

# The Castle of Appenzell

By Jens-Peter Schliemann  
and Bernhard Weber

## MATERIALI

Prima di iniziare la partita, rimuovete con attenzione i tetti, le torri, le tessere scorrevoli e quelle collezionabili dal cartone fustellato.



**Attention!**

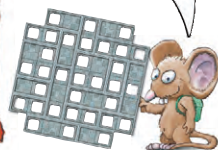
Il cartone da cui avete rimosso le **TESSERE COLLEZIONABILI** è la vostra **TAVOLA DI GIOCO!** (vedi sotto: ④) Quindi tratta il cartone con cura:

-> **NON BUTTARLO VIA!**

-> **NON PIEGARE O INCURVARE!**

-> **FARE ATTENZIONE QUANDO SI STACCANO LE TESSERE!**

non è una tavola carina? Niente altro che buchi!



### Preparazione e costruzione del Castello (iniziamo con, ①, partendo dal basso a sinistra)

Ora posiziona la **grid board** (con 33 buchi) sulle tessere scorrevoli. Se usi l'altro lato della tavola di gioco, puoi giocare **The Castle of Appenzell** con una diversa forma delle stanze.

#### 34 tessere scorrevoli



21 x con formaggio  
(3 per ogni tipo)



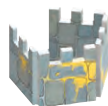
10 x senza formaggio



3 x trappole per topi  
con un buco

Distribuisci le tessere scorrevoli nel modo che più ti piace sulle segrete del castello in modo che ogni tessera sia posta su ogni buco della segreta. Posiziona la tessera scorrevole rimanente vicino al castello.

#### 4 torri di guardia ripiegabili



Ripiega le torri di guardia e posizionale all'interno delle apposite fessure ai 4 angoli del castello.

#### Mura del castello e segrete

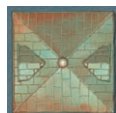
Il fondo della scatola forma le mura del castello, all'interno del quale vi sono le oscure segrete del castello stesso.

#### 18 tetti

All'interno il castello è composto da varie stanze. Le stanze sono da 2, 3 o 4 caselle. Posiziona tutti i tetti sulle rispettive stanze.



11 tetti di maiolica



2 tetti di rame



5 tetti di paglia

⑥

Posiziona le **28 tessere collezionabili** vicino al castello come scorta. (Butta via le 5 carte "Attention".)



Ci sono 7 differenti tipi di formaggi.

#### 16 topi in 4 colori

⑦



Ogni giocatore prende tutti i topi di un colore e li posiziona di fronte a se stesso.

# SCOPO DEL GIOCO

Essere il primo a collezionare 4 differenti tipi di formaggio con l'aiuto dei tuoi topi.

## TURNO DI GIOCO

Ogni giocatore mette uno dei suoi topi su una torre libera.

Il giocatore che ha visitato un castello da meno tempo parte per primo.

Il gioco continua in senso orario.

Nel tuo turno, puoi eseguire fino a 4 azioni  
è possibile scegliere tra le seguenti tre possibilità:  
'Esplorare', 'Correre' e 'Muovere il pavimento'.

Noi non corriamo sui tetti! Prima  
devi esplorare le stanze, così possiamo  
correre all'interno del castello

### Azione 'Esplorare'

I topi possono scoprire le stanze vicine, da ogni casella (questo significa anche dalla torre) dove uno dei tuoi topi è posizionato, puoi rimuovere i tetti adiacenti **orizzontali verticali e diagonali**.

Posiziona i tetti rimossi vicino al castello.

Ogni volta che scopri un tetto questo conta come una azione.

Quando scopri, appariranno  
gustosi formaggi... o trappole  
pericolose o qualcosa di  
inaspettato ...

✓ lo posso rimuovere  
questi tre tetti.

### Azione 'Correre'

I topi entrano nel castello solo attraverso le torri.  
Nel fare questo, ogni giocatore può usare qualsiasi torre.

Puoi correre con il tuo topo da una casella (anche da una torre) a una casella vicina in direzione orizzontale o verticale (**topo verde nell'illustrazione a destra**).  
Correre in diagonale non è permesso.

I topi non possono correre sui tetti e sulle trappole.  
Anche ritornare all'interno di una torre o lasciare il castello non è permesso (**topo rosso nel disegno a destra**).

Ci può essere solo un topo per casella (incluso le torri).

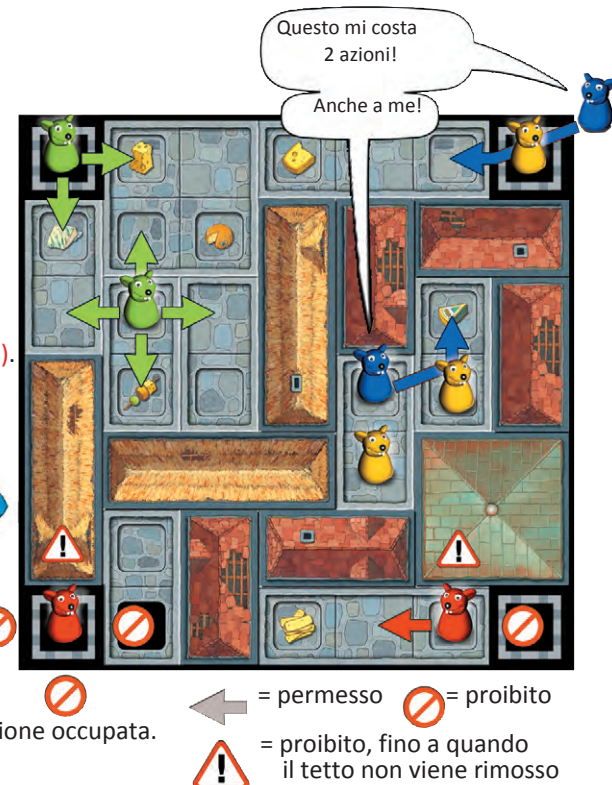
I topi possono saltare altri topi. Ogni casella saltata conta come una **Azione di Corsa** (**topo blu nell'illustrazione a destra**).

Le torri sono  
entrate ma non  
uscite.

One-way street

I seguenti movimenti contano come **azioni**:

- posizionare un proprio topo in una torre,
- ogni passo da una casella (anche da una torre) in una casella vicina,
- ogni passo per ogni casella mentre si corre su una posizione occupata.



Questo mi costa  
2 azioni!

Anche a me!

← = permesso    ⚡ = proibito

⚡ = proibito, fino a quando  
il tetto non viene rimosso



## Azione 'Muovere il pavimento'

Su ogni lato del castello sopra alle bandiere rosse, ci sono tre fessure in cui si possono inserire le tessere scorrevoli.

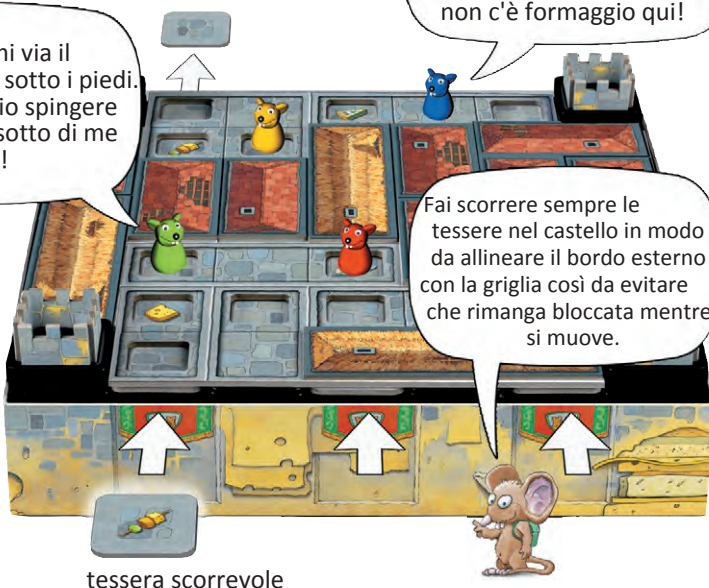
Quando si vuole eseguire l'azione **'Muovere il pavimento'** si prende la tessera **rimanente** e la si infila all'interno di una delle **fessure**. Come risultato, una tessera uscirà dall'altra parte della fila.

**Muovere il pavimento** è l'unica azione che può essere eseguita **una sola volta per turno**.

Qui puoi tirarmi via il pavimento da sotto i piedi. Sarebbe meglio spingere il formaggio sotto di me adesso!

Sulle caselle più alte siamo al sicuro dalle trappole. Sfortunatamente non c'è formaggio qui!

Fai scorrere sempre le tessere nel castello in modo da allineare il bordo esterno con la griglia così da evitare che rimanga bloccata mentre si muove.



## Trappola per topi

Se qualcuno fa scorrere una trappola sotto un topo, esso cade nelle segrete del castello e rimane lì **sino alla fine del gioco**.

Tienimi d'occhio! Se cado in questa trappola, non potrò più aiutarti nella caccia al formaggio.



## Collezionare i Pezzi di Formaggio

Ci sono tre tessere scorrevoli per ogni tipo di formaggio.

Se **due dei tuoi topi** sono su delle caselle con lo stesso tipo di formaggio, puoi prendere la tessera collezionabile con quel tipo di formaggio dalla riserva e posizionala di fronte a te, in modo che sia visibile a tutti i giocatori.

Questa può accadere anche se non è il tuo turno.

Qualche volta è anche possibile affondare i propri denti in più di un pezzo di formaggio nello stesso turno.



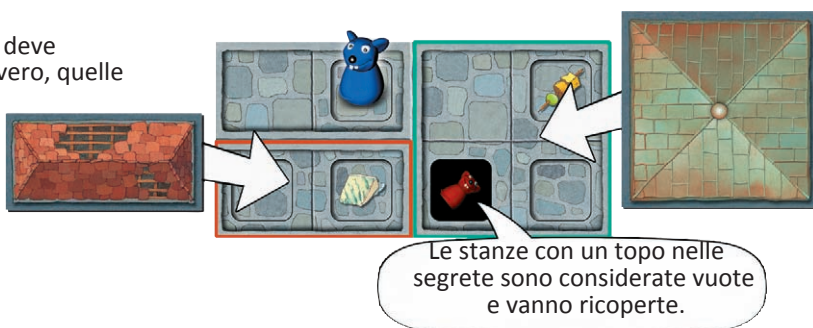
Puoi collezionare ogni **tipo** di formaggio solo una volta. Non puoi prendere una seconda tessera collezionabile dello stesso tipo di formaggio.



## Fine del Turno (Ricoprire le Stanze)

Alla fine del suo turno il giocatore deve ricoprire tutte le stanze vuote (ovvero, quelle senza topi all'interno) con il rispettivo tetto.

Questo non conta come una azione.



## FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce appena un giocatore riesce a collezionare 4 differenti pezzi di formaggio. A questo punto il giocatore ha vinto la partita!

Il gioco finisce anche se il terzo topo (penultimo) di un giocatore cade nelle segrete del castello.

In questo caso, il vincitore è il giocatore che con almeno due topi in gioco possiede il maggior numero di pezzi di formaggio.

Se più giocatori hanno lo stesso numero di pezzi di formaggio, il giocatore con la migliore collezione di formaggi che ha aspettato più di tutti dal suo ultimo turno, vince (esclusi i giocatori che hanno un solo topo in gioco).



Se vuoi che il gioco duri più a lungo, puoi determinare all'inizio che 5 o 6 pezzi di formaggio devono essere collezionati. Ah, sì, delizioso! In particolare, lo raccomando quando ci sono 2 o 3 giocatori in gioco.



Considera attentamente se vuoi che il penultimo topo di un giocatore cada nella trappola, facendo questo potresti far finire il gioco senza vincere!



### Un piccolo aiuto per mettere via il gioco:

Hai finito di giocare? Allora metti i topi e le tessere collezionabili nei buchi delle segrete. Poni le tessere scorrevoli, la 'grid board' e i tetti come se stessi iniziando un nuovo gioco. Una volta smontate posiziona le 4 torri piatte in cima a tutto. Inserisci le regole, chiudi la scatola, fatto!

This game is dedicated to Jens-Peter Schliemann's godfather, Peter.

The company, editorial staff and authors thank all test players, rule readers, and all others who contributed to the successful realization of the game.

**Traduzione italiana - Cheli Mauro**

For more about the castle and region of Appenzell, go to [www.appenzell.ch](http://www.appenzell.ch)

Published by Zoch Verlag © 2007

Distribution in Switzerland: Carletto AG  
Einsiedlerstr. 31A, CH - 8820 Wädenswil

English translation by Sybille Aminzadah  
and Bruce Whitehill, "Word for Wort"

