

ALCAZAR

v.1.1

Componenti del gioco

1 plancia di gioco (con 72 caselle (spazi) e una pista del valore dei castelli da 1 a 50)

5 sommari delle regole di Alcazar,

1 supplemento e 1 regolamento

72 carte costruzione (con i numeri 1 - 72)

20 carte torre (costruire verso l'alto dove possibile)

10 Grandi (= nobili in 5 colori, 2 per giocatore)

30 Baroni (= nobili in 5 colori, 6 per giocatore)

84 cubi di costruzione (costruiti con le carte torre e costruzione)

20 ponti (aumentano il valore del castello)

8 blasoni (per contrassegnare il valore del castello sulla pista di valore dei castelli)

8 bandiere del castello (contrassegnano ogni castello sul plancia di gioco)

Soldi ('reali'): 32x 1, 20x 5, 33x 10, 20x 50, 20x 100

Preparazione del gioco (riferirsi all'illustrazione sul supplemento)

- La plancia di gioco è messo al centro del tavolo.
- Al lato della plancia vengono messi: tutte e 84 i cubi di costruzione, i 20 ponti, gli 8 blasoni e le 8 bandiere.
- Le 72 carte costruzione si mescolano coperte e vengono distribuite come segue:
 - Ogni giocatore riceve 10 carte costruzione, che sono mantenute segrete.
 - Altre 6 carte costruzione sono messe scoperte sulla plancia di gioco (vedi il supplemento).
 - Le carte costruzione restanti sono messe insieme in un mazzo coperto sulla plancia di gioco (vedi il supplemento).
 - Tutte le 20 carte torre sono messe insieme in un mazzo sulla plancia di gioco (vedi il supplemento)
 - Ogni giocatore sceglie un colore e riceve: 2 Grandi, 6 Baroni, 40 reali di capitale iniziale e 1 sommario delle regole di Alcazar.
 - Un giocatore assume la direzione della banca ed amministra i soldi del gioco.

Scopo del gioco

Il re vuole un castello potente e splendido, con le costruzioni più grandi e migliori che il più grande castello possa avere. Assegna il compito alle famiglie nobili del paese, di costruire i castelli lussuosi con altissime volte. Il re andrà nel castello più bello e più grande. Questo diverrà il suo nuovo Alcazar! Chiunque avrà contribuito maggiormente a questo magnifico Alcazar, riceverà una ricompensa reale ed il titolo di 'El Grande de España'!

I giocatori rappresentano queste famiglie nobili ed usano i loro membri per costruire i castelli. Per ogni costruzione aggiunta ad un castello ricevono denaro (reali) dal re, che reinvestono, per potere comprare i permessi di costruzione ed i ponti e portare i loro nobili sulle più alte posizioni dei castelli. Benchè i giocatori innalzano insieme gli otto castelli, rimangono in concorrenza; perchè alla fine del gioco il giocatore i cui i nobili hanno raggiunto i livelli più alti dei castelli vince la partita.

Per realizzare questo obiettivo, ricevete dal re le vostre prime 10 carte costruzione, che permettono di costruire in posizioni particolari. Potete acquistare ulteriori carte costruzione. Con queste carte costruzione, potete costruire palazzi e castelli per progredire nel gioco. Con l'uso delle carte torre, che dovete acquistare prima di poterle usare, potete costruire verso l'alto su palazzi e castelli. Il valore di un palazzo o di un castello dipende dalla relativa estensione, altezza e dai relativi ponti. Dai palazzi e dai castelli appartenenti al re, i giocatori ricevono dallo stesso reali ogni volta che costruiscono. Tuttavia, disporre Grandi e Baroni sui palazzi e sui castelli costerà denaro del

giocatore. I soldi da pagare aumentano con il valore del palazzo o del castello. Di conseguenza, dovrete usare subito i vostri nobili, mentre il valore del castello è ancora basso!

Quale sono castelli e quale sono i palazzi? Un castello possiede una bandiera del castello ed ha un valore del castello (VC) almeno di 5 reali. Il valore di un castello è contrassegnato dal blasone del castello sulla pista del valore dei castelli. Durante la fondazione, tre cubi devono poggiare direttamente sulla plancia di gioco (primo livello), e un nuovo cubo di costruzione sul secondo livello.

Un palazzo consiste nella costruzione di un solo cubo e non possiede nè la bandierina del castello nè il blasone. Ci possono essere molti palazzi in gioco. Per semplicità, anche il valore di un palazzo è denominato valore del castello (VC).

Quando un palazzo raggiunge il VC 5, si trasforma in un castello. Riceve quindi il blasone e la bandiera del castello. Se tutti i blasoni e le bandiere del castello sono già assegnati ai castelli, la bandiera non viene assegnata fino a che non ce ne sia una disponibile. Se parecchi palazzi si trasformano in castelli, il giocatore di turno decide quale castello riceve la bandiera.

Come viene determinato il valore di un castello o di un palazzo? I cubi di costruzione che posano direttamente sulla plancia di gioco hanno il valore 1. I cubi, che sono costruiti su altri cubi o ponti, hanno valore 2; l'altezza non fa differenza. Nella seguente illustrazione il palazzo ha un valore 1 ed il castello ha un valore 5 (3 x valore 1 + 1 x valore 2). Il valore di un castello può essere letto sempre guardando la posizione del blasone sulla pista del valore dei castelli. Il valore di un palazzo deve essere determinato sommando il valore dei cubi di costruzione. Mentre il gioco procede, i ponti sono costruiti (vedi il P. 6, il capitolo E). Un ponte aumenta il valore di un palazzo/castello fino a '3 volte il livello', in cui il ponte è costruito. Se un ponte è costruito così nel secondo livello, avrà valore 6 (3 x 2), nel terzo livello un ponte avrà valore 9 (3 x 3) ecc.

Come si gioca

Ogni giocatore, durante il suo turno, seleziona solo uno delle seguenti due azioni e la esegue. In seguito il suo turno finisce ed il giocatore a sinistra continua il gioco.

AZIONE 1: COMPRARE UNA CARTA COSTRUZIONE O UNA CARTA TORRE.

Il possesso di queste carte permette al giocatore di costruire. Una *carta costruzione* costa 5 reali. Una *carta torre* costa 10 reali.

- Ogni carta costruzione riporta un numero, che si riferisce ad uno spazio sulla plancia di gioco. Un giocatore che compra una carta costruzione, paga 5 reali alla banca e prende una delle carte scoperte, o la carta in cima al mazzo coperto. Se una carta scoperta viene presa, deve essere rimpiazzata immediatamente con la carta in cima al mazzo coperto, di modo che ci siano sempre 6 carte scoperte (negli spazi presenti sul lato della plancia). I giocatori costruttori edificheranno principalmente con queste carte direttamente sulla plancia di gioco (primo livello).

- Un giocatore che compra una carta torre, deve pagare 10 reali alla banca e prendere la carta in cima al mazzo torri - finchè ne restano. Con tale carta, i castelli ed i palazzi possono essere costruiti verso l'alto (dal secondo - quinto livello), senza riguardo ai numeri sugli spazi costruzione.

AZIONE 2: COSTRUIRE

Un giocatore giocando una carta può fare una delle seguenti azioni di costruzione (A ad E):

A. Costruire un castello

B. Costruire un palazzo

C. Ampliare un castello o un palazzo con una carta costruzione

D. Ampliare un castello o un palazzo con una carta torre

E. Costruire un ponte

Importante: Dopo la costruzione, nè un palazzo nè un castello è di proprietà di un giocatore specifico. Ogni giocatore può attivarsi in ogni palazzo e in ogni castello.

A) COSTRUIRE UN CASTELLO

A1) Costruzione

Le condizioni per costruire sono:

- La distanza da tutti i castelli già presenti deve essere almeno 3 spazi vuoti e da un palazzo presente di almeno 1 spazio vuoto.
- Per costruire un castello, una bandierina del castello ed il relativo blasone devono essere disponibili. Se non è così, i giocatori devono attendere fino a che altri due castelli siano uniti e una bandiera ed il blasone ritornino disponibili.

Sequenza di costruzione:

- Giocare una carta costruzione. La carta costruzione è messa nel mazzo degli scarti ed è fuori dal gioco.
- Prendere quattro cubi di costruzione (vedi le illustrazioni). Due cubi sono impilati sullo spazio indicato dalla carta costruzione. I due cubi restanti sono disposti sugli spazi a sinistra e/o a destra dello spazio indicato, in modo che tutti i cubi siano collegati. Al giocatore non sono richieste le carte costruzione di questi due spazi. *ESEMPIO: Il giocatore gioca la carta '8' ed ha tre modi alternativi per mettere i cubi sulla plancia di gioco (vedi le tre illustrazioni in alto a destra).*
- Il giocatore mette una qualunque bandiera disponibile sul cubo di costruzione più alto del castello. Il blasone collegato è posto sullo pista del valore dei castelli sulla casella del valore corrispondente. Per la sola costruzione, è sempre lo spazio 5.
- Incassare la ricompensa: Il giocatore riceve il VC corrente in reali dalla banca. Nel caso di sola costruzione è sempre 5 reali.



Un castello è stato costruito. Il giocatore riceve 5 reali per la costruzione.

A2) Posizionare Un Nobile (Azione Volontaria)

Posizionare i nobili sui castelli/palazzi è una scelta. *Nota: Poiché vince il giocatore i cui nobili occupano le più alte posizioni sui castelli/palazzi, i giocatori non dovrebbero attendere troppo per disporli, essendo inizialmente i costi di posizionamento più bassi.*

Nel posizionare un nobile, devono essere rispettate le seguenti regole:

- I nobili possono essere posti soltanto sui cubi costruiti nello stesso turno.
- Dopo la costruzione del castello, uno o due nobili possono essere disposti in qualunque dei tre spazi costruiti.
- Con tutte le altre azioni di costruzione, come costruire un palazzo, ampliare un palazzo o un castello, o costruire un ponte, soltanto un singolo nobile può essere disposto.
- La collocazione dei nobili costa: per un *Barone* deve essere pagato il *VC corrente*, per un *Grande* deve essere pagato il *doppio del VC corrente*.
- Soltanto un nobile può esserci su ogni cubo di costruzione (spazio).
- In un castello o in un più grande palazzo, i nobili possono appartenere a giocatori differenti.



Dopo la costruzione del castello, il rosso posiziona un Grande e un Barone. Paga 10 reali (il doppio del CV) per il Grande e 5 reali (pari al CV) per il Barone. Il rosso avrebbe potuto piazzare anche solo il Barone o solo il Grande. In ogni caso avrebbe scelto la posizione '8': la posizione più alta e da ora di maggior valore alla fine del gioco!

B) COSTRUIRE UN PALAZZO.



Il giocatore ha usato la carta costruzione 6 ed ha costruito un palazzo. Riceve dalla banca 1 reale.



Il rosso ha posto un Barone sul palazzo appena finito, e paga quindi 1 reale.

B1) Costruzione.

Un giocatore che costruisce un palazzo gioca una carta costruzione (che è posta nel mazzo degli scarti). In seguito prende un cubo di costruzione dalla riserva e lo mette sullo spazio della plancia di gioco, che mostra lo stesso numero della carta costruzione giocata.

- La costruzione è possibile solo se c'è almeno uno spazio libero fra un palazzo e le costruzioni vicine (non importa se un castello o un palazzo).
- Incassare la ricompensa: Il giocatore prende il VC corrente in reali dalla banca: un palazzo appena costruito (un cubo di costruzione al primo livello) ha un valore di 1 reale.

B2) Posizionare un nobile (azione volontaria).

Il giocatore può porre ulteriormente un nobile. Vedi la pagina 3: Sezioni A2.

C) AMPLIARE UN CASTELLO O UN PALAZZO CON UNA CARTA COSTRUZIONE.

Un palazzo o un castello esistente può essere ampliato da qualunque giocatore. Questo ampliamento è economicamente utile, perché il giocatore riceve il VC corrente in reali dopo la costruzione dell'espansione.



Esempio di ampliamento di un castello: il blu scarta la carta costruzione '11', posiziona un cubo di costruzione sullo spazio '11', avanza di una casella il relativo blasone dalla '5' alla '6' e riceve 6 reali dalla banca.

- Giocare una carta costruzione con il numero di uno spazio libero, adiacente ad un palazzo/castello e scartarla.
- Porre il cubo di costruzione sullo spazio indicato dalla carta costruzione.

- Avanzare il blasone del castello di 1 spazio sulla pista del valore dei castelli (VC aumenta di 1). Questa azione non si ha con l'ampliamento di un palazzo, poiché i palazzi non hanno blasoni.
- Incassare la ricompensa: Il giocatore riceve il VC corrente in reali dalla banca. Con un palazzo, il VC deve essere calcolato ogni volta.
- Posizionare un nobile: Il giocatore può porre ulteriormente un nobile. Vedi il P. 3: Sezioni a2.



Il blu ha appena giocato la carta '11', ampliando il castello e ricevendo 6 reali. Poi posiziona un suo Barone su questo spazio e paga 6 reali alla banca.

Importante: Con l'ampliamento, i requisiti di distanza minima dai castelli/palazzi vicini non devono essere osservati. Quindi, i castelli e/o i palazzi vicini possono svilupparsi insieme! Vedi il P. 7: "Unioni".

Caso speciale: Costruzione verso l'alto con una carta costruzione.

- Se una carta costruzione viene giocata, e su quello spazio esiste già una costruzione o un ponte (vedi il P. 6: 'La costruzione di un ponte'), allora il nuovo cubo di costruzione viene posto sopra.



Il rosso ha giocato la carta '8' qualche turno fa ed ha costruito il castello, senza possedere la carta '10'. Ora il verde gioca la carta '10', e costruisce un cubo sullo spazio '10'. Fa avanzare il relativo blasone di 2 caselle dalla '6' alla '8', e riceve 8 reali dalla banca. Nello stesso turno, il verde potrebbe piazzare un Barone sullo spazio '10' per 8 reali, o un Grande per 16 reali.

- Costruire verso l'alto con una carta costruzione, non ha limiti superiori (diversamente dal limite del Livello 5 con le carte torre - vedi sotto).
- Se un proprio nobile si trova tale spazio, il cubo di costruzione è messo sotto il nobile. Se il nobile dell'avversario si trova tale spazio, è rimosso e restituito al proprietario. Vedi il P. 8: "Rimozione dei nobili".
- Il blasone del castello è spostato secondo l'aumento del valore. Con la costruzione verso l'alto, il valore del castello aumenta sempre di 2, qualunque sia l'altezza del cubo di costruzione usato.
- Incassare la ricompensa: Il giocatore riceve il VC corrente in reali dalla banca.
- Se il proprio nobile non è già sullo spazio su cui il cubo di costruzione viene messo, il giocatore può porre un nobile sul cubo appena messo (vedi il P. 3: sezioni a2) oppure spostarvi un nobile esistente (vedi il P. 8: "Movimenti dei Nobili").

D) AMPLIARE UN CASTELLO O UN PALAZZO CON UNA CARTA TORRE.

Le carte torre non presentano numeri. Possono quindi essere usate a volontà, a partire dal secondo livello (quindi mai direttamente sulla plancia di gioco). Una carta torre può essere usata per costruire verso l'alto fino al quinto livello massimo. Il sesto livello può essere sviluppato soltanto con una carta costruzione.



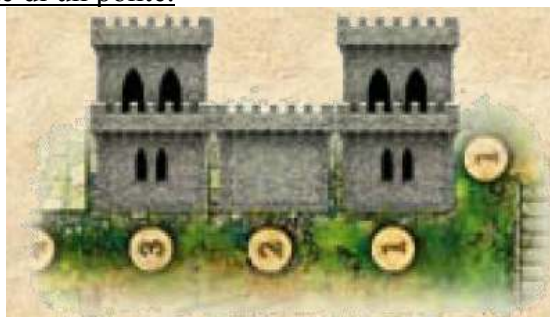
Il rosso scarta una carta torre. Può costruire sugli spazi '6', '8' o '9' sotto il proprio nobile. Decide per lo spazio '6' portandolo al secondo livello. Il valore del palazzo aumenta da 1 a 3 reali. Egli riceve 3 reali dalla banca. Il rosso ha scelto lo spazio '6' perché vorrebbe poi costruire un ponte tra il '6' e '8'.



Due cubi, a distanza uno-spazio, rappresentano le due colonne di un ponte. Per la preparazione di un ponte, il rosso può, con una carta torre, mettere un cubo di costruzione sullo spazio '39'.

Nota: Una carta torre può essere usata soltanto per i due seguenti motivi:

- per portare il proprio nobile sul più alto livello successivo, o
- per preparare la costruzione di un ponte.



Con una carta torre, un cubo di costruzione non può essere messo né sullo spazio '1' né sullo spazio '3'; nessuno dei due è una colonna di un ponte in possesso di un giocatore.

D1) Portare Un Nobile Al Sul Più Alto Livello Successivo

- Il giocatore scarta una carta torre (che è posta sul mazzo degli scarti) e pone un cubo di costruzione sotto il proprio nobile.
- In base all'aumento di valore, il blasone viene spostato. L'ampliamento del castello porta un aumento di valore di 2, indipendente dal livello in cui il cubo di costruzione è posizionato.
- Incassare la ricompensa: Il giocatore riceve il VC corrente in reali dalla banca.

D2) Preparare la costruzione di un ponte.

Per poter costruire un ponte, devono essere presenti le due colonne del ponte della stessa altezza, con una distanza di uno spazio l'uno dall'altro. È necessario che uno o entrambi i colonne del ponte siano in possesso del giocatore corrente, cioè occupati da un proprio nobile. Se soltanto una del ponte è in possesso del giocatore, l'altra colonna del ponte deve essere libero; cioè nessun nobile avversario deve esserci sopra. Per fare in modo che le colonne del ponte raggiungano la stessa

altezza, una o più carte torre (in più turni) possono essere giocate. Nell'immagine, il giocatore rosso può costruire soltanto sullo spazio '39' usando una carta torre.

Castello del Valore 50: Il valore massimo, che un castello può raggiungere, è 50 reali. Il blasone rimane sullo spazio 50. I castelli con un VC di 50 reali possono essere ampliati ulteriormente, ma senza aumentare il VC. Chiunque realizza tale ampliamento del castello, riceverà 50 reali.

D3) Posizionare un nobile.

Per completare la sua azione il giocatore può porre ulteriormente un nobile sul cubo di costruzione appena messo. Vedi il P. 3: Sezioni a2. Invece di collocare il nobile, il giocatore può riusare un nobile dello stesso castello sul cubo di costruzione appena messo (vedi il P. 8: "Muovere i nobili"), o scambiare due nobili (vedi il P. 8: "Scambio di nobili").

Importante: Una carta torre può essere usata soltanto per alzare una colonna libera del ponte, se la colonna collegata del ponte dall'altro lato è sia più in alto sia in possesso del giocatore corrente. Non è richiesto che il ponte sia costruito successivamente! Considera inoltre gli esempi dettagliati nell'appendice alla fine del regolamento.

E) COSTRUIRE UN PONTE.

La costruzione di un ponte (sempre su 3 spazi) aumenta sostanzialmente il valore del castello. Un ponte può anche essere utilizzato per attraversare le zone su cui non ci sono spazi. Quindi, per esempio, i castelli, che non sono adiacenti possono anche essere uniti.

Un giocatore che costruisce un ponte, effettua le seguenti azioni:

- Il giocatore paga il costo di costruzione di 15 reali alla banca.
- Prende un ponte dalla riserva e lo usa immediatamente, secondo le seguenti regole.
- Se la costruzione del ponte conduce ad un'unione, vedi il P. 7: "Unioni,,
- Il giocatore determina il nuovo VC: Il livello su cui il ponte è costruito, deve essere moltiplicato per tre. Un ponte al secondo livello aumenta il valore del castello di 6 reali, sul terzo livello 9 reali ecc.
- Incassare la ricompensa: Il giocatore riceve il VC corrente in reali dalla banca.
- Per la costruzione di un ponte non è necessaria alcuna carta torre.

Regole per i nobili:

- I nobili del giocatore sulla colonna del ponte sono posti sul ponte (sullo stesso spazio).
- Inoltre, se il suo nobile è sullo spazio centrale sotto il ponte, viene è posto sul ponte.
- Se un nobile avversario è sullo spazio centrale sotto il ponte, viene è rimosso e restituito al relativo proprietario. Vedi il P. 8: "Rimuovere i nobili,,
- Di nuovo, con la costruzione di un ponte, il nobile del giocatore può essere posto su uno dei tre spazi del ponte (vedi il P. 3: Sezioni a2), riusato (vedi il P. 8: "Muovere i nobili") o cambiato di posto (vedi il P. 8: "Scambio dei nobili").

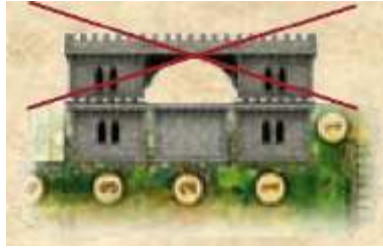
Regole per la costruzione del ponte:

- Il nobile del giocatore deve essere presente almeno su uno delle due colonne del ponte. L'altra colonna non può essere occupata da un nobile avversario.



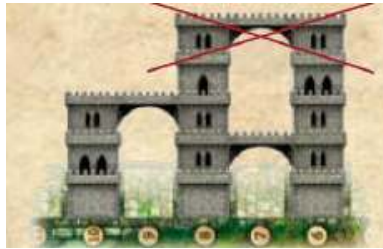
Non si può costruire un ponte tra lo spazio '1' e '3'; le due colonne del ponte appartengono a giocatori diversi.

- Un ponte può essere costruito soltanto su due colonne della stessa altezza, ad una distanza di uno spazio (quindi soltanto dal Livello 2 verso l'alto).
- Le due colonne del ponte devono essere più alte di almeno un livello dello spazio centrale.



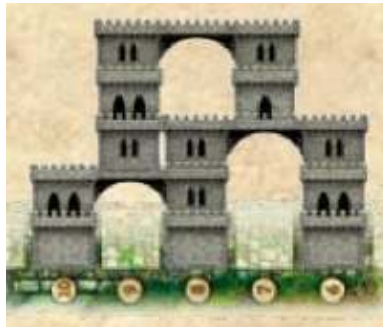
Le colonne del ponte non sono ad un livello più alto.

- La costruzione di un ponte sopra un ponte già presente nell'esatta stessa posizione non è ammissibile ("ponte su ponte").



Ponte su ponte non è ammesso.

- Tuttavia, i ponti possono attraversarsi e coincidere. Quindi, uno può utilizzare un ponte, come colonna per un altro ponte.



I ponti possono intersecarsi. Un ponte può essere la colonna per un altro ponte allo stesso tempo.

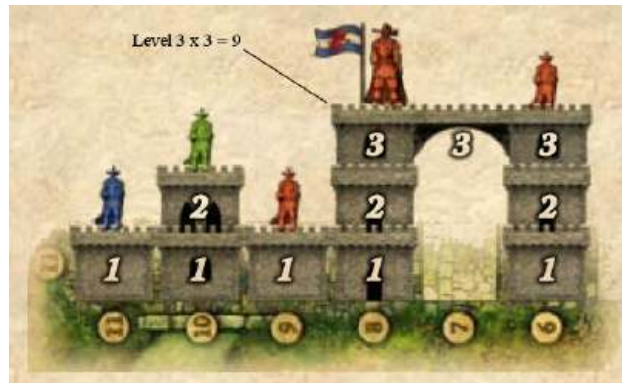
- Un ponte può anche essere costruito sopra una zona, che non è uno spazio sulla plancia di gioco; per esempio, dallo spazio '7' allo spazio '17'. Se c'è, per esempio, un ponte dallo spazio '17' allo spazio '67', questo può formare una colonna per un altro ponte dallo spazio "6". Una ponte così costruito forma solitamente un'unione.

UNIONI

Se un giocatore gioca una carta costruzione con un numero che chiude uno 'spazio di costruzione', o costruisce un ponte, che collega due costruzioni, allora forma un'unione. In primo luogo, vanno osservate le regole per costruzione e/o costruire un ponte. Poi, per l'unione, si aggiungono nuove regole. Le unioni possibili sono fra due castelli, fra un palazzo ed un castello, o fra due palazzi.



Prima dell'unione: costruendo con la carta '7' o costruendo un ponte dallo spazio '6' allo spazio '8', si forma una unione. In tal caso, il castello e il palazzo vengono combinati, in particolare il castello assorbe il palazzo. L'edificio più piccolo è sempre assorbito dal più grande.



Valore del ponte: Livello $3 \times 3 = 9$. Il rosso ha formato un'unione tramite un ponte. Dopo l'unione, il rosso riceve il valore del nuovo castello dalla banca. In questo caso, è pari a 20 reali. Poi, il rosso può pagare il posizionamento di un nobile, o muovere un nobile o scambiare gratuitamente i nobili.

Unione fra due castelli:

- Il giocatore costruisce un ponte, o gioca la relativa carta costruzione e pone il cubo di costruzione sullo spazio di separazione.
- Determina quale castello aumenta il valore con la costruzione del ponte e/o del cubo di costruzione e sposta il blasone di conseguenza.
- Il castello di maggior valore rimane. Se entrambi i castelli hanno lo stesso valore, il giocatore decide quale castello rimane e quale è assorbito.
- Il blasone del castello di maggior valore avanza del valore del castello assorbito.
- Il blasone e la bandierina del castello assorbito sono rimossi, rimessi nella riserva e ritornano disponibili per un nuovo uso.
- Incassare la ricompensa: Il giocatore, che ha formato l'unione riceve dalla banca il VC corrente in reali del nuovo, castello più grande.
- Tutti i nobili (posseduti e avversari) del castello assorbito rimangono ed ora appartengono al castello più grande.

Unione fra un palazzo e un castello:

- Il giocatore costruisce un ponte o gioca la carta costruzione e pone il cubo della costruzione sullo spazio di separazione.
- Il cubo di collegamento (cubo della costruzione, ponte) appartiene sempre al castello. Il valore del palazzo (deve essere calcolato) si aggiunge al valore del castello (blasone spostati di conseguenza).
- Le unioni con i palazzi avvengono sempre, anche se il castello già ha raggiunto lo spazio del VC 50. Tuttavia, il blasone rimane sul valore 50.
- Incassare la ricompensa: Il giocatore che ha formato l'unione, riceve dalla banca il VC corrente in reali del nuovo, castello più grande.
- I nobili, che rimangono sul palazzo, ora appartengono al castello (e chiaramente hanno più valore di prima!).

Un'unione fra due palazzi:

- Il giocatore costruisce un ponte o gioca la carta costruzione e pone il cubo di costruzione sullo spazio di separazione.
- Incassare la ricompensa: Il giocatore, che ha formato l'unione, riceve il VC corrente dalla banca (deve essere determinato sommando insieme i valori delle costruzioni) in reali per il nuovo, palazzo più grande.

Se ci sono nobili sul palazzo, essi rimangono.

- A partire dal valore 5, un palazzo si trasforma in un castello. Il castello riceve una bandiera ed il blasone è posto sul valore corrente della pista del valore dei castelli. Se una bandierina e relativo blasone non sono disponibili, il palazzo più grande rimane un palazzo XL fino a che un'altra unione di castelli non renda disponibile un blasone e una bandiera.
- Unendo due palazzi per mezzo della costruzione di un ponte, si forma un castello, che occorrerà, naturalmente, dotare di blasone e di bandiera disponibili.

Ritiro dei nobili (azione volontaria)

Ogni giocatore può usare un'azione supplementare per ritirare un nobile, durante il suo turno. Questa deve essere la prima azione del suo turno. Ciò può essere utile se un giocatore necessita urgentemente di soldi, o se vede migliori prospettive per il suo nobile in un altro castello e/o palazzo. Un giocatore che ritira uno dei suoi nobili, lo mette nuovamente nella sua riserva. Il giocatore riceve un rimborso dalla banca; per un Barone il VC in reali e per un Grande il VC doppio in reali.

Spostare i Nobili.

Invece di usare un nuovo nobile, un giocatore può spostarne uno gratis dal castello/palazzo in cui il nobile è presente. Il nobile è spostato sul cubo di costruzione e/o sul ponte appena costruito. Muoversi verso altri castelli/palazzi non è consentito.



Spostamento di nobili: Il rosso ha costruito il ponte. Il VC ora ammonta a 17 reali, che il rosso riceve dalla Banca. Può ora disporre un altro Barone sullo spazio '3'. Costerebbe 17 reali. Il rosso decide di spostare un suo Grande dallo spazio '4' verso lo spazio '3', ora libero. Il suo Grande sale di livello fino al 3, che darà 6 punti durante il conteggio finale. Il rosso potrebbe anche fare uno scambio. In questo caso, il suo Grande e il Barone si scambiano di posto.

Scambio di nobili.

Invece di usare un nuovo nobile, un giocatore può gratis scambiare di posto due suoi nobili nello stesso palazzo/castello. Lo scambio è utile per spostare un Grande ad un livello maggiore.

Eliminazione dei nobili.

I nobili avversari sono rimossi soltanto nei seguenti due casi, se dopo la costruzione:

- un nobile avversario è sullo spazio (vedi il P. 4: 'Caso speciale: Costruzione verso l'alto con una carta costruzione').
- nel costruire un ponte, un nobile avversario si trova nello spazio centrale del ponte.

Se un nobile (avversario) è rimosso, ritorna nella riserva del suo proprietario. Il proprietario del nobile è rimborsato dalla banca. Riceve l'importo che avrebbe ricevuto se avuto ritirato volontariamente il suo nobile prima dell'aumento del VC; cioè prima il nobile è rimosso e il giocatore rimborsato, poi si costruisce il cubo di costruzione e/o il ponte e solo allora il VC è aumentato. Per i valori del rimborso, vedi 'ritiro dei nobili' sopra.



Rimuovere i nobili: Il giallo costruisce un ponte dallo spazio '7' allo spazio '9'. Il Barone bianco sotto il ponte è rimosso e restituito al giocatore. Il valore del castello ammontava a 8 reali prima della costruzione del ponte. Il bianco riceve 8 reali come rimborso dalla banca.

Azione di passare d'emergenza:

Un giocatore deve compiere una azione (comprare una carta o costruire). Se un giocatore non ha carte, e se non ha soldi sufficienti per comprare una carta, deve ritirare uno dei suoi nobili ed usare il rimborso per comprare una carta. Se un giocatore non ha carte e non ci sono carte disponibili per l'acquisto, deve passare e non prende parte ulteriore al gioco. Partecipa soltanto al calcolo del punteggio finale! Per evitare questa situazione, un giocatore dovrebbe guardare le carte costruzione e torre per accertarsi di poter comprare le carte prima che la scorta sia esaurita. Un giocatore, che dovrebbe normalmente passare può costruire un ponte, se questo è possibile ed il giocatore lo desidera.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina, dopo che viene edificato l'ultimo cubo di costruzione o l'ultimo ponte. Il giocatore attivo completa il suo turno. Immediatamente dopo, avviene il conteggio: Ogni giocatore riceve i punti per i suoi nobili sul plancia di gioco.

Il livello su cui il nobile si trova è importante:

- un Grande guadagna punti pari al doppio del livello in cui si trova.
- un Barone guadagna punti equivalenti al livello in cui si trova.

Esempio: Un Grande al quinto livello ottiene 10 punti vittoria, un Barone al quarto livello ottiene 4 punti vittoria.

Successivamente, ogni giocatore conta i suoi soldi restanti. Un giocatore riceve 1 punto vittoria ogni 50 reali. Il giocatore con più punti vince il gioco.

Determinazione dei punti di vittoria: Ogni giocatore al suo turno prende uno suo Grande dalla plancia e lo posiziona sulla casella del suo valore sulla pista del valore dei castelli. In seguito rimuove, uno alla volta, tutti i suoi nobili dalla plancia e muove il suo Grande del punteggio corrispondente sulla pista. Per finire, ogni giocatore conta i suoi soldi; ogni 50 reali riceve un punto. Il Grande sulla pista del valore dei castelli è mosso di conseguenza. Il vincitore è il giocatore il cui Grande è più avanti sulla pista. La parità viene superata a favore del giocatore, che possiede più soldi (dopo il pagamento dei punti vittoria, naturalmente).

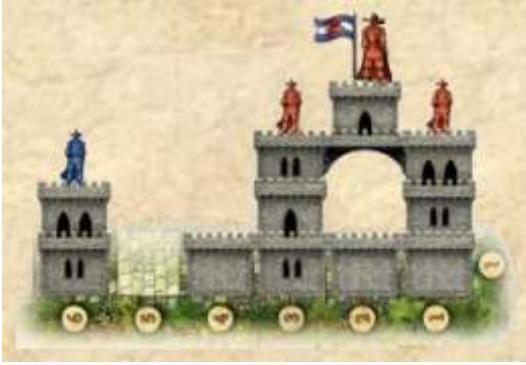
APPENDICE

Esempi dettagliati di uso di una carta torre in preparazione della costruzione del ponte:

Domanda 1: Può il blu costruire sullo spazio "4,, con una carta torre? Sì, poiché è la preparazione per un ponte. Il blu dovrebbe poi porre un nobile sul nuovo cubo di costruzione per la sua azione libera, di modo che il rosso non possa muoverti sopra (vedi la domanda 2). Il blu potrebbe poi costruire un ponte in un turno successivo.

Domanda 1: Può il rosso costruire sullo spazio "4,, con una carta torre? Sì, poiché è la preparazione per un ponte. Il rosso poi potrebbe, per mezzo della carta torre, sviluppare due ulteriori livelli in due turni successivi e dopo costruire un ponte tra lo spazio "2,, e lo spazio "4,,.

Domanda 3: Può un altro giocatore diverso dal blu o rosso costruire sullo spazio "4,, per mezzo di una carta torre? No, non ci può essere un ponte costruito nei turni successivi dagli altri giocatori.



Domande 1 - 3: Il blu può giocare una carta torre e costruire sullo spazio "4,, in vista della costruzione di un ponte fra gli spazi "4,, e "6,, in un turno successivo. In più, il rosso può giocare una carta torre per costruire sullo spazio "4,, - se addirittura gioca due ulteriori carte torre in turni successivi e innalza il "4,, di due livelli supplementari, - potrà costruire anche un ponte dallo spazio "2,, allo spazio "4,,.

Domanda 4: Può il bianco costruire sullo spazio "40,, con una carta torre? No, il bianco può costruire solo un colonna del ponte sullo spazio "40,, se possiede la colonna del ponte ("42,,) più in alto.

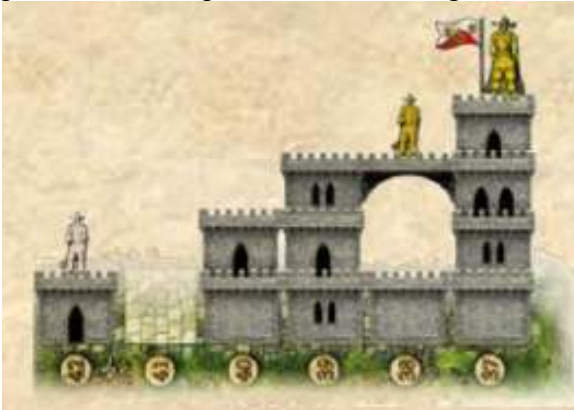
Domanda 5: Può il bianco costruire sotto il proprio Barone sullo spazio "42,, con una carta torre? Sì, sotto il proprio nobile, il bianco può costruire fino al quinto livello con le carte torre. In più, il bianco (in questo esempio) potrebbe costruire un ponte fra "40,, e "42,, nel turno seguente.

Domanda 6: Può il giallo costruire sullo spazio "39,, con una carta torre? No. Poiché un ponte non può essere costruito direttamente sopra un altro ponte, questa azione di costruzione non è di preparazione ad un ponte.

Domanda 7: Può il giallo costruire sullo spazio "40,, con una carta torre? Sì, perché la colonna libera del ponte è più in basso della propria colonna del ponte del giallo sullo spazio "38,,. Per costruire un ponte fra spazio "38,, e "40,, il giallo ha bisogno di due ulteriori turni di preparazione. Il giallo dovrebbe alzare il livello dello spazio "40,, una volta in più, e lo stesso per lo spazio "38,,. Solo dopo ciò il giallo potrebbe costruire un ponte.

Esempio dettagliato di uso di una carta costruzione su un ponte:

Domanda 8: Il bianco gioca la carta costruzione "38,, nell'illustrazione. Dove va messo il cubo di costruzione? I cubi vanno messi sempre nella posizione più alta possibile; nell'esempio il cubo è posizionato sul ponte ed il Barone giallo è rimosso.



Domande 4 - 8: Il giallo non può giocare una carta torre per costruire sullo spazio "39,, poichè costruire un ponte direttamente sopra un altro ponte è illegale. Tuttavia, il giallo può farlo sullo spazio "40,, per mezzo di una carta torre. La costruzione può essere fatta là perché il supporto del ponte è più basso del proprio supporto del ponte sullo spazio "38,,. Tuttavia, il giallo ha bisogno di due ulteriori carte torre per un ponte. Il bianco non può costruire un supporto del ponte sullo spazio "40,, perché il supporto libero del ponte è superiore alla propria colonna. Il bianco potrebbe, tuttavia, sollevare il supporto del ponte sotto il suo Barone con una carta torre e successivamente costruire un ponte fra gli spazi "40,, e "42,,.