



Rivivi la magica atmosfera medioevale di castelli da conquistare, sfide a colpi di magie e duelli tra prodi cavalieri...

Il compito di ogni singolo giocatore è infatti quello di occupare (per intero) quanti più castelli gli è possibile non indugiando a sottrarli agli avversari (anche se durante le lotte potranno coesistere forze differenti) e riempirli di propri cavalieri (qui rappresentati da gettoni). Per questo motivo (e grazie ad un mazzo di magie molto dispettose che però sono "ad esaurimento") ogni sfida è un mix di strategia, cattiveria (scoprirai che a volte è più opportuno ostacolare gli avversari che pensare solo a se stessi) e, naturalmente, un po' di fortuna.

Ad ogni partita possono prendere parte da due a quattro giocatori (dai 5 ai 99 anni purché almeno uno sappia leggere).

PREPARAZIONE

La confezione contiene 64 gettoni di diversa colorazione (fino a 16 per ogni giocatore), 18 carte "castello", 40 carte "magia", un dado e questo foglio di istruzioni.

Mischiare e poi disporre scoperte sul tavolo (cioè con l'immagine del castello a vista) tante carte "castello" e consegnare quanto di seguito specificato:

- 12 carte "castello" se a sfidarsi sono 2 giocatori e consegnare a ognuno di essi 8 carte "magia" e tutti i propri gettoni;
- 15 carte "castello" se a sfidarsi sono 3 giocatori e consegnare a ognuno di essi 6 carte "magia" e 14 dei propri gettoni;
- 17 carte "castello" se a sfidarsi sono 4 giocatori e consegnare a ognuno di essi 5 carte "magia" e 12 dei propri gettoni.

L'utilizzo di più carte "castello" con riportato un solo spazio gettone rende la sfida più avvincente.

Rimuovere dal gioco le eventuali carte "castello" e i gettoni rimanenti, quindi formare un mazzo coperto con le carte "magia" non distribuite.

COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore può scegliere se usare una delle sue carte "magia" a propria scelta (rimuovendola quindi dal gioco dopo l'uso) o lanciare il dado e in base al valore ottenuto:

- se ottiene 1 deve pescare (se disponibile) dal relativo mazzo la prima carta "magia" e conservarla (se vuole potrà utilizzarla solo dal turno successivo);
- se ottiene da 2 a 5 e se disponibile deve posizionare un proprio gettone su uno spazio gettone libero di una carta "castello" contrassegnato dallo stesso valore, oppure se non disponibile ma se si possiedono ancora almeno tre gettoni deve aggiungerlo su uno spazio gettone con lo stesso valore tra quelli già occupati da propri gettoni (se ce ne sono);
- se ottiene 6 può scegliere se tentare di "contendere" e cioè di sostituire un qualunque gettone singolo presente in uno spazio gettone di una carta "castello" a propria scelta con uno dei suoi non ancora posizionato, oppure semplicemente rimuovere un gettone da uno spazio gettone di una carta "castello" a propria scelta dove ce ne siano posizionati più di uno: per riuscirci entrambi i giocatori coinvolti devono lanciare una volta il dado (prima colui che "attacca" e poi chi si "difende" il quale ha diritto ad un bonus di +1 al valore ottenuto per ogni gettone presente sullo spazio "conteso") e solo se il punteggio dell'attaccante è superiore a quello del difensore è possibile procedere con la sostituzione/rimozione.

Vince il giocatore che, quando un qualsiasi giocatore avrà posizionato l'ultimo dei gettoni a sua disposizione, risulterà avere conquistato per intero più castelli (cioè avere disposto su ognuno di essi in tutti gli appositi spazi dei propri gettoni - attenzione: se per esempio un castello prevede tre spazi gettoni e sono presenti gettoni di più colori o non tutti gli spazi sono occupati, quel castello non risulta conquistato da nessun giocatore).

Buon divertimento.