CASTLE ROOMS

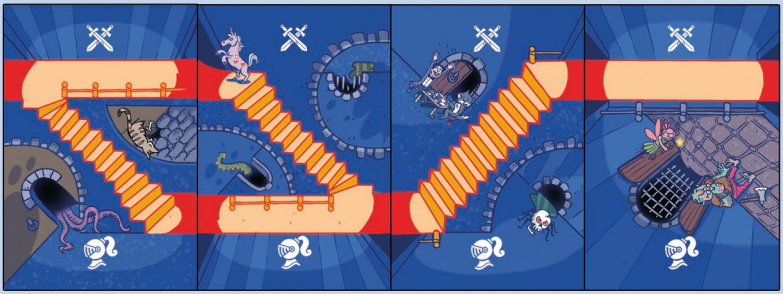
CONTENUTO
54 carte stanza
6 carte drago
4 carte cavaliere

UN GIOCO LITTLE ROCKET GAMES
ILLUSTRAZIONI MARCO SALOGNI

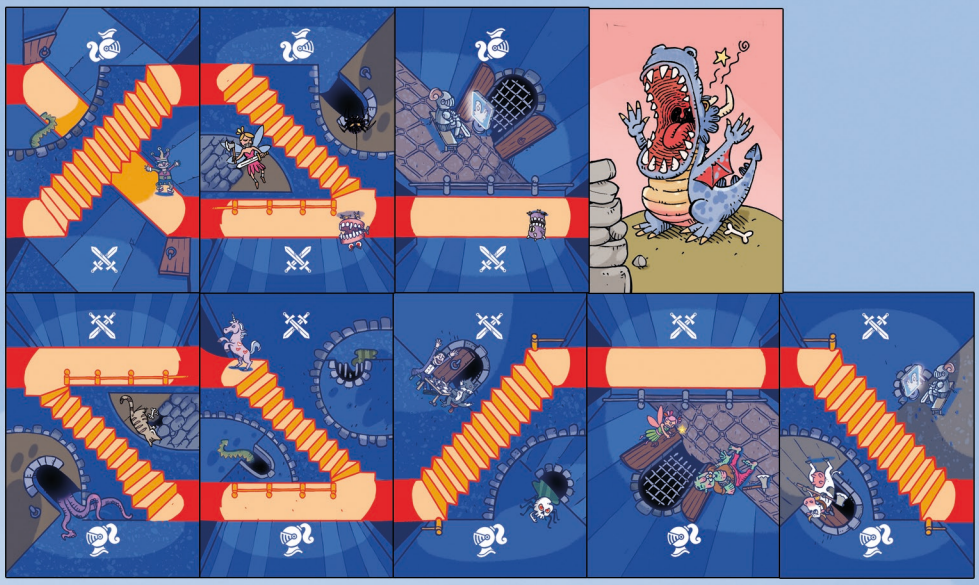
SCOPO DEL GIOCO
Essere il più abile costruttore di castelli del regno. Dovrete piazzare le carte stanza del castello facendo combaciare le scale e i corridoi di ingresso con quelli di uscita della precedente carta piazzata a sinistra. Vince il giocatore che riuscirà per primo a mettere in fila 10 carte stanza.

PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO
Per 4 giocatori utilizzare tutte le 64 carte
Per 2-3 giocatori togliere 2 draghi e 2 cavalieri a scelta

Mescolate le carte e distribuitene 2 coperte a ciascun giocatore, le restanti carte vanno messe al centro dell'area di gioco a creare il mazzo di pesca.
Inizia la partita il giocatore che per ultimo ha visitato un castello e si continua in senso orario.
Il giocatore di turno pesca 2 carte da aggiungere alla propria mano e crea la propria fila o file di carte stanza davanti a sè partendo da sinistra e aggiungendo altre carte solamente alla destra della precedente. Durante il proprio turno, ogni giocatore può giocare quante carte vuole dalla sua mano, l'importante è che per passare il turno non abbia più di 2 carte in mano. Se avete in mano 3 o più carte non potete passare il turno ma dovrete giocarle fino a rimanere con 2 o meno.
ATTENZIONE: nel caso in cui abbiate in mano 3 o più carte DRAGO o CAVALIERE e non possiate utillizzarle, queste andranno scartate fino a rimanere con 2 carte in mano.

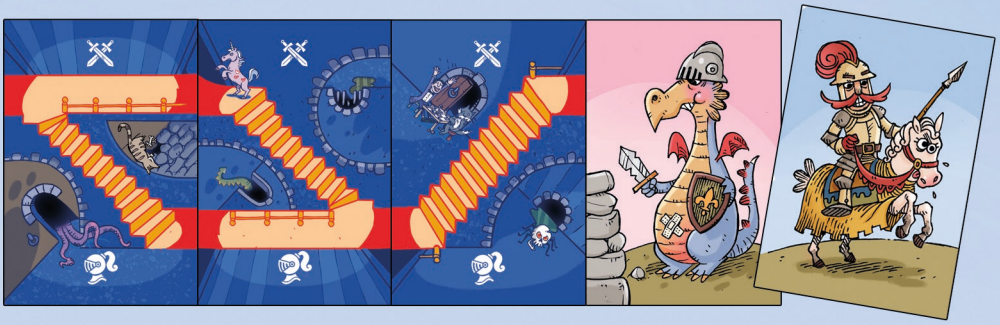


CREARE UNA FILA DI STANZE
Le file di stanze si creano partendo dalla prima carta a sinistra e aggiungendo le altre carte sempre a destra della precedente, facendo combaciare le scale e i corridoi di ingresso con quelli di uscita della carta precedente, non è possibile aggiungere carte alla sinistra della fila.
Tutte le carte stanza hanno due simboli uguali, posizionati sui lati alto e basso e sono un ELMO e un paio di SPADE INCROCIATE.
Quando costruite una fila di stanze, è obbligatorio che tutti i simboli siano rivolti allo stesso verso, quindi, se iniziate una fila con l'ELMO rivolto verso l'alto, tutte le carte che compongono la fila devono avere gli ELMI rivolti verso l'alto. Se non avete carte in mano che possono essere aggiunte ad una fila che state costruendo, ed avete più di 2 carte in mano, quindi non potete passare il turno, dovrete iniziare una nuova fila, nel farlo dovrete far combaciare i simboli ELMO e SPADE INCROCIATE, quindi, se la vostra prima fila ha il simbolo ELMO rivolto verso l'alto, la fila che costruirete sopra, dovrà avere il simbolo ELMO rivolto verso il basso. Non c'è limite al numero di file di stanze che potete costruire.



UTILIZZARE CARTE DRAGO E CAVALIERE

Le carte DRAGO possono essere usate contro un avversario, durante il vostro turno potete piazzarla alla destra di una fila di stanze per bloccarne la costruzione, da questo momento su questa fila non potranno più essere aggiunte carte STANZA. Le carte CAVALIERE invece vanno utilizzate su una propria fila di stanze dove è stata messa una carta DRAGO per rimuoverla e poter continuare a costruire su quella fila. Una volta giocata va scartata insieme alla carta DRAGO rimossa, queste carte non potranno più essere utilizzate.



VINCERE LA PARTITA

Vince la sfida il giocatore che riesce per primo a creare una fila di 10 carte STANZA consecutivamente. Se dovessero terminare le carte nel mazzo di pesca, e nessuno avesse fatto una fila da 10 carte, in questo caso vince il giocatore che abbia fatto la fila più lunga di stanze consecutivamente, se dovesse esserci un pari merito, vincerà chi abbia fatto la seconda fila più lunga, se ci fosse ancora un pareggio, si controllerà la terza e così via e così via.

Little Rocket Games è un marchio registrato di proprietà di Centro Hi-Fi SRL
Prodotto e Distribuito da Centro Hi-Fi SRL Via A. Fausti 38/40 00062 Bracciano (RM)

0-3

ATTENZIONE! Non adatto per bambini sotto 3 anni di età poichè sono presenti pezzi piccoli che potrebbero essere ingeriti.
Conservare queste informazioni ad uso futuro.

LITTLE ROCKET GAMES