causano la perdita di 1 punto vittoria.
5. 3 Pugni nell'Occhio vicino al Sito di Costruzione causano la perdita di 3 punti vittoria.

Totale: 8 punti vittoria!



Regole Opzionali

Questa sezione suggerisce alcune regole che possono essere aggiunte per dare a *Castles* maggiore profondità strategica. Ciascuna di queste varianti può essere usata da sola o in qualsiasi combinazione con le altre, a vostro piacimento.

COSTRUZIONE DEL CANCELLO

Durante la preparazione, posiziona il tuo Cancellone nella Riserva. Puoi costruirlo (sulla linea del terreno) in ogni momento durante la partita.

STABILITÀ

Durante le valutazioni, il giocatore che ha costruito la più grande sezione di Castello composta da un tipo di muro, riceve 3 punti vittoria addizionali. Ogni tipo di Muro va valutato separatamente e assegna i punti. Per esempio, in una partita a 3 giocatori, questi punti vengono assegnati 3 volte. In caso di parità fra due o più giocatori, nessuno riceve i punti.

ESTETICA

Durante le valutazioni, il giocatore che ha il maggior numero di Stendardi nel proprio Castello riceve 3 punti vittoria addizionali. In caso di parità fra due o

più giocatori, nessuno riceve i punti.
A questo fine, contano solo gli Stendardi
di connessi al Cancellò.

COLORI

Durante le valutazioni, assegnate 3
punti vittoria addizionali ad ogni gioca-
tore che abbia almeno 2 Stendardi dello
stesso colore e nessuno di altri colori.

Credits

Autore: Harald Bilz

Idea di gioco originaria: Marco Pozzi

Licenza di gioco originaria: Studio Giochi

Illustrazioni: Erika Signini

Grafica: Marina Fahrenbach

Produzione: Heiko Eller e Harald Bilz

Revisione: Harald Bilz, Ralf Siedek,
Hermann Schrammen, and Heiko Eller

Controllo bozze: Hermann Schrammen

Lavoro addizionale: Mario Sacchi,
Kerstin Soth, Michelle Reiche, Carsten-
Dirk Jost, Christoph Lipsky e molti altri.

Traduzione italiana: Mario Sacchi
e Matteo Panara

Stampato in Polonia da Granna sp.z.o.o.

Un gioco di Heidelberger Spieleverlag,
prodotto in collaborazione con Post
Scriptum

Ulteriori informazioni su:

WWW.POSTSCRIPTUM-GAMES.IT

WWW.HEIDELBAER.DE

RAVEN
DISTRIBUTION

