



Rivivi la magica atmosfera medioevale di castelli da conquistare, sfide a colpi di magie, fantasmi 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 fantasmi e 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 48 gettoni di diversa colorazione (fino a 12 per ogni giocatore, in parte fantasmi e in parte cavalieri), 18 carte "Vezio" (castello), 20 carte "magia", un dado e questo foglio di istruzioni.

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

- 11 carte "Vezio" se a sfidarsi sono 2 giocatori e consegnare a ognuno di essi 5 carte "magia" e tutti i propri gettoni;
- 15 carte "Vezio" se a sfidarsi sono 3 giocatori e consegnare a ognuno di essi 4 carte "magia" e 12 dei propri gettoni (tra cui tutti quelli raffiguranti i fantasmi);
- 17 carte "Vezio" se a sfidarsi sono 4 giocatori e consegnare a ognuno di essi 3 carte "magia" e 10 dei propri gettoni (tra cui tutti quelli raffiguranti i fantasmi).

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

Rimuovere dal gioco le eventuali carte "Vezio" 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 (potrà utilizzarla quando vuole, ma 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 "Vezio" contrassegnato dallo stesso valore;
- se ottiene 6 può tentare di "contendere" (e cioè di sostituire) un qualunque gettone cavaliere presente in uno spazio gettone di una carta "Vezio" a propria scelta (se disponibile) con uno dei suoi non ancora posizionato: 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 e ulteriori bonus di +1 per ogni suo gettone presente sulla carta "Vezio" dove ci si sfida), e solo se il punteggio dell'attaccante è superiore a quello del difensore è possibile procedere con la sostituzione (attenzione: gli spazi gettoni occupati da gettoni fantasma non possono essere "contesi").

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.



## GOAL OF THE GAME

Live in the magical medieval atmosphere of conquering castles, challenges with spells, ghosts, and duels between brave knights...

The task of each player is to occupy entirely as many castles as possible without hesitating in taking them away from the other opponents (even if during the fights different forces or "disturbing" figures such as ghosts may coexist). Fill the castles with your own knights or ghosts (here represented by tokens). For this reason (and thanks to a deck of very mischievous spells) every challenge will be a mix of strategy, malice (you'll discover that sometimes it's better to hinder your opponents than think only of yourself), and of course, a little luck.

From two to four players can take part in each match (from 5 to 99 years old as long as you can read and follows all the rules).

## PREPARATION

The pack contains 48 tokens of different colors (up to 12 for each player, partly ghosts and partly knights), 18 "Vezio" (castle) cards, 20 "magic" cards, a die and this instruction sheet.

Shuffle mix and place the "Vezio" cards dice discovered then arrange face up on the table (i.e. with the image of the logo visible) as specified below:

- 11 "Vezio" cards if there are 2 players and give them 5 "magic" cards each and the tokens;
- 15 "Vezio" cards if there are 3 players and give them 4 "magic" cards each and 12 of all of their tokens (including all with ghosts);
- 17 "Vezio" cards if there are 4 players and give them 3 "magic" cards each and 10 of all of their tokens (including all with ghosts).

The use of multiple "Vezio" cards with a single token space makes the challenge more exciting.

Remove any remaining "Vezio" cards and tokens from the game, then form a face-down pile with the undealt "magic" card.

## HOW TO PLAY

In turn, each player can choose whether to use one of his "magic" cards of his choice (removing it from the game after use) or roll the die and according to the obtained value:

- if he rolls 1, he must draw (if available) the first "magic" card from their deck and keep it (he can use it whenever he wants, but only from the following turn);
- if he rolls from 2 to 5 and if available, he must place his own token on a free token space of a "Vezio" card marked with the same value;
- if he gets a 6, he can try to "contest" (to replace) any knight token available in a token space of a "Vezio" card of his choice (if available) with one of his not yet placed: to succeed both players involved must roll the die once (first the one who "attacks" and then the one who "defends" who is entitled to a +1 bonus to the value obtained and further bonuses of +1 for each of his tokens present on the card "Vezio" where you challenge each other), and only if the opponent's score is higher than that of the defender is it possible to proceed with the substitution (attention: the token spaces occupied by ghost tokens cannot be "contested").

The winner is the player who, when any player has positioned the last of the tokens at his disposal, will result as having conquered the most castles in full (i.e. having placed his tokens on each of them in all the appropriate spaces - attention: if, for example, a castle has three token spaces and there are tokens of multiple colors or not all spaces are occupied, that castle is not conquered by any player). Have fun.