

CASTLE

un gioco di Serge Laget e Bruno Faidutti, ed. Blue Games (Descartes)

Traduzione di Sargon

COMPONENTI

56 carte personaggio

4 muri del castello

115 gettoni di 5 colori diversi

1 manuale delle regole

OBIETTIVO DEL GIOCO

Ogni giocatore tenta di essere il primo a piazzare tutte le sue carte personaggio sulla mappa di gioco. Molte di queste carte, quando vengono giocate, producono degli effetti speciali, spesso causando il ritorno in mano di una o più carte ai legittimi proprietari. Il vincitore è il primo giocatore che si libera di tutte le sue carte. In una partita con più giocatori, la fortuna gioca un fattore importante, ed il gioco potrebbe farsi più breve. Naturalmente, con due soli giocatori, Castle è molto tattico e può durare più di un'ora. In un gioco a cinque è più facile giocare e raramente una partita dura più di mezzora.

LA MAPPA DI GIOCO

La mappa rappresenta un castello fortificato e le sue immediate vicinanze. Esso è composto da quattro pezzi più lo spazio che si viene a creare al centro. Per preparare la mappa, piazzate i quattro muri del castello al centro dell'area di gioco, come indicato dalla figura a destra. Il castello completo formerà quattro diverse aree in cui i giocatori potranno piazzare le loro carte: Fuori dalle mura, il Cortile, i Bastioni e le Torri. Con l'eccezione dell'area Fuori dalle Mura, la mappa è divisa in spazi ove saranno piazzate le carte. I sedici spazi nel Cortile non sono delimitati, ma è molto facile identificarli. A meno che non sia specificato su una carta, solo una singola carta può essere piazzata in ogni spazio. Nel gioco, la parola "Castello" farà riferimento al Cortile, ai Bastioni e alle Torri. La parola "Adiacente" che si trova nel testo di alcune carte indica qualunque carta dentro al Castello che si trovi adiacente ortogonalmente o diagonalmente, anche se in diverse zone. Perciò, gli spazi negli angoli del cortile sono adiacenti ognuno a 1 spazio della Torre, 4 spazi dei Bastioni e 3 spazi del Cortile.

L'area Fuori dalle Mura non è divisa in spazi. Le carte che dovranno essere piazzate qui potranno essere messe da qualunque parte nelle vicinanze del Castello (ad eccezione delle Macchine da Assedio, che dovranno essere messe vicino ad un Bastione. Vedere più avanti per i dettagli). Le carte che si trovano Fuori dalle Mura non sono "adiacenti" a nessun'altra carta.

DISTRIBUZIONE DELLE CARTE

All'inizio del gioco, ad ogni giocatore vengono dati due gruppi di carte, messi a faccia in giù, come descritto nella tabella sotto. Un gruppo di carte formerà la mano del giocatore, e l'altro verrà impilato di fronte al giocatore, per formare il mazzo delle pescate. Le carte rimanenti vengono piazzate a faccia in su vicino alla mappa in modo che siano tutte ben visibili. Queste sono chiamate "Cambio".

Ogni giocatore prende anche tutti i gettoni del suo colore.

Con due giocatori, usate i gettoni neri e beige. Con tre giocatori, usate anche quelli rossi. Con quattro giocatori aggiungete quelli verdi e in cinque usate anche i porpora.

Numero di carte in gioco

| N° giocatori | Mano | Mazzi | Cambio |
|--------------|------|-------|--------|
| 2* | 9 | 13 | 10 |
| 3 | 7 | 8 | 11 |
| 4 | 5 | 6 | 12 |
| 5 | 5 | 4 | 11 |

* in due giocatori, l'Idiota del Villaggio (Villane Idiot) e le carte Buffone (Fool) non vengono usate, e dovranno essere rimosse dal gioco prima di distribuire i mazzi.

UN TURNO DEL GIOCATORE

Il gioco si sussegue in turni in senso orario, partendo dal giocatore a sinistra del mazziere. In ogni turno, i giocatori effettuano *due* delle seguenti *tre* azioni. Il giocatore sceglie quali delle due vuole compiere. Se un giocatore preferisce, può scegliere una stessa azione

per due volte nello stesso turno:

Pescare una carta dal suo mazzo

Scambiare una delle carte nella sua mano con una del mazzo "Cambio". La carta della sua mano prenderà il posto di quella prelevata dal mazzo "Cambio".

Giocare una carta della sua mano.

TERMINE DEL GIOCO

Un giocatore vince se non ha più carte, sia nella sua mano che nell'altro suo mazzo, dopo che è stato però applicato qualunque effetto dell'ultima carta giocata. Perciò, un giocatore che usa un Soldato e riprende una sua Macchina da Assedio, non vince. In alcune situazioni molto rare, si può arrivare ad uno stallo (non ci sono più spazi ove giocare una carta). In questo caso, il giocatore con il minor numero di carte in mano è il vincitore.

GIOCARE UNA CARTA

Ogni volta che un giocatore usa una carta, deve piazzare un gettone del suo colore su quella carta. Ogni carta deve essere giocata in un'area particolare come indicato sulla carta. Le carte Rosse vengono giocate nel Cortile; le Verdi vengono giocate Fuori dalle Mura, quelle Arancio vengono messe sui Bastioni, le Blu vengono messe sulle Torri e le Porpora possono essere piazzate ovunque. Ci sono più carte di quelle che potrebbero starci negli spazi disponibili delle varie aree. Inoltre, molte carte hanno richieste aggiuntive che devono essere seguite ("Deve essere giocata vicino al Re") prima di essere giocate. Se non c'è spazio per posizionare una carta, questa non può essere giocata. Gli effetti sulle carte (come: muovere le carte adiacenti) che non si possono effettuare (non ci sono carte adiacenti), non impediscono alla carta di essere giocata, e tali effetti sono semplicemente ignorati.

RIPRENDERE IN MANO UNA CARTA

Quando una carta viene ripresa in mano, essa ritorna nella mano del giocatore proprietario del gettone colorato. Se per qualunque ragione, non c'è un gettone su una carta (ad esempio, è stato rimosso oppure non è mai stato piazzato a causa dell'azione di una carta), essa viene rimessa nel gruppo del "Cambio". Una carta rimandata in mano, non deve necessariamente appartenere ad un avversario, perché i giocatori possono riprendersi in mano anche le loro carte.

SPOSTARE LE CARTE

Quando viene spostata una carta, questa deve essere mossa verso uno spazio libero della stessa area (ad eccezione quando viene mossa da una Fata (Fairy). Così, se una carta inizia il suo movimento

da un Bastione, essa deve essere mossa in un altro spazio su un Bastione. Naturalmente, qualunque altra limitazione per il piazzamento (es. “Adiacente al Re”) che è scritta sulla carta, non deve essere seguita. Ad eccezione dei Cavalieri (Knights), che sono sempre piazzati sopra un’altra carta, solo una carta può occupare uno spazio. Molte carte hanno degli effetti quando vengono giocate. Se l’effetto non può essere applicato, questo non impedisce alla carta di poter essere giocata. Naturalmente, l’effetto non è opzionale, e se questo può essere rispettato, deve essere fatto – anche se procura dei danni a chi ha giocato quella carta. Ad eccezione degli effetti di Protezione, e delle carte Messaggero (Herald), l’effetto di una carta ha le sue conseguenze solo nel momento in cui la carta viene giocata. Le regole sul piazzamento e sugli effetti espressi su una carta non sono permanenti. Se una carta viene spostata, non dovrete riapplicare gli effetti di tale carte nel nuovo spazio. Una sola eccezione: se un Soldato viene spostato dal suo posto di guardia (Lookout) verso l’ultimo spazio libero di un Bastione, una Macchina da Assedio di fronte a quel Bastione viene ripresa in mano.

Es.: La ‘Signora in Attesa’ (Lady in Waiting) deve essere piazzata in uno spazio adiacente alla Regina (Queen) o alla Principessa (Princess). Perciò, essa non potrà essere piazzata se sia la Regina che la Principessa non sono in gioco, e anche se tutti gli spazi adiacenti alla Regina o alla Principessa sono occupati. Il giocatore che usa la ‘Signora in Attesa’ rispedisce nella mano del proprietario un personaggio maschile che si trovi in uno spazio adiacente a questa carta. Se non ci sono personaggi maschili adiacenti alla ‘Signora in Attesa’, questo effetto non verrà applicato, ma la carta potrà essere ugualmente giocata.

CAVALIERI (KNIGHTS)

I cavalieri sono le uniche carte che possono essere piazzate sopra un’altra carta. Quando si gioca un Cavaliere, piazzatelo leggermente in obliquo così che il nome della carta che è sotto rimanga visibile a tutti. Il gettone sul Cavaliere e il gettone della carta che è sotto possono non essere dello stesso colore. Potete giocare una carta cavaliere sopra un’altra carta cavaliere, ma non potete mettere un Cavaliere in uno spazio vuoto.

Nota: le regole di disposizione di una carta, oppure gli effetti applicati ad un Cavaliere, sono riferiti ad un vero cavaliere, non al Cavaliere Nero (Black Knight).

PROTEZIONE

Molte carte (Cavalieri, Prete, Capitano) hanno l’effetto di proteggere altre carte. L’Ambasciatore è automaticamente protetto. Una carta protetta non può essere ripresa in mano, spostata oppure assassinata fino a che è presente una carta protezione. Naturalmente, un gettone su una carta protetta può essere rimosso oppure cambiato. Perciò, per rispedire una carta in mano al proprietario oppure muovere una carta protetta da un Cavaliere, un giocatore deve prima rispedire il Cavaliere nella mani del suo proprietario.

SOLDATI E MACCHINE DA ASSEDIO

Le Macchine da Assedio sono piazzate Fuori dalle Mura. Naturalmente, diversamente dalle altre carte che si trovano Fuori dalle Mura, esse devono essere piazzate chiaramente di fronte ad uno dei Bastioni. Non ci può essere più di una Macchina da Assedio per ogni Bastione. Quando viene piazzata la quarta Macchina da Assedio attorno al Castello, tutti i Soldati sui Bastioni vengono rispediti in mano ai rispettivi proprietari. E’ ovviamente permesso piazzare una Macchina da Assedio vicino ad un Bastione su cui si trovano già quattro Soldati. Se alcuni Soldati sono protetti dal loro Capitano, essi rimangono sul posto. Il Capitano, naturalmente, non protegge se stesso e verrà ripreso in mano dal proprietario.

TRADUZIONE DELLE CARTE

NOME CARTA POSIZIONE NEL GIOCO DESCRIZIONE

ALCHEMIST

(Alchimista)

Torre L'Alchimista ti obbliga a scambiare immediatamente due delle carte che hai in mano con due carte nella zona di Cambio.

AMBASSADOR

(Ambasciatore)

Cortile L'Ambasciatore è sempre protetto.

ARCHER

(Arciere)

Torre L'Arciere fa riprendere in mano una carta che si trova Fuori dalle Mura.

ASSASSIN

(Assassino)

Cortile L'Assassino rimuove dal gioco, in modo permanente, una carta che si trova in uno spazio a lui adiacente. Il Re e le carte protette non possono essere assassinate.

BARBARIAN

(Barbaro)

Fuori dalle Mura Il Barbaro fa riprendere in mano una carta che si trova in una Torre oppure sulle Mura.

BLACK KNIGHT

(Cavaliere Nero)

Cortile Il Cavaliere Nero fa riprendere in mano un Cavaliere che si trova in uno spazio a lui adiacente.

CAPITAN

(Capitano)

Mura Il Capitano è un Soldato. L'ultimo Soldato piazzato sulle Mura di uno stesso lato fa riprendere in mano una Macchina da Assedio che si trova nello stesso lato delle mura. Il Capitano protegge tutti gli altri Soldati sullo stesso lato delle Mura.

COURTESAN

(Cortigiana)

Cortile Chi gioca la Cortigiana, prende una carta a caso dalla mano di un avversario e la rimpiazza con una carta a sua scelta dalla propria mano.

COURTIER

(Cortigiano)

Cortile Il Cortigiano fa riprendere in mano una carta di uno spazio adiacente.

CONSPIRATOR

(Cospiratore)

Cortile Il Cospiratore deve scambiare i segnalini di due carte in gioco. Queste due carte non devono essere necessariamente adiacenti al Cospiratore.

DRAGON

(Drago)

Fuori dalle Mura Il Drago fa riprendere in mano sia una carta che si trova Fuori dalle Mura che una su una Torre o su delle Mura.

ENCHANTER

(Incantatore)

Fuori dalle Mura L'Incantatore fa riprendere in mano l'ultima carta che ha giocato qualcuno, prima di questa.

FAIRY

(Fata)

Fuori dalle Mura La Fata sposta una carta che si trova dentro al castello Fuori dalle Mura.

FOOL

(Buffone)

Cortile Tutti i giocatori passano simultaneamente una carta a loro scelta all'avversario di sinistra.

GHOST

(Fantasma)

Una Torre Occupata Il Fantasma fa riprendere in mano la carta che occupava quella Torre.

HERALD

(Araldo)

Fuori dalle Mura Se l'Araldo è in gioco, il giocatore con il Re in mano, deve giocarlo all'inizio del suo prossimo turno.

KING

(Re)

Cortile Il Re fa riprendere in mano una carta a sua scelta. Se l'Amante è in gioco, il giocatore che la controlla deve riprendere in mano una carta.

KING'S COUNSELOR

(Consigliere del Re)

Cortile

Adiacente al Re

Il Consigliere del Re può mettere in gioco una carta che si trova nella zona Cambio. Su tale carta non deve essere piazzato nessun segnalino controllo, ma gli effetti di tale carta devono essere applicati dal giocatore che ha usato il Consigliere.

KNIGHT

(Cavaliere)

Sopra un'altra carta Il Cavaliere protegge la carta che si trova sotto di lui. Questa non può essere spostata, ripresa in mano o assassinata.

LADY IN WAITING

(Damigella)

Cortile

Adiacente alla Regina o alla Principessa

L'inserviente fa riprendere in mano un personaggio maschile che si trova nel Cortile in uno spazio adiacente a tale carta.

LOOKOUT

(Sentinella)

Torre La Sentinella sposta un Soldato.

MAGICIAN

(Mago)

Torre Il Mago fa spostare nella zona Cambio una carta qualsiasi che si trova in gioco.

MERCHANT

(Mercante)

Cortile Il Mercante ti permette di fare una terza azione. Come pagamento, devi sostituire tre segnalini avversari con tre del tuo colore.

MINSTREL

(Menestrello)

Cortile Il Menestrello può risistemare a scelta qualunque carta a lui adiacente che si trova nel Cortile.

MISTRESS

(Amante)

Cortile

Non può essere giocata se la

Regina e in gioco

L'Amante può spostare il Re e un Cavaliere.

PRIEST

(Prete)

Cortile Il Prete protegge tutte le carte a lui adiacenti e che abbiano i segnalini dello stesso colore del segnalino del Prete.

PRINCE

(Principe)

Cortile Se il Re non si trova nel Cortile, le carte che dovrebbero essere piazzate adiacenti a lui, possono invece essere piazzate adiacenti al Principe. Quando il Re è nel Cortile, le carte che devono essere giocate adiacenti al Re non possono essere piazzate adiacenti al Principe.

PRINCESS

(Principessa)

Cortile La Principessa sposta un Cavaliere.

PRINCE CHARMING

(Principe Affascinante)

Cortile

Adiacente alla Principessa

Il Principe Affascinante sposta una carta femminile.

QUEEN

(Regina)

Cortile

Se in gioco, adiacente al Re, altrimenti dove si vuole

La Regina fa riprendere in mano una carta che si trova da qualunque parte nel Cortile.

SIEGE ENGINE

(Macchina d'Assedio)

Fuori dalle Mura

Di fronte alle mura

Quando viene giocata la quarta Macchina d'Assedio, tutti i Soldati sulle mura di fronte all'ultima Macchina d'Assedio giocata, vengono ripresi in mano.

SOLDIER

(Soldato)

Mura Giocando un Soldato nell'ultimo spazio libero di un lato delle Mura, fa riprendere in mano una macchina d'Assedio che si trova di fronte a quelle Mura.

SPY

(Spia)

Cortile La Spia può risistemare in qualunque modo, i segnalini delle carte che sono adiacente alla Spia.

THIEF

(Ladro)

Cortile Il Ladro rimuove un segnalino da una carta a lui adiacente.

TRAITOR

(Traditore)

Mura Il Traditore è un Soldato. Se è giocato nell'ultimo spazio libero di un lato delle Mura, fa riprendere in mano una macchina d'Assedio che si trova di fronte a quelle Mura. Inoltre, una carta nel Cortile adiacente al traditore deve essere ripresa in mano.

VILLAGE IDIOT

(Idiota del Villaggio)

Cortile Tutti i giocatori passano simultaneamente una carta a loro scelta all'avversario di destra.

WITCH

(Strega)

Torre La Strega fa prendere in mano a qualunque giocatore, una carta che si trova nella zona Cambio.