

Roberta Marchetta • Giovanni Spadaro

Azzalto al Castello

REGOLAMENTO



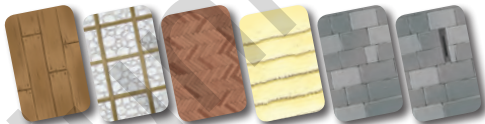
INTRODUZIONE

Assalto al Castello è un gioco di abilità ambientato nel Medioevo, in cui ogni giocatore interpreta il ruolo di un agguerrito feudatario, intenzionato a distruggere i castelli avversari grazie all'uso di temibili macchine d'assedio.

CONTENUTO



5 Tappetini Fondamenta



55 Carte Materiali



Questo Regolamento



55 Carte Assedio

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è far crollare tutti i castelli avversari, facendo rimanere in piedi il proprio.

PREPARAZIONE

Ogni giocatore riceve un tappetino Fondamenta, che rappresenta l'area su cui può erigere il proprio castello. Ogni giocatore dispone il proprio tappetino Fondamenta dinanzi a sé sull'area di gioco rivolto verso l'alto.

Per quanto possibile, è preferibile che i tappetini Fondamenta siano disposti sull'area di gioco alla stessa distanza l'uno dagli altri.

Mescolate il mazzo di carte Assedio e posizionatele al centro del tavolo, in modo che sia raggiungibile da tutti.

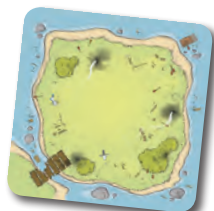
Distribuite otto carte Materiali a ciascun giocatore. Con le carte Materiali rimanenti formate un mazzetto e disponetelo accanto alle carte Assedio. Si comincia!

Chi possiede due copie del gioco può combinarle per una sfida epica, che include fino a 10 giocatori. Per farlo è sufficiente utilizzare tutte le carte disponibili nelle due confezioni.

**8 CARTE
MATERIALI**



**8 CARTE
MATERIALI**



**CARTE
MATERIALI**



**CARTE
ASSEDIO**



**8 CARTE
MATERIALI**



**8 CARTE
MATERIALI**



4

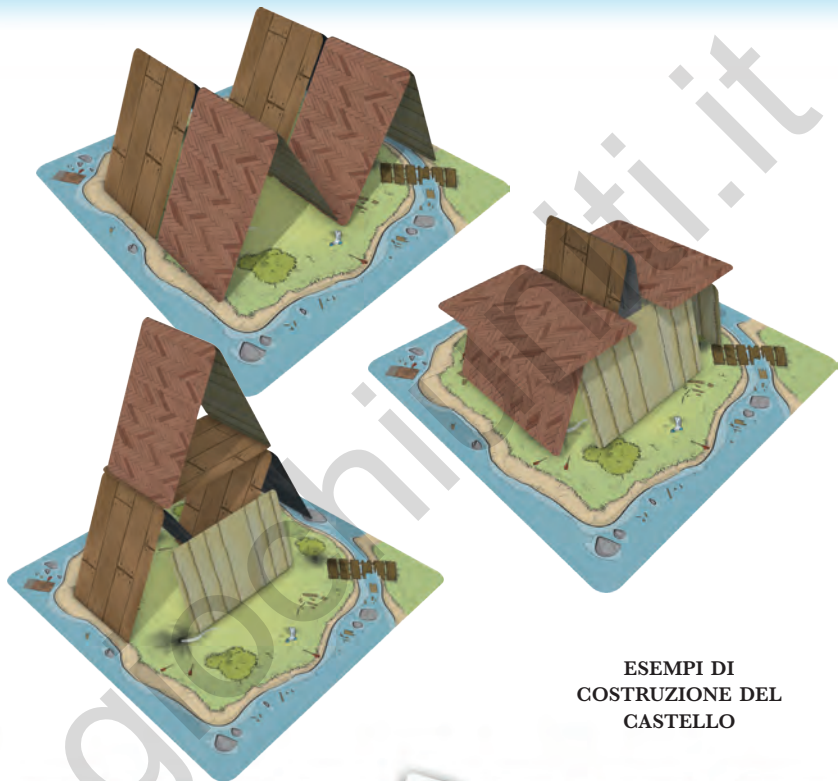
SVOLGIMENTO DEL GIOCO

COSTRUZIONE:

Per prima cosa ogni giocatore deve erigere un castello sul proprio tappetino Fondamenta, utilizzando tutte le otto carte *Materiali* ricevute. Si può costruire il proprio castello come si vuole, purché tutte le carte siano posizionate all'interno del proprio tappetino Fondamenta e nessuna carta sia stesa orizzontalmente sulla superficie di gioco. È persino possibile erigere due castelli separati, purché siano entrambi all'interno delle Fondamenta. In altre parole, liberate la vostra fantasia.

N.B. ai giocatori inesperti, si consiglia di evitare di tentare sin da ora di costruire castelli su due livelli, al fine di non allungare eccessivamente la durata di questa fase.

Una volta che tutti i castelli sono stati eretti, il gioco comincia. Da questo momento in poi ogni eventuale crollo sarà considerato come una sconfitta. Quindi fate molta attenzione agli starnuti e alle risate fragorose.



ESEMPI DI
COSTRUZIONE DEL
CASTELLO

TURNO DI GIOCO:

A questo punto, a partire dal giocatore che per primo ha completato il proprio castello, il gioco procede in turni. Durante il proprio turno, un giocatore pesca una carta e ne applica gli effetti. Dopodiché il turno passa al giocatore successivo in senso orario. Quando il mazzo Assedio è esaurito, rimescolate insieme le carte scartate per formare un nuovo mazzo.

DESCRIZIONE DELLE CARTE

Catapulta: permette di compiere un attacco contro un giocatore avversario. Durante l'attacco, questa carta funziona anche da munizione.

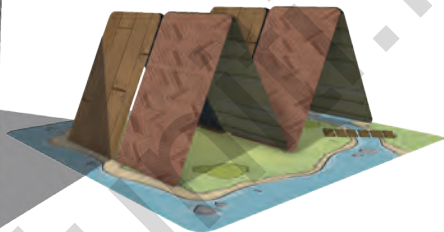
Crociate: ogni giocatore deve rimuovere una carta Materiali dal proprio castello e consegnarla al giocatore che ha pescato questa carta. Quest'ultimo può utilizzare le carte così ricevute per rinforzare il proprio castello.

Intervento divino: permette di prendere la Grande Torre (che corrisponde alla scatola del gioco) e posizionarla dove si preferisce sull'area di gioco. È possibile posizionare la Grande Torre in modo da difendere il proprio castello, ma non la si può sovrapporre a un tappetino Fondamenta.





GRANDE TORRE POSIZIONATA
A PROTEZIONE DI UN
CASTELLO



Peste nera: il giocatore che ha pescato questa carta salta un turno.

Riparazione: permette di pescare due carte Materiali, se ve ne sono disponibili, e usarle per rinforzare il proprio castello.

Trabucco: permette di compiere un attacco speciale contro un giocatore avversario. Pesca un'altra carta Assedio e utilizzale entrambe come munizioni (l'effetto testuale della carta pescata come seconda munizione è ignorato). Nel corso dell'attacco speciale le carte devono essere lanciate contemporaneamente. Ne deriva che si deve compiere un unico lancio con due munizioni e non due lanci singoli.

Tasse: il giocatore che pesca questa carta deve rimuovere due carte Materiali dal proprio castello. Le carte così rimosse tornano nel mazzo carte Materiali al centro dell'area di gioco.

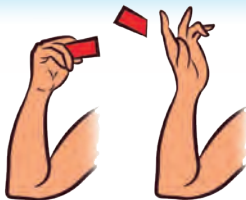
Trattato di pace: ogni giocatore in gioco, a partire da chi ha pescato questa carta, pesca due carte Materiali, se ve ne sono disponibili, e le utilizza per rinforzare il proprio castello.

ATTACCARE

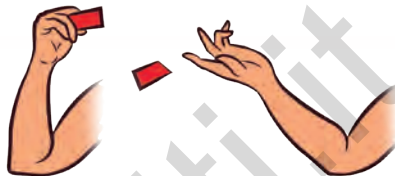
Quando si compie un attacco per effetto di una carta catapulte o di una carta Trabucco, il giocatore, tenendo la carta o le carte munizione tra le dita, appoggia il gomito sull'area di gioco a fianco del proprio tappetino Fondamenta. A questo punto, mantenendo il proprio braccio a 90° circa rispetto alla superficie di gioco, con un colpo di polso e dita lancia la carta pescata verso un castello avversario, tentando di colpirlo per far cadere il maggior numero di carte possibile. Nel compiere questo movimento non è consentito stendere il braccio.

Qualsiasi castello avversario distrutto in seguito a un lancio irregolare è immediatamente ricostruito. Tuttavia, se mediante un lancio, anche irregolare, si distrugge il proprio castello, questo è considerato come un crollo a tutti gli effetti.





TIRO REGOLARE



TIRO NON REGOLARE

IL CROLLO

Quando il castello di un giocatore è completamente crollato, ossia tutte le carte che lo componevano sono stese orizzontalmente sulla superficie di gioco, il giocatore è considerato sconfitto. Tuttavia, il giocatore sconfitto non è ancora eliminato dal gioco. Tutte le sue carte Materiali, tranne due, tornano nel mazzo corrispondente al centro dell'area di gioco.

Il giocatore sconfitto gira il proprio tappetino Fondamenta sul lato su cui è assente l'illustrazione, per segnalare che ha già subito un crollo (*oltre al danno la beffa*) e utilizza le ultime due carte Materiali rimastegli per erigere l'Ultimo Baluardo.

A questo punto ogni altro giocatore, a cominciare da quello che ha provocato il crollo, può pescare due carte Materiali, se ve ne sono, e utilizzarle per rinforzare il proprio castello. Nel caso il crollo sia stato provocato accidentalmente dal proprietario stesso del castello

crollato, si inizia a pescare le due carte Materiali a partire dal giocatore immediatamente successivo a quello che ha provocato il crollo del proprio castello.

Inoltre, il turno passa immediatamente al giocatore che è appena stato sconfitto, che solo per questo turno, può pescare due carte Assedio e applicarne gli effetti in successione.

Se il castello di un giocatore che è già stato sconfitto crolla una seconda volta, quel giocatore è eliminato ed è considerato fuori dal gioco.

N.B. i giocatori già sconfitti sono riconoscibili dal fatto che il proprio tappetino Fondamenta è rivolto con il lato non illustrato verso l'alto.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando il penultimo giocatore è stato eliminato. A quel punto l'ultimo giocatore è il vincitore.

REGOLE DI CONDOTTA GENERALI

Quando crollano solo alcune parti di un castello, le carte crollate possono essere riposte nel mazzo Materiali o lasciate dove sono, a discrezione del giocatore proprietario del castello più vicino; a volte le macerie rappresentano un punto d'appoggio fondamentale, mentre in altri casi sono solo d'impiccio.



REGOLA OPZIONALE: IN ALTO VERSO GLI DEI

Qualora foste così folli da innalzare il vostro castello di un secondo piano nel tentativo di raggiungere gli dei, essi vi ricompenseranno.

Il giocatore che riesce a erigere un castello di due piani può scegliere se:

- Spostare la Grande Torre, come se avesse pescato la carta Intervento divino.
- Far valere tutte le carte catapulte che pescherà come se fossero trabucco. Nel caso scelga l'opzione B, l'effetto termina non appena il secondo piano è crollato.

Assalto al Castello™ è un gioco di proprietà e sviluppato da Giochi Uniti srl, pubblicato in Italia da Giochi Uniti srl
Via S. Anna dei Lombardi, 36 – Napoli 80134
Italia - Tel 081 193.233.93

Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: info@giochiuniti.it



© 2018 Giochi Uniti srl. Tutti i diritti riservati.
Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale se non autorizzata è severamente vietata.

Autore: Giovanni Spadaro, Roberta Marchetta, Ruben Ganci, Gabriele Plutino, Sergio Criseo, Nicola Puliafco, Francesco Cusimano

Illustrazioni: Valentina Moscon

Grafica: Mario Barbati

Packaging design: Mario Barbati

Produzione: Federico Burchianti, Stefano de Carolis

Un ringraziamento speciale a: Giampiero Randazzo e a tutti coloro che hanno contribuito alla realizzazione di questo progetto.

Parchment images Designed by Brgfx / Freepik