

## Strategia

Come prima e più importante cosa da ricordare è quella di non lasciare mai cortili semi-completati che possano essere facilmente finiti dal vostro avversario. Più carte egli ha in mano, più pericoloso sarà per voi. Evitate di farvi prendere dalla tentazione di giocarvi tutta la vostra mano contemporaneamente. Ricordatevi che avrete accesso a nuove carte solo alla fine di ciascun turno. Questo significa che se utilizzerete la maggior parte, se non tutte, le vostre carte contemporaneamente per giocare un Turno di supercostruzione, la vostra mano si dovrà basare su di una singola carta fino a quando non pescherete una carta che mostri il simbolo di "pesca una carta aggiuntiva". Avere una sola carta in mano non offre affatto molte possibilità alla vostra strategia.... dal momento che dovrete sempre e comunque giocare almeno una carta in ciascun turno.

Nel caso in cui abbiate reclamato un cortile, ricordatevi che potete sempre aggiungervi parti al suo interno (ammesso, naturalmente, che vi si colleghino). Questo vi consente di avere un luogo sicuro dove eventualmente mettere i pezzi in più che vi restano. Se aggiungete torri ad un cortile, il suo valore aumenta. Se ne dividete uno a metà, allora alcune torri vi daranno il doppio dei punti.

La decisione forse più difficile

da prendere resta quella del piazzamento della Doppia Rocca. Di solito non conviene piazzarla se il cortile non è composto da, almeno, cinque torri, anche se, conservarla per qualcosa di ancora più grande potrebbe essere la tattica più intelligente. Nel caso in cui costruiate un cortile davvero imponente, potreste essere tentati di raddoppiarne il valore nel momento in cui lo reclamate, per poi aggiungervi altri pezzi all'interno.

Suddividere il cortile in cui avete piazzato la vostra Doppia Rocca potrebbe incrementare il vostro punteggio finale, anche nel caso in cui uno solo dei due cortili risultanti da tale divisione veda il suo valore effettivamente raddoppiato.



Un cortile diviso a metà

## GAME DESIGN di BEAU BECKETT

Sviluppo del Gioco: Steve Jackson and Philip Reed ■ Direttore Operativo: Philip Reed ■ Curatore Editoriale: Monica Stephens ■ Editor: Philip Reed

Design dei Componenti: Ben Williams and Richard Kerr ■ Sviluppo Artistico: Ben Williams ■ Design del Packaging: Samuel Mitschke

Direttore delle Vendite: Ross Jepson ■ Direttore del Marketing: Monica Valentinelli ■ Traduzione del Gioco: Rosario Pace

Playtesters: **NEED PLAYTESTER CREDITS**

*Castellan*, la piramide che tutto vede e il nome di tutti i prodotti pubblicati dalla Steve Jackson Games Incorporated sono marchi registrati della Steve Jackson Games Incorporated o sono utilizzati sotto Licenza. *Castellan* è un copyright 2012 della Steve Jackson Games Incorporated. Tutti i diritti riservati. Versione del Regolamento 1.0 (Settembre 2012)

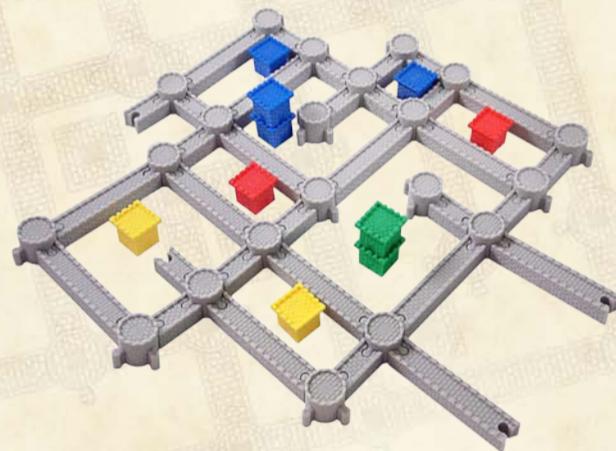
## Partita con 3 o 4 giocatori

*Castellan* viene pubblicato in due versioni distinte: una con Rocche ROSSE e BLU con un regolamento prettamente in Inglese, ed una con Rocche VERDI e GIALLE e con il regolamento tradotto in cinque lingue diverse.

Combinando il set ROSSO/BLU con quello GIALLO/VERDE, avrete la possibilità di giocare una partita a *Castellan* con tre o anche quattro giocatori (pertanto se uno dei vostri amici è già in possesso di una delle due edizioni, a voi basterà comprare quella complementare!).

Sono davvero poche le regole che cambiano in una partita con più di due giocatori:

- Determinate il giocatore che inizia in modo casuale, dopodiché il turno prosegue con il giocatore alla sua sinistra.
- Se non potete utilizzare un pezzo, allora passatelo al giocatore alla vostra sinistra.
- Il gioco cambia molto (e diventa più lungo) se viene consentito ai giocatori di negoziare o di accordarsi sulle proprie strategie di costruzione. Ad ogni modo vi raccomandiamo di evitare questo tipo di partite a meno che tutti i giocatori non siano effettivamente esperti del gioco e delle sue regole.
- Fin tanto che la strategia va bene: in una partita multi-giocatore è molto difficile pianificare, ma è ancora più importante evitare di lasciare opportunità ai propri avversari. Se l'avversario che vi ha preceduto vi lascia uno spiraglio, reclamare una area grande può risultare decisivo anche nel caso in cui vi costi un grande numero di carte. Ma nel caso in cui stiate giocando con solo una carta in mano, allora, sarete costretti a passare questa ghiotta occasione all'avversario che giocherà dopo di voi.



# CASTELLAN

## Diventa il signore del Maniero...

*Il Re ha decretato la costruzione di un nuovo castello ed ha mandato i suoi più fidati vassalli a supervisionarne la costruzione. Dopo che l'ultima pietra sarà stata posata, un solo Signore verrà prescelto come suo governante. Colui che utilizzerà le proprie risorse in maniera saggia diventerà... il Castellano.*

## La Vostra Missione

Ciascun giocatore, a turno, utilizzerà le carte per aggiungere mura e torri al castello in costruzione.

Il vostro scopo è quello di erigere zone circoscritte dette Cortili... evitando che il vostro avversario faccia lo stesso.

Siete voi a decidere quante carte giocare in ciascun turno di gioco. Più carte giocate, più pezzi avrete a disposizione... ma se ne giocate troppe tutte insieme, correrete il rischio di limitare le vostre opzioni per i turni successivi.

Ogni volta che completerete una zona circoscritta, la potrete "reclamare" mettendoci una Roccaforte del vostro colore. Alla fine del gioco, vi basterà contare le torri che circondano ciascuno dei vostri Cortili. Chi di voi avrà più torri sarà dichiarato vincitore.

## Componenti

88 pezzi grigi



26 Mura Lunghe



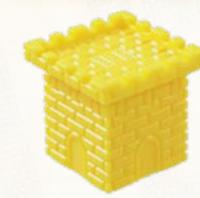
30 Mura Corte



32 Torri



10 Rocche Verdi



10 Rocche Gialle



28 Carte da Gioco:  
14 per ciascun giocatore

La scatola  
per contenere  
il tutto



Queste  
regole

# STEVE JACKSON GAMES

[castellan.sjgames.com](http://castellan.sjgames.com)



## Mura e Torri

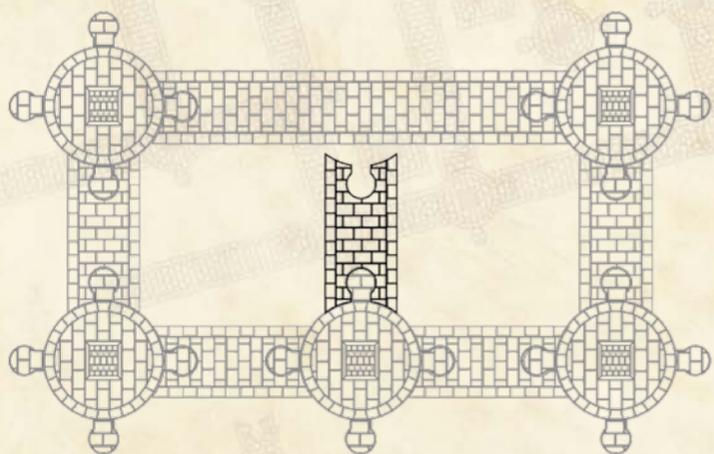
Le mura di colore grigio e le torri vengono utilizzate per costruire il castello. Sono state realizzate per incastrarsi perfettamente come mostrato nell'immagine.

Le mura non si possono collegare ad altre mura, così come le torri non si possono collegare ad altre torri. Le mura non possono essere piazzate in modo da non permettere l'aggiunta di una torre all'altra sua estremità né può bloccare l'estremità di un'altro muro. Tutti le intersezioni devono essere ad angolo retto.



Collegamento  
Consentito

Il muro corto mostrato nella figura sottostante è stato piazzato in modo illegale in quanto non permette l'aggiunta di una torre all'altra sua estremità.



Le Rocche colorate sono utilizzate per identificare chi controlla un determinato Cortile. Esse non si possono, in alcun modo, collegare alle mura né alle torri.

## Cavalleria

I giocatori sono rivali onorevoli. Si stanno dando battaglia nel campo della strategia e non sarebbe degno approfittare di futuri errori! Se un giocatore dovesse dimenticare di reclamare un Cortile, se dovesse prendere un minor numero di pezzi, ecc., l'altro giocatore ha l'obbligo morale di far notare l'errore e consentire al proprio avversario di correggersi.

## Le Carte

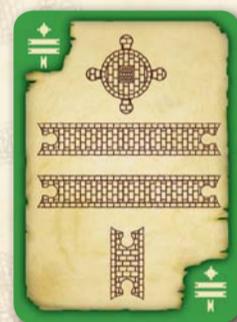
Ciascun giocatore ha a propria disposizione 14 carte da gioco. I due set sono completamente identici a parte che per il colore.

Le carte di ciascun giocatore vanno divise in due mazzi da 7 carte ciascuno. Il mazzo delle Mura si riconosce dall'immagine di un muro impressa sul suo retro; il Mazzo delle Torri, invece, ha impressa l'immagine di una torre.

Le carte raffigurano i pezzi necessari alla costruzione del castello: Torri, Mura Lunghe e Mura Corte. Giocare una carta consente, al giocatore, di utilizzare i pezzi in essa raffigurati per ampliare il castello. Alcune carte, inoltre, hanno impressa l'immagine di un'altra carta. Queste indicano la possibilità di "pescare una carta aggiuntiva". I simboli raffigurati sono anche ripetuti, in miniatura, negli angoli della carta.



Due Torri ed una  
Carta aggiuntiva



Una Torre, due  
Mura Lunghe ed  
un Muro Corto.

## Setup

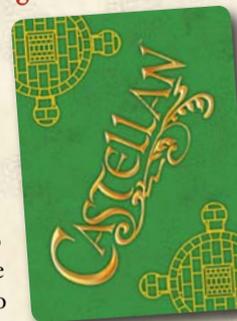
Per poter giocare a *Castellan* avrete bisogno di un tavolo che misuri almeno 16 Pollici x 16 Pollici ovvero un tavolo di 40 cm x 40 cm (se il vostro castello dovesse crescere troppo in una determinata direzione, è possibile spostarlo per poterlo riorientare. Saranno le connessioni fra i pezzi a tenerlo insieme).

Ciascun giocatore sceglie un colore e prende le relative carte e Rocche. I pezzi grigi, invece, vengono messi da parte.

Ciascun giocatore divide il proprio mazzo in due sottomazzi, quello MURA e quello TORRI e li mischia entrambi.

A questo punto, ciascun giocatore, pesca due carte da ciascuno dei suoi due mazzi, per una mano iniziale di quattro carte.

Carta Torre del  
giocatore Verde



Carta Mura del  
giocatore Giallo



## Giocare una Partita

Il giocatore che inizia la partita viene scelto a caso, dopodiché i turni si alternano. Nel vostro turno potrete:

**(1) Giocare una Carta.** Ciascun turno, avete la possibilità di giocare quante carte volete. Avete comunque sempre l'obbligo di giocare almeno una carta. Non è possibile passare il turno!

Disponete le carte scelte a faccia in su. Raccogliete tutti i pezzi visualizzati sul quelle carte prima di iniziare a costruire.

**(2) Costruire.** A questo punto dovrete aggiungere tutti i pezzi indicati nelle carte che avete scelto di giocare al castello (nel primo turno il giocatore che inizia la partita deve necessariamente giocare almeno una Torre a cui connettere tutti i muri che deve costruire).

Non potete aggiungere pezzi all'interno di un Cortile che sia stato precedentemente rivendicato dal vostro avversario.

Non è consentito iniziare a costruire un secondo castello. Tutti i pezzi devono essere connessi tra di loro. Nel caso in cui non vi sia la possibilità di connettere ulteriori pezzi al castello, consegnate quelli che vi avanzano al vostro avversario che potrà usarli nel suo prossimo turno!

**(3) Rivendicare un Cortile.** Nel momento in cui aggiungete un pezzo al castello che circoscriva completamente un'area, ebbene, avete creato un Cortile. Piazzate immediatamente una Rocca del vostro colore in ciascuno dei Cortili che avrete completato. Nel caso in cui dividiate un cortile, preesistente e già sotto il vostro controllo, in due o più settori, allora ciascuna delle nuove aree realizzate deve avere la propria Rocca.

### Doppia Rocca Vista di Lato



I cortili possono avere qualsiasi forma desideriate, fintanto che tutti gli spigoli siano ad angolo retto. Il posizionamento della Rocca all'interno di un cortile non è definitiva né importante. Nel caso in cui vi troviate a dover costruire all'interno del vostro cortile, spostatela senza problemi.

Una volta in ciascuna partita, la prima volta in cui reclamate un Cortile, potete farlo impilandoci due Rocche invece di una. Questa "Doppia Rocca" fa sì che il relativo Cortile valga il doppio dei punti. Non è possibile trasformare una Rocca, con la quale avete già precedentemente reclamato un Cortile, in una Doppia Rocca.

Sebbene non sia previsto che i giocatori finiscano le Rocche a propria disposizione, questa è una possibilità che può eventualmente verificarsi nel corso di una partita. Dovesse accadere potrete utilizzare qualsiasi segnalino per indicare le eventuali ulteriori Rocche.

**(4) Pescare.** A prescindere dal numero di carte che avete giocato, potrete pescare solo una singola carta alla fine del vostro turno... a meno che non abbiate giocato una o più carte che avessero impresso il simbolo della "carta aggiuntiva". In tal caso pescherete una carta aggiuntiva per ciascuna carta giocata che avesse il suddetto simbolo impresso.

Avete la facoltà di pescare la vostra carta/e da ciascuno dei mazzi a vostra disposizione. Nel caso in cui, però, dobbiate pescare più di una singola carta, allora dovrete pescarle tutte prima di poterle eventualmente guardare.



## House Rules

I giocatori dovrebbero decidere prima della partita se è possibile provare il "posizionamento dei prova" durante la partita, o se un pezzo piazzato sia da considerarsi un pezzo giocato. Quando vi trovate di fronte ad un giocatore inesperto che sta imparando le regole, è consigliabile consentirgli di provare il "posizionamento di prova"

Mettendo le torri ad angolo di 45 gradi, la geometria di un edificio può essere mantenuta senza collegare fra loro alcun pezzo.



Posizionamento di Prova  
utilizzando il trucco dei 45 gradi

**(5) Scartare le carte utilizzate.** Mettete le carte che avete appena utilizzato in una pila di scarto oppure rimettetetele nella scatola. Non potete in alcun modo riutilizzarle in questa partita.

## Fine del Gioco

Nel momento in cui un giocatore termini tutte le carte a propria disposizione (non ne ha più né in mano né da pescare dai suoi mazzi) l'altro giocatore pesca tutte le carte che gli restano e gioca il suo ultimo turno. I pezzi grigi dovrebbero bastare dal momento che nella scatola ci sono esattamente tanti pezzi grigi per quanti sono i relativi simboli sulle carte.

## Punteggio

L'obiettivo del gioco è quello di creare spazi circoscritti. Ad ogni modo il valore di ogni singolo Cortile è dato non dalle sue dimensioni, bensì dal numero di torri che lo compongono.

Ciascun Cortile vale tanti punti per quante sono le torri che lo circondano. Il cortile con una Doppia Torre vale il doppio dei punti. Inoltre, molte torri avranno valore per entrambi i giocatori, con ciascuna torre che può assegnare fino ad un massimo di quattro punti.

Vi consigliamo di calcolare il punteggio di un giocatore nel suo insieme prima di passare al suo avversario. Invece di rimuovere le Rocche ogni volta che vengono assegnati i relativi punti, vi consigliamo di capovolgerle o poggiarle su un fianco, in modo da poter sempre verificare il punteggio dovesse questo rendersi necessario.

In caso di parità, vince il giocatore che possieda il maggior numero di Rocche. Nel caso in cui anche queste fossero pari, ebbene, la partita è finita in Pareggio!