

# CASTLE KEEP

di Richard D. Reece – Per 2-4 giocatori da 8 anni in su – Durata: 20 min. circa

## CONTENUTO

- 90 tessere quadrate, così suddivise:

- 36 tessere torre;
- 36 tessere muro;
- 18 tessere cavaliere.

Le torri e le mura si dividono in 3 colori (rosso, azzurro, giallo) e 3 forme (curve, spezzate, diritte); i cavalieri si dividono solo nei 3 colori (rosso, azzurro, giallo).

- 1 regolamento (inglese)

## PREPARAZIONE

- Mescolare a faccia coperta tutte le tessere e consegnarne 4 a ciascun giocatore. I giocatori possono vedere le loro tessere, ma non devono farle vedere agli avversari.
- Impilare le restanti tessere in 2 pile da mettere al centro del tavolo, raggiungibili da tutti i giocatori

## OBBIETTIVO

Per vincere la partita bisogna essere il primo a costruire un castello intero, formato da 9 tessere in un quadrato 3x3, con le torri nei 4 angoli, le mura lungo i 4 lati e un cavaliere nella posizione centrale.

Alternativamente, si vince anche distruggendo completamente il castello di un avversario.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Comincia il giocatore a sinistra di quello che ha distribuito le tessere iniziali (oppure si sceglie a caso un primo giocatore), dopodichè si prosegue in senso orario; al proprio turno ciascun giocatore deve, nell'ordine:

1. Pescare 2 tessere (1 da ciascuna pila) e le aggiunge alla propria mano.
2. Svolgere una delle seguenti azioni:
  - a) costruire una o più porzioni del proprio castello;
  - b) attaccare un castello avversario;
  - c) passare.
3. Scartare, se necessario, fino a 2 tessere dalla mano per tornare ad averne al massimo 4.

Le tessere scartate vanno a costituire un gruppo degli scarti, che vengono poi mescolati quando si esauriscono le pile delle tessere.

### A) COSTRUIRE IL PROPRIO CASTELLO

Il giocatore di turno piazza dalla sua mano quante tessere vuole (fino a 4) per costruire il proprio castello; devono essere rispettate le seguenti regole:

- la prima tessera piazzata deve essere obbligatoriamente un muro o una torre, mai un cavaliere;
- le tessere seguenti possono essere piazzate solo adiacenti (per lato) a quelle già sul piano di gioco; una nuova torre o un nuovo muro devono avere o il colore o la forma (o entrambi) uguali a quelli della tessera adiacente (o di una delle tessere adiacenti, se sono più di una), mentre un cavaliere deve avere solo il colore uguale a quello di una delle tessere adiacenti.

*Esempio: accanto ad una torre curva gialla può andare un muro giallo (di qualunque forma) o un muro curvo (di qualunque colore); accanto ad un muro diritto rosso, al centro del castello può andare solo un cavaliere rosso.*

### B) ATTACCARE UN CASTELLO AVVERSARIO

Dopo che tutti i giocatori hanno davanti a sé un castello formato da almeno due tessere, il giocatore di turno può attaccare il castello di un avversario anziché ampliare il proprio; si possono eseguire i seguenti tipi di azioni:

- *Distruggere mura e torri:* giocando dalla propria mano una tessera muro che corrisponda esattamente per forma e colore, a quella presente in un castello avversario, rimuovendo così la tessera di quel castello e anche tutte le tessere torre o muro dello stesso colore che formano un gruppo connesso alla tessera di partenza.
- *Distruggere cavalieri:* giocando dalla propria mano due tessere cavaliere che corrispondano per colore a quella presente in un castello avversario, rimuovendo così la tessera cavaliere di quel castello; se la tessera cavaliere avversaria è l'ultima rimasta nel castello, per rimuoverla è sufficiente giocare una sola uguale dalla propria mano.

### C) PASSARE

Se si decide di non effettuare nessuna delle precedenti mosse, è possibile passare semplicemente scartando 2 tessere dalla propria mano in modo da tornare ad averne esattamente 4.

#### NOTE

- 1) *Se si decide di effettuare l'azione di attacco, è possibile attaccare un solo avversario per turno.*
- 2) *Alla fine del turno, qualunque azione sia stata effettuata, non si può rimanere con più di 4 tessere in mano: quelle in eccesso vanno perciò scartate; se invece si conclude il turno con 3 o meno tessere, non c'è bisogno di scartare niente.*
- 3) *Se dopo un attacco avversario, nel proprio castello è rimasta solo la tessera cavaliere, la prossima tessera ad essere piazzata deve essere un muro dello stesso colore del cavaliere rimasto.*

#### FINE DEL GIOCO

Il primo giocatore che riesce a completare il proprio castello o a distruggere completamente quello di un avversario vince il gioco e fa finire la partita.

#### REGOLE AVANZATE

1. Per attaccare un castello avversario è possibile giocare anche tessere torre (che abbiano esattamente lo stesso colore e la stessa forma della tessera attaccata) invece che solo tessere muro).
2. All'inizio del turno la prima tessera può essere pescata dal mazzo degli scarti (che devono essere pertanto a faccia scoperta), mentre la seconda deve essere pescata da una delle due pile.
3. L'ultima tessera piazzata nel proprio castello nel caso sia una torre o un muro, deve corrispondere, per forma e/o colore, con entrambe le tessere adiacenti. *Esempio: l'ultima tessera muro, piazzata fra una torre diritta rossa e una curva azzurra, può essere solo diritta e azzurra o curva rossa.*

#### VARIANTI

##### **CONQUISTA DELLE TESSERE (solo per partite con 2 giocatori)**

Dopo aver attaccato il castello avversario il giocatore può, se vuole, prendere la/le tessera/e distrutta/e per aggiungerla al proprio castello (nel rispetto delle regole di piazzamento)

##### **IMPERO**

I giocatori devono costruire 2 castelli invece di uno solo, per cui la partita viene vinta dal primo giocatore che riesce a costruire entrambi i castelli o a distruggerne 2 degli avversari. Durante il proprio turno un giocatore può spostare le proprie tessere da uno dei suoi castelli all'altro.

##### **IL RE DEL CASTELLO (solo per partite con 2 giocatori)**

Entrambi i giocatori costruiscono lo stesso castello. Sono sempre valide le regole di attacco e distruzione e il vincitore è colui che riesce a piazzare l'ultima tessera del castello.

##### **ASSEDIO (variante per 1 giocatore)**

Pescare 4 tessere da aggiungere alla propria mano e un'ulteriore tessera da piazzare sul piano di gioco come prima tessera del castello. A ciascun turno si pesca una tessera, aggiungendola alla propria mano e si costruisce il proprio castello seguendo le regole del gioco base; a fine turno, come di consueto, non si possono avere più di 4 tessere in mano e si scartano quelle eventualmente in eccesso. Alla fine del turno si girano due tessere dalle pile e se entrambe corrispondono per forma e colore (o, nel caso di un cavaliere, solo per colore) a una o due qualsiasi delle tessere in quel momento presenti nel castello, queste vengono rimosse seguendo le stesse regole del gioco base (se una delle tessere pescate corrisponde a più di una delle tessere presenti nel castello, il giocatore decide quale di esse rimuovere).

Per vincere è necessario riuscire a completare il proprio castello prima che si esauriscano le tessere della pila di pesca. Se invece questa si esaurisce o il castello viene completamente distrutto prima della fine, la partita è persa.

*Traduzione di Adams*