Le 25 carte dei personaggi del gioco di base

Re (1x / 2x / 1x):
Il giocatore ottiene **3/4/5 punti**, non appena la carta viene giocata.

Vogt (3x): La **tessera blasone di un avversario posizionata in maniera diritta** può essere orientata in qualsiasi altra direzione.
(Durante il turno di gioco di un avversario).

Conte (3x): Un **castello** può venire eretto in un'area „Cereali", invece che in un'area „Pietre".

Contessa (3x): Un **castello** può venire eretto in un'area „Legname" invece che in un'area „Pietre".

Cavaliere predone (2x): Il giocatore riceve la **metà dell'argento** dalla miniera d'argento (arrotondato).

Brigante (2x): Il giocatore ruba a ogni compagno di gioco **1 lingotto d'argento**. Se un giocatore non ha argento, non può venire derubato.

Banda di briganti (1x):Il giocatore ruba a ogni compagno di gioco **2 lingotti d'argento**. Se un giocatore non ha argento, non può venir derubato. Se ne ha solo un pezzo, gli viene tolto.

Traditore (2x): Il giocatore compra da un giocatore a scelta **1 carta al costo di un lingotto d'argento**. La carta viene presa dal mazzo coperto dell'avversario.

Costruttore (3x): Il giocatore può costruire un **castello**, anche se mancano **diverse materie prime**. Per ogni materiale mancante paga un lingotto d'argento.

Contadino (2x): Il giocatore crea un **nuovo villaggio** in un appezzamento di terra libero. Il villaggio viene estratto dalla scatola.

Le 8 carte battaglia del modulo „Battaglia"

Duca (2x): Il giocatore costruisce una **nuova città** su un appezzamento di terra libero. La città viene estratta dalla scatola.

Guardiano (2x): Il giocatore è protetto, **una volta**, dal tentativo degli avversari di cementificare uno dei suoi castelli, cioè costruirvi sopra.
(Durante il turno di gioco di un avversario).

Incendiario (2x): Incendio in una città. La **città** viene rimossa dal gioco.

Abate (1x): Il giocatore può **cementificare** un **castello** con una materia prima per tipo (invece di due).

Cavalleria (1x): Il giocatore può cementificare un **castello** senza la maggioranza necessaria **di blasoni**.

QUEEN GAMES

Scopo del Gioco

Nel Medioevo in Italia vennero costruiti molti castelli. Spesso si trattava di una questione di prestigio, cioè era importante erigerli nelle posizioni più interessanti rispetto ai nemici. Erano necessarie molte pietre (per le mura), alberi robusti (per il tetto) e molto cereali (per nutrire gli operai). I cavalieri ottenevano queste materie prime visitando tutto il paese e cercando di assicurarsi tutto ciò che potevano.

Il giocatore che costruisce i propri Castelli nei luoghi più prestigiosi e ottiene il maggior numero di punti vince.

Materiale di gioco per Castelli

- **1 tabellone-puzzle,** costituito da:
  - 4 parti del tabellone
  - 2 cartelle materie prime
  - 10 parti della cornice
- **32 tessere blasone**
- **36 castelli,** 9 per ognuno dei 4 colori di gioco
- **12 segnalini di posizione,** 3 per ogni colore di gioco
- **4 pietre di valutazione,** una per ogni colore di gioco
- **8 città e 13 villaggi**
- **25 carte dei personaggi**
- **22 dadi d'argento**
- **1 set di istruzioni**

Materiale di gioco aggiuntivo per…

…il modulo aggiuntivo „Dilemma“:

- **4 tessere di partenza,** tessere blasone con retro speciale

Retro tessera di partenza

…il modulo aggiuntivo „Battaglia“:

- **8 carte battaglia,** carte dei personaggi speciali con parte anteriore scura e cornice

  Le caratteristiche speciali delle carte battaglia vengono spiegate a pagina 1.

Carta battaglia

…il torneo „Castelli“::

- **1 1 tessera miniera d'argento**

Tessera miniera d'argento

Preparazione del gioco per 4 partecipanti

1. Il tabellone viene preparato nei passaggi A, B e C

A. Le **quattro parti del tabellone** sono assemblate in un **campo di gioco quadrato.** Contengono sia prati quadrati, sia aree campestri di forma ottagonale. Gli appezzamenti di terra contengono fino a tre paesaggi differenti, oltre a mercati e a terreni edificabili per villaggi e città.

6. I **22 dadi d'argento** vengono posizionati sulla miniera d'argento sul tabellone, come riserva comune.

Miniera d'argento sul tabellone

5. Le **25 carte dei personaggi** vengono mescolate e disposte in un mazzo a faccia in giù.

I personaggi hanno abilità speciali, che sono descritte a pagina 1.

Fronte e retro delle carte dei personaggi

(le modifiche relative alla preparazione del gioco per 2 e 3 partecipanti si trovano a pagina 7)

Appezzamento di terra ottagonale con tre aree: 1 di materiale pietroso, 1 di cereali e un'area per il mercato.
Nell'area „Pietre" è presente anche un terreno edificabile su cui è possibile erigere un castello.

B. Le **cartelle materie prime** sono posizionate accanto al campo di gioco quadrato. Su di esse verranno mostrate, nel corso del gioco, le materie prime di proprietà del giocatore. Esiste una scala specifica per:

legna, cereali e pietre.

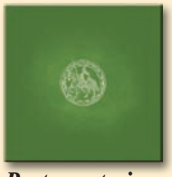
C. I **10 pezzi della cornice** costituiscono la scaletta del punteggio. Vengono posizionati attorno al riquadro del campo di gioco e alle cartelle materie prime, a formare una **scala da 0-69**.

2. Ogni giocatore riceve nel colore prescelto:

- **1 segnalino,** che posiziona sul campo **„0" della scaletta del** punteggio.
- **3 segnalini di posizione**, ognuno dei quali viene collocato sul **campo „0" della scala delle materie prime**.
- **9 castelli**, che tiene davanti a sé.

3. Le **32 tessere blasone** vengono mescolate e, una per una, disposte **coperte** sul **campo quadrato** del tabellone.

Parte anteriore con quattro blasoni giocatore di valore 4



Parte posteriore tessere blasone

Sulle tessere blasone vengono riportati i blasoni del giocatore con punti blasone da 1 a 6 o con un simbolo. Inoltre, al centro delle tessere possono essere posti uno o due dadi d'argento.

4. Dei **13 villaggi** e delle **8 città** ne vengono esclusi e preparati 2 per tipo. I rimanenti **11 villaggi** e **6 città** vengono posizionati sui rispettivi valori sul tabellone.

Nota: i due villaggi e le due città esclusi possono entrare in gioco tramite l'uso delle carte.

Villaggio *Città*

Regole di gioco

Colui che ha visitato per ultimo un castello inizia il gioco. Gli altri giocatori seguono in senso orario.

Il giocatore di turno esegue le tre azioni seguenti:

1. Scopre le tessere blasone
- **Ottiene le carte dei personaggi o l'argento**

2. Valuta le aree e ottiene le materie prime

3. Costruisce e valuta i castelli

1. Scopre le tessere blasone

Il giocatore sceglie una delle tessere blasone coperte presenti e la scopre. Quindi la ripone scoperta – in qualsiasi orientamento – nella stessa posizione.

Ottiene le carte dei personaggi o l'argento

Se sulla tessera è raffigurata una **carta**, il giocatore prende la prima carta di un personaggio dal mazzo e la tiene in mano **senza farla vedere**. In questo modo non importa se il simbolo della carta sul blasone è del suo colore o di quello di un avversario. I **blasoni con il simbolo di una carta** hanno, nella valutazione dei terreni il **valore „0"**.

Se sulla tessera compaiono dei dadi d'argento, prende subito la quantità di lingotti d'argento raffigurata, dalla miniera d'argento, e la pone davanti a sé. Se la miniera d'argento è vuota, il giocatore non riceve argento.

Il giocatore di turno ottiene la carta di un personaggio dal mazzo coperto.

Il giocatore di turno ottiene uno o due lingotti d'argento dalla miniera d'argento.

2. Valuta le aree e ottiene le materie prime Valutazione delle aree

Ogni appezzamento di terra riceve fino a **4 aree chiuse**. Se **tutte** le **tessere blasone confinanti con queste aree sono state scoperte**, ha luogo una valutazione, in cui:

- Ogni area viene valutata solo **una volta** durante il gioco.
- In ogni turno di gioco possono essere valutate **più** aree.
- Le aree adiacenti ad altri appezzamenti di terra vengono sempre considerate **separatamente**.

Caso particolare „La miniera d'argento"

La miniera d'argento viene valutata solo alla fine del gioco, anche se sono state scoperte tutte le tessere blasone adiacenti.

La valutazione avviene quando...

... 1 tessera blasone adiacente…

... 2 tessere blasone adiacenti…

... 3 tessere blasone adiacenti sono state scoperte.

Ottenere le materie prime

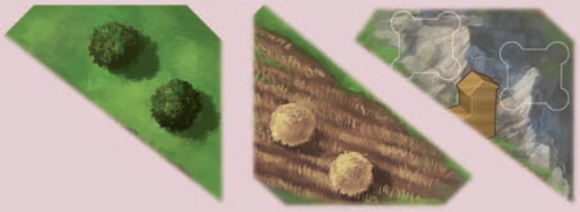
Le aree „Legname“, „Cereali „ „Pietre“

Se viene valutata una delle aree „Pietre“, „Legname“ o „Cereali“, il giocatore riceve le materie prime che in questa area hanno la maggiore influenza, cioè, **il più alto numero di punti blasone** sulla tessera blasone partecipante.

Per ogni simbolo di materie prime presente nell‘area il giocatore riceve una materia prima e sposta il suo segnalino di posizione corrispondente sulla scala in questione.

In caso di **parità** le materie prime vengono spartite tra i giocatori interessati, arrotondando sempre per difetto.

Un giocatore **non può possedere più di 5 materie prime** per tipo e le materie prime eccedenti non vengono assegnate.



Le aree „Legname“, „Cereali“ e „Pietre“ con due simboli di materie prime per una.

Il giocatore blu ha scoperto la tessera blasone A. In questo modo verranno considerate le aree „Pietre“ e „Cereali“:

1. Nell‘area „Pietre“ il giocatore blu ha la maggioranza (5 punti blasone rispetto ai 4 del giallo). Riceve 2 materie prime „Pietre“ e fa salire di due posti il suo segnalino di posizione sulla scala appropriata.

2. Nell‘area „Cereali“ ha la maggioranza il giocatore rosso (5 punti blasone rispetto ai 4 del verde). Anche lui posiziona due posti più in alto il suo segnalino sulla scala delle materie prime „Cereali“.

Caso speciale „Il margine del campo di gioco“

Tessere blasone al margine del campo di gioco

Il margine del campo di gioco viene trattato come un‘area confinante con **1 tessera blasone**. Questa area viene **subito** valutata. Il giocatore, il cui blasone viene mostrato al margine, riceve la materia prima descritta, la carta di un personaggio o l‘argento.

Appezzamento di terra al margine del campo di gioco

Nelle aree che confinano parzialmente con il **margine del tabellone** sono presenti, sulla cornice, e sulla cartella delle materie prime, alcuni **blasoni neutrali** (grigi). Questi sono come un blasone di una tessera scoperta con il **valore „0“**.

Le aree che confinano **solo** con blasoni neutrali, con blasoni con simboli delle carte o solo con simboli al margine del campo di gioco, **non vengono valutate**.

Simboli di materie prime al margine per…

…legname, …cereali, …pietre e …argento.

Il blasone neutro al margine del campo di gioco con valore „0“.

I „mercati“

I mercati vengono valutati come le aree „Legname“, „Cereali“ e „Pietre“. Il giocatore con l‘influenza maggiore prende, **per ogni tenda** del mercato, la **carta di un personaggio** dal mazzo coperto.

Le carte vengono tenute in mano, coperte.

In ogni **turno di gioco** ognuno può in ogni momento utilizzare **una carta**.

Le carte possono anche venire vendute **in qualsiasi momento**. Il giocatore riceve quindi, per ogni carta, **2 lingotti d‘argento** dalla miniera d‘argento.

Dopo essere stata usata o venduta, la carta viene nuovamente riposta, a faccia in giù, sotto il mazzo di carte.

Esempio:

Il giocatore verde scopre la tessera B, la scarta e prende una carta dal mazzo a faccia in giù. In questo modo vengono valutate tre aree:

1. Sul mercato (con il bordo giallo e verde) si ha una situazione di parità tra il verde e il giallo. Entrambi i giocatori ricevono una carta dal mazzo.

2. Nell‘area „Cereali“ il giocatore verde ha 3 punti blasone, il rosso però solo 2. Per questo il verde riceve 2 materie prime „Cereali“.

3. Nella seconda area „Cereali“ vince il giocatore rosso, in quanto il blasone blu nell‘area ha un valore pari a „0“. Il giocatore rosso riceve quindi 2 materie prime „Cereali“.

Le caratteristiche delle carte dei personaggi sono spiegate in dettaglio a pagina 1.

3. Costruisce e valuta i castelli

Costruzione dei castelli

Se il giocatore possiede sufficienti risorse può erigere uno o più castelli. **Per ogni castello** deve pagare **una materia prima „Cereali“, una materia prima „Legname“ e una materia prima „Pietre“**. Per questo mette i suoi segnalini di posizione sulla posizione iniziale delle varie scale dei materiali.

Se il giocatore non ha abbastanza risorse, può, **una volta per turno, comprare un materiale mancante desiderato, al prezzo di 2 lingotti d‘argento**. La materia prima acquistata deve essere **subito** utilizzata, mentre l‘argento torna nella miniera d‘argento.

Per la costruzione dei castelli valgono le seguenti regole:

- Il giocatore **deve** avere un‘**influenza di almeno 1 blasone** sull‘appezzamento di terreno sul quale vuole costruire.
- I castelli possono essere eretti solo sui **terreni fabbricabili** nell‘**area „Pietre“**. Ci sono aree con **1 o 2 terreni fabbricabili**.

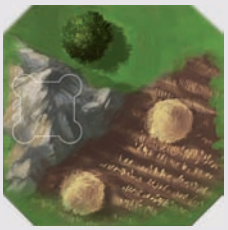
Valutazione dei castelli

Dopo la costruzione, il giocatore riceve **una sola volta** dei punti per il castello appena eretto. Il punteggio è così assegnato:

- **2 punti per ogni città** che si trova in linea (orizzontalmente o verticalmente) con il castello costruito, come pure
- **1 punto per ogni villaggio** che si trova in linea (orizzontalmente o **verticalmente) con il castello costruito.**

Il giocatore posiziona il proprio segnalino vicino al numero corrispondente alla propria scaletta del punteggio.

Appezzamento di terra con…



… un terreno edificabile e

…due terreni edificabili.

Esempio: il giocatore blu ha eretto un castello.

Verticalmente rispetto al castello si trovano due villaggi e una città.

Orizzontalmente si trova ancora un villaggio.

Quindi il giocatore per questo castello riceve in tutto 5 punti, che segna nella sua scaletta del punteggio.

Conclusione del gioco

Il gioco termina quando viene scoperta l‘ultima tessera blasone. Il giocatore finisce il proprio turno di gioco e si arriva alla **Valutazione della miniera d‘argento**.

Il giocatore che ha **maggiormente influito** sulla miniera riceve **tutti i lingotti d‘argento** che si trovano ancora lì. In caso di parità l‘argento viene spartito, arrotondando per difetto.

Quindi segue il calcolo del punteggio finale:

Ogni giocatore riceve per

- ogni **carta non giocata** e per
- ogni **materia prima non utilizzata 1 punto**.

Il giocatore in possesso della **maggior quantità di argento** ottiene **4 punti** e il **secondo 2 punti**. In caso di **parità** i giocatori coinvolti ottengono **3 punti**.

Vince il giocatore che ha più punti.

In caso di parità vince, tra i giocatori coinvolti, chi ha eretto più castelli. Se anche in questo caso si ha un pareggio, vincono più giocatori.

Modifiche per 2 o 3 giocatori

Preparazione della struttura e del gioco per due giocatori

1. Si gioca solo su **2 parti di tabellone**, quella con la **miniera d'argento** e un'altra **a scelta**. A queste parti vengono affiancate le 2 cartelle delle materie prime e quindi le due restanti parti di tabellone. Queste vengono disposte **a faccia in giù**. La costruzione delle parti della cornice resta invariata.
2. Vengono collocati **11 dadi d'argento** nella miniera.

Preparazione del gioco per tre partecipanti

1. Vengono collocati **16 dadi d'argento** nella miniera d'argento.

Tutte le altre regole del gioco restano, in caso di due o tre giocatori, invariate. I colori che **non** vengono utilizzati vengono trattati come **neutrali**, cioè, se uno di questi colori ha la maggioranza dei blasoni, le materie prime non vengono assegnate.

Preparazione del gioco per due giocatori.

Castelli – Il modulo

Modulo „Dilemma"

Materiale aggiuntivo: • 4 tessere di partenza

Ogni giocatore riceve, prima di iniziare, **una tessera di partenza**. Può decidere ora a **ogni** turno, se

- riporre la tessera blasone **presa in precedenza**

  oppure
- riporre la tessera blasone **che ha in mano** e usare quella appena presa.

Se un giocatore alla **fine del gioco** possiede ancora la sua **tessera di partenza**, ottiene **5 punti**.

Retro

Fronte

Modulo „Battaglia"

Materiale aggiuntivo: • 8 carte battaglia

All'inizio del gioco, le carte battaglia vengono **mescolate** con le carte dei personaggi e disposte in un mazzo a faccia in giù. Queste seguono le regole delle carte dei personaggi.

Nel modulo „Battaglia" è ammesso **cementificare** i castelli degli avversari. I punti ottenuti durante la creazione di un castello vengono mantenuti anche se, nel corso del gioco, quel castello viene cementificato da un altro giocatore.

La cementificazione di un castello viene valutata esattamente come la „normale" costruzione di un castello.

Le 8 carte battaglia…

…consentono ai giocatori di intervenire in maniera più decisa nell'azione di gioco e rendono quindi il gioco più vario e strategico.

Per una descrizione dettagliata delle carte battaglia andare a pagina 1.

Regole per la cementificazione dei castelli:

- E' possibile cementificare un altro castello, se la **somma dei propri punti blasone** nell'appezzamento di terra specifico è superiore a quella del giocatore sul cui castello si desidera costruire.
- La cementificazione di un castello costa **2 unità di ogni materia prima (2 unità di cereali, 2 unità di legname e 2 unità di pietre)**. Però **è possibile** sostituire **1 materia prima solo con 2 lingotti d'argento**.
- Ogni castello può essere cementificato solo **una volta**.

Per cementificare un castello, il giocatore posiziona uno dei propri castelli su un altro, già costruito, dell'avversario.

All'assegnazione del punteggio finale si ottengono punti anche per…

A. …il giocatore che ha avuto la maggiore influenza sui **singoli** villaggi e città. Per questo **ogni villaggio e ogni città** vengono controllati, per verificare quale giocatore possiede, orizzontalmente o verticalmente, i castelli posizionati più in alto.

Il giocatore con il maggior numero di castelli ottiene per
- un **villaggio 3 punti**,
- per una **città 6 punti**.

In caso di parità i punti vengono divisi e **arrotondati**.

B. …ogni castello **non cementificato**.
Il giocatore ottiene **2 punti**.

Il giocatore con la maggiore quantità di **argento** ottiene **8 punti**, il **secondo 4 punti**.

Bilancio finale nel modulo „Battaglia", esempio di una città:

I giocatori verde e blu hanno tre castelli ciascuno, il rosso e il giallo un castello. In questo modo il verde e il blu hanno la stessa influenza su questa città e ottengono 3 punti l'uno.

Tutti i castelli e le città vengono conteggiati in questo modo.

Castelli – Il torneo

Materiale aggiuntivo: • 1 tessera miniera d'argento

Entrambe le cartelle delle materie prime vengono posizionate al centro, ognuna tra due parti del tabellone.

Entrambi i giocatori, sul cui piano di gioco non è presente una miniera d'argento, ricevono la tessera miniera d'argento, che posizionano sul campo che, nell'altra partita corrispondeva al campo miniera d'argento.

Nel torneo „Castelli" utilizzano entrambe le parti la scaletta del punteggio, la scala delle materie prime e le carte dei personaggi.

Variante 1

4 giocatori possono, **contemporaneamente**, giocare due partite diverse. Alla fine i due vincitori si sfidano per il primo posto e i due perdenti per il terzo posto.

Variante 2

In alternativa, i giocatori possono giocare **„tutti contro tutti"** e i punti ottenuti vengono annotati. Chi, dopo tre partite ha ottenuto il maggior numero totale di punti vince il torneo.

© Copyright 2011 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany