

Le 25 carte personaggio base



Re (1x/2x/1x): Ottieni 3/4/5 **punti vittoria** non appena giochi questa carta



Rapinatore (2x): puoi rubare **1 argento** a tutti gli altri giocatori. Non ottieni nulla da quei giocatori che non possiedono argento.



Steward (3x): puoi ruotare la **tessera araldica** appena piazzata da **un altro giocatore** nella posizione che preferisci. *(Gioca questa carta durante il turno di un altro giocatore)*



Banditi (1x): puoi rubare **2 argento** a tutti gli altri giocatori. Non ottieni nulla da quei giocatori che non possiedono argento. Ottieni 1 solo argento da quei giocatori che ne possiedono solo 1.



Conte (3x): puoi costruire il tuo **castello** in un'area "grano" anziché in un'area "roccia"



Traditore (2x): puoi comprare **1 carta** da un giocatore a tua scelta pagandola **1 argento**. Pesca la carta a caso dalla mano del giocatore scelto.



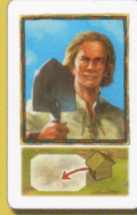
Contessa (3x): puoi costruire il tuo **castello** in un'area "legname" anziché in un'area "roccia"



Capomastro (3x): puoi costruire un **castello** anche se ti mancano **una o più risorse**. Devi pagare **1 argento** per ogni risorsa mancante.

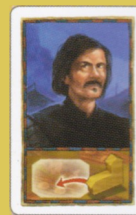


Brigante (2x): puoi rubare **metà dell'argento** attualmente disponibile nella miniera d'argento (arrotonda per difetto)



Contadino (2x): puoi fondare un **nuovo villaggio**. Piazza un nuovo villaggio (preso dalla scatola) su uno spazio ottagonale libero a tua scelta.

Le 8 carte personaggio del modulo "battaglia"



Duca (2x): puoi fondare una **nuova città**. Piazza una nuova città (presa dalla scatola) su uno spazio ottagonale libero a tua scelta.



Abate (1x): puoi **occupare** un **castello** pagando solo 1 unità di ciascuna risorsa (anziché 2).



Guardia (2x): per una sola volta, la guardia previene che uno dei tuoi castelli venga **occupato**. *(Gioca questa carta durante il turno di un altro giocatore)*



Esercito di Cavalieri (1x): puoi **occupare** un **castello** anche se non superi i punti araldici del possessore.



Piomane (2x): puoi bruciare una qualunque **città**. Rimuovi il corrispondente segnalino dalla plancia di gioco.



Scopo del gioco

Numerosi furono i castelli costruiti in Italia nel Medioevo. Il punto era sempre quello di sfidare il nemico presso i siti più interessanti. Era necessario un gran quantitativo di roccia (per le mura), di grandi alberi (per le strutture dei tetti) e di grandi quantità di grano (per sfamare i lavoratori). I cavalieri potevano provvedere a tutto questo aggirandosi nelle campagne cercando di ottenere il controllo delle risorse nel maggior numero di aree possibili. Il giocatore che edifica i propri castelli nei siti più interessanti, così da guadagnare il maggior numero di punti vittoria, sarà il vincitore della partita.

Componenti del gioco

- 1 plancia a incastri, composta da:
 - 4 pezzi grandi
 - 2 indicatori risorse
 - 10 pezzi cornice
- 12 pedine per le risorse, 3 per ciascuno dei 4 colori
- 4 pedine per il punteggio, 1 per ciascuno dei 4 colori
- 8 città e 13 villaggi
- 25 carte personaggio
- 32 tessere araldiche
- 22 cubi argento
- 1 libro delle regole

Componenti extra per

... il modulo aggiuntivo "Dilemma":

- 4 tessere di partenza, tessere araldiche con il dorso speciale

Dorso di una tessera di partenza



... il modulo aggiuntivo "Battaglia":

- 8 carte battaglia, carte con personaggi speciali riconoscibili dall'aspetto scuro. Gli effetti speciali delle carte battaglia sono descritti a pag. 1

Carta battaglia



... il modulo aggiuntivo "Torneo":

- 1 tessera miniera d'argento

Tessera miniera d'argento



Preparazione del gioco per 4 giocatori (a pag 7 le differenze per partite a 2 o 3 giocatori)

1. Monta la plancia di gioco seguendo i passi **A**, **B** e **C**.

A. Unisci i 4 pezzi principali a formare un quadrato. Sono presenti dei quadrati verdi e degli spazi ottagonali che rappresentano dei spazi paesaggio. Uno spazio paesaggio può contenere fino a 3 differenti tipi di terreno, mercati e siti di costruzione per città e villaggi.



Spazio paesaggio ottagonale con 3 aree:
1 area "roccia", 1 area "grano" e 1 area "mercato".
L'area "roccia" contiene un sito di costruzione per castello

B. Incastra gli indicatori di risorse a lato del quadrato appena formato. Gli indicatori sono usati per tenere traccia della quantità di risorse disponibili ai giocatori. Gli indicatori sono tre, uno ciascuno per:



C. Piazza i 10 pezzi cornice tutto intorno alla plancia a formare una traccia continua da 0 a 69 per tenere conto dei punti vittoria.



2. Consegna a ciascun giocatore del colore prescelto:

- 1 pedina segnapunti da piazzare sullo "0" della traccia segnapunti
- 3 pedine risorse, da piazzare, una ciascuna, sullo "0" degli indicatori di risorse.
- 9 castelli, da tenere davanti a se.

3. Mescola le 32 tessere araldiche e piazzale a faccia coperta sugli spazi quadrati verde erba della plancia di gioco.



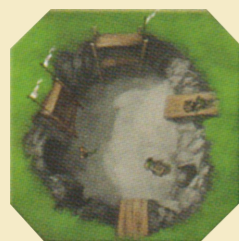
Fronte con gli scudi araldici, ciascuno di valore 4



Retro della tessera araldica

Le tessere araldiche recano gli scudi araldici dei giocatori con un valore da 1 a 6 o il disegno di una carta. Inoltre, ci sono 1 o 2 cubi argento al centro di alcune tessere.

6. Piazza tutti i 22 cubi argento sulla miniera d'argento disegnata sulla mappa.



5. Mescola le 25 carte personaggio e piazzale a faccia in giù vicino alla plancia di gioco.

Ogni personaggio ha una abilità speciale, come descritto a pag. 1.

Fronte e retro di una carta personaggio



4. Separa 2 villaggi dai 13 disponibili e 2 città dalle 8. Metti questi 4 pezzi accanto alla plancia. Piazza i rimanenti 11 villaggi e 6 città sulle corrispondenti illustrazioni sulla plancia di gioco.

Nota: I villaggi e le città appena tolte potranno entrare in gioco successivamente in conseguenza del gioco di alcune carte.



Regolamento del gioco

Il giocatore che ha visitato per ultimo un castello è il primo giocatore. Il gioco quindi procede in senso orario con ciascun giocatore che compie il proprio turno, l'uno dopo l'altro. Il giocatore attivo esegue queste tre azioni:

1. **Rivelare una tessera araldica**
 - **Acquisire carte personaggio o cubi argento**
2. **Valutare le aree e acquisire risorse**
3. **Costruire castelli e acquisire punti vittoria**

1. Rivelare una tessera araldica

Il giocatore attivo sceglie una tessera araldica a faccia coperta e la rivela. Quindi il giocatore la rimette nella stessa casella, a faccia scoperta, con l'orientazione da lui preferita.

Acquisire carte personaggio o cubi argento

Se sulla tessera è disegnata una carta, il giocatore pesca immediatamente la prima carta del mazzo e la tiene nascosta nella sua mano. Questo a prescindere dal colore dello scudo dove appare disegnata la carta. Il valore di uno scudo araldico dove è disegnata una carta è "0". Se qualche cubo argento è disegnato sulla tessera, il giocatore reclama immediatamente lo stesso numero di cubi argento dalla miniera e li pone di fronte a se. In caso la miniera d'argento sia esaurita il giocatore non guadagna alcun cubo argento. Se la tessera è posta sul bordo della plancia, il giocatore il cui scudo araldico punta verso l'esterno riceve immediatamente quanto è disegnato in corrispondenza sulla cornice (carte, risorse o argento).



Il giocatore attivo pesca una carta personaggio dal mazzo.



Il giocatore attivo riceve rispettivamente 1 cubo o 2 cubi argento dalla miniera.

2. Valutare le aree e acquisire risorse

Valutare le aree

Ogni spazio paesaggio ottagonale contiene fino a 4 aree complete. Un'area è valutata dopo che tutte le tessere araldiche adiacenti sono state rivelate.

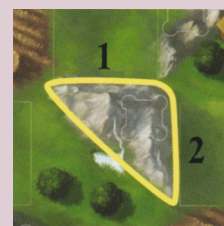
Si applicano le seguenti regole:

- Ciascun area è valutata solo una volta nel corso del gioco,
- Più di un'area può essere valutata nel corso del turno di un giocatore,
- Aree adiacenti di altro spazio paesaggio sono considerate aree separate.

Un'area viene valutata quando ...



... 1 tessera araldica adiacente ...



... 2 tessere araldiche adiacenti ...



... 3 tessere araldiche adiacenti ... sono state rivelate

Eccezione "la miniera d'argento"

La miniera d'argento è valutata solamente alla fine del gioco anche se tutte le tessere araldiche adiacenti sono state rivelate prima.

Acquisire risorse

Le aree “Legno”, “Grano”, “Roccia”

Durante la valutazione di un'area “Legno”, “Grano” o “Roccia”, il giocatore con la maggiore influenza sull'area acquisisce risorse. Il giocatore con la **somma più alta di punti araldici** ottenuta dalle tessere adiacenti ha la maggiore influenza sull'area.

Il giocatore acquisisce una unità della risorsa indicata per ogni simbolo presente nell'area in valutazione e incrementa il proprio corrispondente indicatore di risorse.

In caso di **pareggio** i giocatori con la maggiore influenza nell'area si spartiscono le risorse arrotondando sempre per difetto.

Il **maggior numero** di risorse accumulabili per ciascun tipo è 5, ogni ulteriore incremento sarà perso.

Caso speciale “il bordo della plancia di gioco”

Tessere araldiche sul bordo della plancia di gioco

Il bordo della plancia di gioco è considerato un'area con 1 tessera araldica adiacente.

Tale area viene valutata immediatamente dopo che la tessera araldica è stata rivelata. Il giocatore il cui scudo araldico è rivolto verso il bordo della plancia di gioco riceve una risorsa, una carta personaggio o un argento come indicato.

Tessere paesaggio sul bordo della plancia di gioco

Sono presenti alcuni **scudi araldici neutrali** (grigi) accanto alle aree adiacenti al **bordo della plancia di gioco**. Questi sono considerati scudi araldici rivelati di **valore “0”**.

Qualunque area circondata esclusivamente da scudi araldici neutrali o da scudi araldici contenenti una carta **non sarà valutata**.

I “mercati”

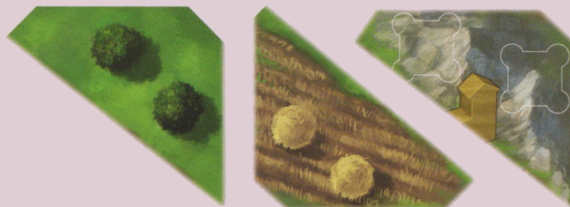
I mercati vanno trattati come le aree “Legno”, “Grano” e “Roccia”. Il giocatore che controlla il mercato (cioè quello con la maggiore influenza) pesca dal mazzo delle carte personaggio tante carte quante sono le tende presenti nell'area mercato valutata. Il giocatore aggiunge queste carte alla sua mano tenendole nascoste agli altri giocatori.



Durante il suo turno il giocatore può giocare una (ed una sola) carta dalla propria mano.

I giocatori possono scegliere in qualsiasi momento di vendere un qualsiasi numero di carte dalla propria mano ricevendo in cambio due risorse argento dalla miniera per ogni carta venduta.

Dopo avere usato o venduto una carta questa deve essere posta a faccia in giù in fondo al mazzo delle carte perso-



Aree “Legno” “Grano” e “Roccia” con 2 risorse ciascuna.



Il giocatore Blu ha rivelato la tessera araldica A. Le due aree “Grano” e “Roccia” saranno valutate.

1. Il giocatore Blu controlla l'area “Roccia” (con la maggioranza di 5 punti araldici contro i 4 del Giallo) e acquisisce 2 unità di roccia. Avanza quindi il suo segnalino sull'indicatore delle risorse “Roccia” di due passi.
2. Il giocatore Rosso controlla l'area “Grano” (con la maggioranza di 5 punti araldici contro i 4 del Verde) e avanza il suo segnalino sull'indicatore delle risorse “Grano” di due passi.

Icone delle risorse sul bordo della plancia di gioco...



... “Legno”



... “Grano”



... “Roccia”



... “Argento”



Scudo araldico neutrale



Esempio: il giocatore Verde rivela la tessera araldica B, la piazza e pesca una carta personaggio dal mazzo. Adesso 3 aree saranno valutate:

1. I giocatori Verde e Giallo pareggiano al mercato (marcato in giall-verde). Entrambi pescano una carta dal mazzo.

2. Il Verde controlla l'area “Grano” con 3 punti araldici contro i 2 del Rosso. Il Verde acquisisce 2 risorse “Grano”.

3. Il Rosso controlla la seconda area “Grano” perché il valore del Blu in quest'area è “0”. Il Rosso acquisisce 2 unità di “Grano”.

Costruire castelli e acquisire punti vittoria

Costruire castelli

Il giocatore di turno può costruire uno o più castelli se possiede le risorse necessarie per farlo. Per costruire un castello il giocatore deve spendere **1 unità ciascuna di “Legno”, “Grano” e “Roccia”**. Il giocatore muove quindi il proprio segnalino sugli indicatori delle risorse in maniera corrispondente.

Una sola volta durante il proprio turno il giocatore può pagare due cubi argento e comprare **una** qualunque risorsa che al momento non possiede ed usarla immediatamente per costruire un castello. Quindi mette i cubi argento spesi nella miniera.

Le seguenti regole vanno rispettate durante la costruzione di un castello:

- Il giocatore deve avere influenza nello spazio ottagonale dove vuole costruire un castello con **almeno uno** dei propri scudi araldici.
- I castelli possono essere costruiti solo nelle **zone edificabili indicate sulle aree “Roccia”**. Ci sono aree con 1 zona ed aree con 2 zone.

Ottenere punti vittoria

Dopo avere costruito un castello il giocatore **immediatamente** acquisisce, e solo una volta, i seguenti punti:

- **2 punti vittoria per ogni città** sulla stessa riga e sulla stessa colonna del nuovo castello
- e
- **1 punto vittoria per ogni villaggio** sulla stessa riga e sulla stessa colonna del nuovo castello

Il giocatore muove il proprio segnalino sull'indicatore del punteggio ad indicare il totale dei punti acquisiti.

Aree paesaggio con



.... 1 zona e



.... 2 zone edificabili



Esempio: il giocatore Blu ha appena costruito un castello.

Ci sono 2 villaggi e una città sulla stessa riga del castello. Inoltre c'è un altro villaggio nella stessa colonna.

Il giocatore acquisisce quindi 5 punti vittoria e muove la propria pedina segnepunti dello stesso valore in avanti sull'indicatore del punteggio.

Fine del gioco e proclamazione del vincitore

Il gioco termina non appena l'ultima tessera araldica viene rivelata e piazzata. Il giocatore di turno termina le proprie azioni quindi **la miniera d'argento viene valutata**.

Il giocatore con la **maggiore influenza** sulla miniera d'argento riceve **tutti i cubi argento** che vi sono rimasti. In caso di parità i giocatori in pareggio si dividono l'argento, approssimando per difetto.

Infine il conteggio terminale viene effettuato

- Ogni **carta personaggio non usata** (ancora in mano al giocatore) porta **un punto vittoria** al possessore
- Ogni **unità di risorsa non utilizzata** porta **un punto vittoria** al possessore

Il giocatore che possiede **più cubi argento** riceve **4 punti vittoria**, il **secondo 2 punti vittoria**. In caso di pareggio ciascun i giocatore in parità riceve **3 punti vittoria**.

I giocatori muovono corrispondentemente la propria pedina segnepunti ed il giocatore che alla fine ha più punti vittoria è il vincitore della partita!

In caso di parità, tra i giocatori in pareggio vince chi possiede più castelli. Se il numero dei castelli non risolve la parità i giocatori condividono la vittoria.

Regole per partite a 2 o 3 giocatori

Rispettare le seguenti modifiche per la preparazione di una partita a due giocatori

1. I giocatori utilizzano solo **due pezzi** per la realizzazione della plancia di gioco, uno deve essere quello contenente **la miniera d'argento**, l'altro può essere uno **qualsunque** dei rimanenti tre. Collegare gli indicatori di risorse direttamente a questi due pezzi quindi aggiungere i rimanenti due pezzi a faccia in giù. I pezzi cornice circondano normalmente tutta la plancia.
2. Inserire solamente **11 pezzi d'argento** nella miniera.

Rispettare le seguenti modifiche per la preparazione di una partita a tre giocatori

1. Inserire solamente **11 pezzi d'argento** nella miniera.



Composizione della plancia di gioco per una partita a due giocatori

Castelli - I moduli

Il modulo "Dilemma"

Componenti aggiuntivi: quattro tessere iniziali

Durante la preparazione ciascun giocatore riceve una tessera iniziale. Durante il proprio turno un giocatore ha quindi **la possibilità** di piazzare sulla plancia di gioco ...

- la tessera araldica **originale** appena presa e rivelata, oppure
- la tessera araldica che **ha in quel momento in mano**, sostituendola con quella appena presa dalla plancia.

Un giocatore che **alla fine della partita** conserva ancora in mano la tessera iniziale **guadagna 5 punti vittoria**.

Tessere iniziali....



.... retro

.... fronte

Il modulo "Battaglia"

Componenti aggiuntivi: otto carte battaglia

Mescolare bene insieme carte battaglia e carte personaggio, quindi piazzare il mazzo a faccia in giù accanto alla plancia di gioco. Applicare quindi le stesse regole usate per il solo mazzo di carte personaggio.

Durante una partita con il modulo battaglia i giocatori possono 'sovrastruire' i castelli avversari. I Punti Vittoria precedentemente acquisiti per la costruzione di un castello non vengono persi se questo viene in seguito 'sovrastruito'.

'Sovrastruire' un castello fa guadagnare Punti Vittoria nello stesso modo di un castello 'normale'.



Le otto carte battaglia....

.... consentono ai giocatori di avere maggiore controllo sullo sviluppo del gioco e di aggiungere diversità e aspetti strategici ad ogni partita.

Regole per “sovracostruire” un castello:

- Un giocatore può soltanto “sovracostruire” i castelli degli avversari, **il totale dei suoi punti araldici** che vertono sulla tessera paesaggio contenete il castello che intende “sovracostruire” **devono essere maggiori** di quelli del proprietario del castello.
- “Sovracostruire” un castello costa **2 risorse di ogni tipo** (2 ciascuno di “grano”, “legno” e “roccia”). Come nel gioco base solo **una risorsa può essere sostituita con due cubi argento**.
- Un castello può essere “sovracostruito” solo una volta.

Durante il calcolo finale del punteggio si assegnano i seguenti Punti Vittoria:

A. Il giocatore con maggiore influenza su ogni **singola** città o villaggio. I giocatori verificano chi possiede il maggior numero di castelli sulla orizzontale e verticale di ogni villaggio e città.

Il giocatore col maggior numero di castelli (non contano i castelli “sotto”) acquisisce:

- **3 Punti Vittoria** per un **villaggio**
- **6 Punti Vittoria** per una **città**

In caso di pareggio i giocatori in parità si dividono i Punti Vittoria arrotondando per eccesso

B. **Ogni castello** che **non sia stato “sovracostruito”** porta 2 Punti Vittoria al suo possessore.

Il giocatore con **più cubi argento** guadagna **8 Punti Vittoria**, il **secondo 4 Punti Vittoria**.



Esempio di calcolo del punteggio finale per una città nel modulo “Battaglia”:

Sia Verde che Blu influenzano la città con tre castelli, Rosso e Giallo solo con un castello ciascuno. Verde e Blu pareggiano e quindi prendono 3 Punti Vittoria ciascuno.

Tutti i villaggi e le città vengono valutati in questo modo.

Castelli - Il torneo

Componenti aggiuntivi: la tessera miniera d’argento

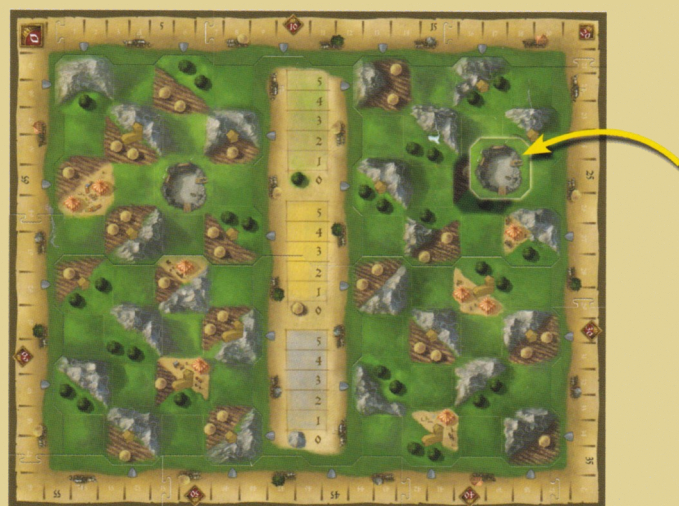
Durante la costruzione della plancia di gioco, inserire i due indicatori di risorse in mezzo ai moduli centrali.

Piazzare la tessera miniera d’argento su quella parte dove non è disegnata posizionando la tessera in maniera congruente con la miniera originale.

Durante un torneo tutti i giocatori usano gli stessi indicatori per le risorse ed i punti.

Variante 1:

4 giocatori possono giocare contemporaneamente 2 partite a 2 giocatori, al secondo turno giocheranno tra di loro i due vincitori mentre gli sconfitti giocheranno per il terzo posto.



Variante 2:

In alternativa i giocatori possono giocare “uno contro tutti”, segnando i punti acquisiti ad ogni partita, dopo il terzo round viene proclamato vincitore chi ha conseguito il maggior numero di punti.