

## Die 25 Charakterkarten des Grundspiels



**König (1x / 2x / 1x):**  
Der Spieler erhält 3/4/5  
**Siegpunkte**, sobald die  
Karte ausgespielt wird.



**Räuber (2x):** Der Spieler raubt von jedem  
Mitspieler 1 **Silber**. Wenn ein Mitspieler kein  
Silber hat, kann er nicht beraubt werden.



**Vogt (3x):** Das gerade gelegte **Wappenplättchen**  
eines Mitspielers darf in einer anderen  
Ausrichtung abgelegt werden.  
*(Während eines Mitspielerzuges zu spielen).*



**Räuberbande (1x):** Der Spieler raubt jedem  
Mitspieler 2 **Silber**. Wenn ein Mitspieler kein  
Silber hat, kann er nicht beraubt werden.  
Hat er nur 1 Silber, wird dieses geraubt.



**Landgraf (3x):** Eine **Burg** darf in einem  
Gebiet „Getreide“ statt in einem Gebiet  
„Stein“ gebaut werden.



**Verräter (2x):** Der Spieler kauft einem belie-  
bigen Mitspieler 1 **Karte gegen 1 Silber** ab.  
Die Karte wird aus den verdeckten Karten  
des Mitspielers gezogen.



**Landgräfin (3x):** Eine **Burg** darf in einem  
Gebiet „Holz“ statt in einem Gebiet „Stein“  
gebaut werden.



**Baumeister (3x):** Der Spieler darf eine  
**Burg** bauen, auch wenn **mehrere Rohstoffe**  
fehlen. Pro fehlendem Rohstoff zahlt er  
dann 1 Silber.

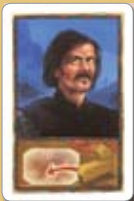


**Raubritter (2x):** Der Spieler erhält die  **Hälfte**  
des **Silbers** aus der Silbermine (abgerundet).



**Bauer (2x):** Der Spieler gründet ein **neues**  
**Dorf** auf einem freien Landschaftsfeld.  
Das Dorf nimmt er aus der Schachtel.

## Die 8 Kampfkarten des Moduls „Kampf“



**Herzog (2x):** Der Spieler gründet eine **neue**  
**Stadt** auf einem freien Landschaftsfeld.  
Die Stadt nimmt er aus der Schachtel.



**Abt (1x):** Der Spieler darf eine **Burg** mit nur  
1 Rohstoff pro Sorte (statt 2) **überbauen**.



**Wächter (2x):** Der Spieler ist **einmalig** davor  
geschützt, dass eine seiner Burgen überbaut  
wird.  
*(Während eines Mitspielerzuges zu spielen).*



**Ritterheer (1x):** Der Spieler darf eine **Burg**  
ohne die nötige Wappenmehrheit **überbauen**.



**Brandstifter (2x):** Feuer in einer Stadt.  
Die **Stadt** wird vom Spielplan entfernt.



## Spielziel

Im Mittelalter wurden in Italien zahlreiche Burgen gebaut. Dabei ging es immer darum, an möglichst attraktiven Standorten den Feinden zu trotzen. Man brauchte viele Steine (für die Mauern), stämmige Bäume (für die Dachstühle) und viel Getreide, um die Bauarbeiter zu ernähren. Die Ritter konnten diese Rohstoffe erhalten, indem sie übers Land zogen und versuchten, sich in möglichst vielen Gegenden Einfluss auf die Rohstoffe zu sichern.

Der Spieler, der seine Burgen in Castelli an den attraktivsten Standorten baut und insgesamt am meisten Siegpunkte erzielt, gewinnt.

## Spielmaterial für Castelli

- 1 Puzzle-Spielplan, bestehend aus:
  - 4 Spielplanteile
  - 2 Rohstoff-Tableaus
  - 10 Rahmenteilen
- 32 Wappenplättchen
- 36 Burgen, je 9 in den 4 Spielerfarben
- 12 Markierungssteine, je 3 in den 4 Spielerfarben
- 4 Wertungssteine, je 1 in den 4 Spielerfarben
- 8 Städte und 13 Dörfer
- 25 Charakterkarten
- 22 Silberwürfel
- 1 Spielanleitung

### Zusätzliches Spielmaterial für...

...das Zusatzmodul „Dilemma“:

- 4 Startplättchen, Wappenplättchen mit besonderer Rückseite

Rückseite  
Startplättchen



S

...das Zusatzmodul „Kampf“:

- 8 Kampfkarten, besondere Charakterkarten mit dunkler Vorderseite mit Rahmen
- Die besonderen Fähigkeiten der Kampfkarten werden auf Seite 1 erläutert.

Kampfkarte



...das „Castelli-Turnier“:

- 1 Plättchen Silbermine



Plättchen  
Silbermine

- 6. Die 22 Silberwürfel werden als allgemeiner Vorrat auf die Silbermine auf dem Spielplan gelegt.

Silbermine auf dem Spielplan



## Spielaufbau und Vorbereitung für 4 Spieler

1. Der Spielplan wird in den Schritten A, B und C aufgebaut

A. Die 4 Spielplanteile werden zu einem quadratischen Spielfeld zusammengefügt. Sie zeigen sowohl quadratische Wiesenfelder als auch achteckige Landschaftsfelder. Die Landschaftsfelder sind in bis zu 4 Rohstoff- bzw. Marktgebiete unterteilt.



- 5. Die 25 Charakterkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

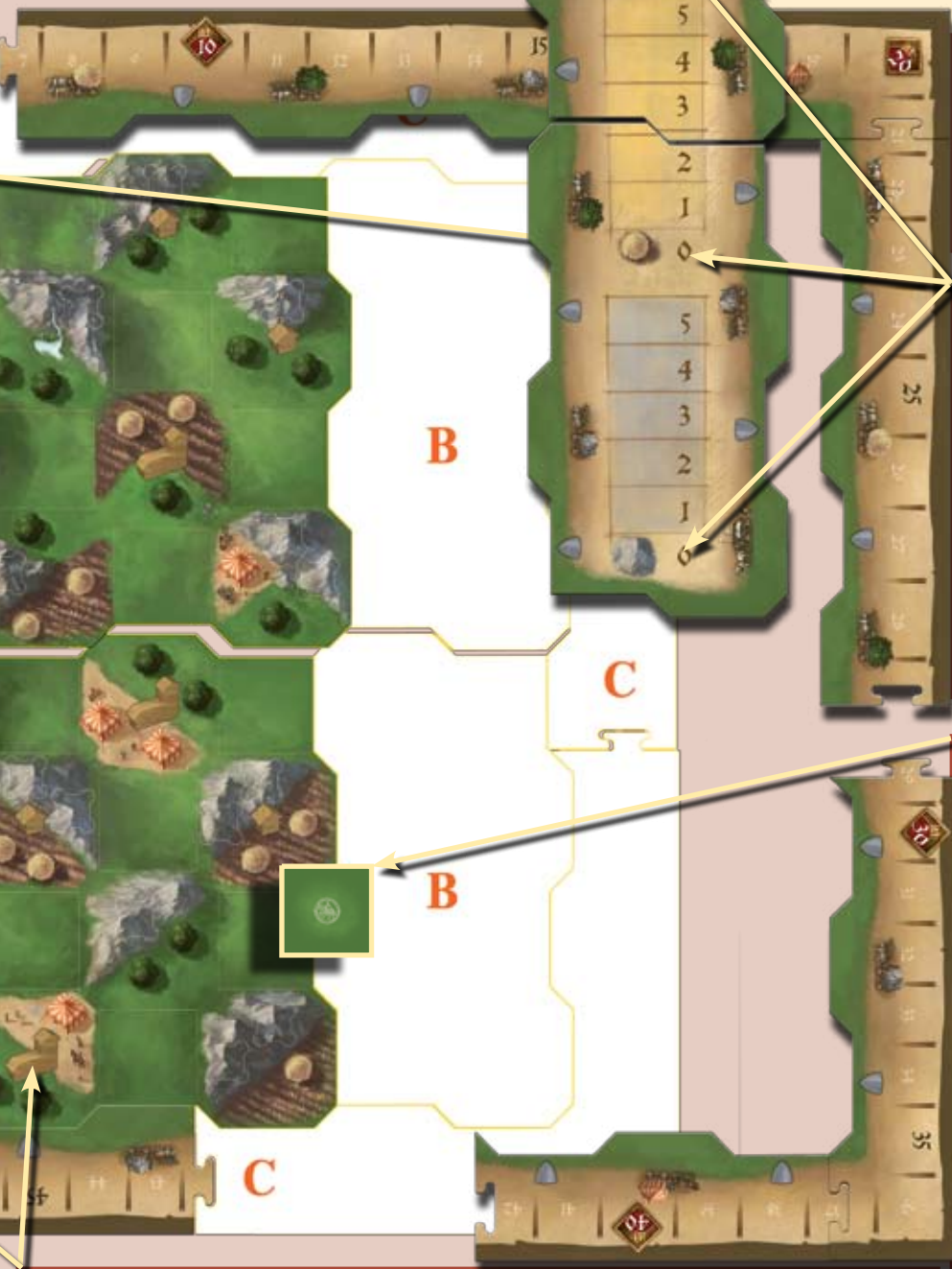
Die Charaktere besitzen Sonderfähigkeiten, die auf Seite 1 näher erläutert werden.

Charakterkarten Vorder- und Rückseite





**Achteckiges Landschaftsfeld mit 3 Gebieten:**  
 1 Steinrohstoff-,  
 1 Getreiderohstoff-  
 und 1 Marktgebiet.  
 Im Gebiet „Stein“ ist zusätz-  
 lich ein Bauplatz für eine Burg  
 eingezeichnet.



**B.** Die Rohstoff-Tableaus werden bündig neben dem quadratischen Spielfeld positioniert. Auf ihnen wird im Verlauf des Spiels der Rohstoffbesitz der Spieler angezeigt. Es gibt jeweils eine Skala für:



**C.** Die 10 Rahmenteile bilden die Siegpunkteleiste. Sie werden so um das quadratische Spielfeld und die Rohstoff-Tableaus gelegt, dass eine Skala von 0-69 entsteht.

**2.** Jeder Spieler erhält in der Farbe seiner Wahl:

- 1 Wertungsstein, den er auf das Feld „0“ der Siegpunkteleiste legt.
- 3 Markierungssteine, je 1 Stein positioniert er auf den Feldern „0“ der Rohstoffskalen.
- 9 Burgen, die er vor sich hinlegt.

**3.** Die 32 Wappenplättchen werden gemischt und einzeln verdeckt auf die quadratischen Felder des Spielplans gelegt.



Vorderseite mit 4 Spielerwappen im Wert 4



Rückseite Wappenplättchen

Auf den Wappenplättchen sind die Wappen der Spieler mit 1-6 Wappensymbolen oder einem Kartensymbol abgebildet. Zusätzlich können in der Mitte des Plättchens 1 oder 2 Silberwürfel abgebildet sein.

**4.** Von den 13 Dörfern und 8 Städten werden jeweils 2 aussortiert und bereitgelegt. Die restlichen 11 Dörfer und 6 Städte werden auf den jeweiligen Abbildungen des Spielplans platziert.

Anmerkung: Die beiden aussortierten Dörfer und Städte können durch das Ausspielen von Karten ins Spiel kommen.



# Spielablauf

Derjenige, der zuletzt eine Burg besichtigt hat, ist Startspieler. Die übrigen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn.

Der Spieler am Zug führt folgende drei Aktionen aus:

1. Wappenplättchen aufdecken
  - Charakterkarte oder Silber erhalten
2. Gebiete werten und Rohstoffe erhalten
3. Burg(en) bauen und werten

## 1. Wappenplättchen aufdecken

Der Spieler wählt ein beliebiges der verdeckten Wappenplättchen und deckt es auf. Dann legt er das Plättchen offen – in beliebiger Ausrichtung – an der gleichen Stelle wieder ab.

### Charakterkarte oder Silber erhalten

Ist auf dem Plättchen eine Karte abgebildet, zieht der Spieler die oberste Charakterkarte vom Stapel und hält sie verdeckt auf der Hand. Dabei ist es egal, ob das Kartensymbol auf dem Wappen in seiner Spielerfarbe oder auf dem eines Mitspielers abgebildet ist. **Wappen mit Kartensymbol** haben bei der Landschaftswertung den Wert „0“.

Sind auf dem Plättchen Silberwürfel abgebildet, nimmt er sofort die abgebildete Menge Silberstücke aus der Silbermine und legt sie vor sich ab. Sollte die Silbermine leer sein, erhält der Spieler auch kein Silber.



Der Spieler am Zug erhält 1 Charakterkarte vom verdeckten Stapel.



Der Spieler am Zug erhält 1 bzw. 2 Silber aus der Silbermine.

## 2. Gebiete werten und Rohstoffe erhalten

### Gebiete werten

Jedes Landschaftsfeld enthält bis zu 4 abgeschlossene Gebiete. Wurden alle an ein Gebiet grenzenden Wappenplättchen aufgedeckt, findet eine Wertung statt.

Dabei gilt:

- Jedes Gebiet wird nur einmal im Spiel gewertet.
- In einem Spielzug können mehrere Gebiete gewertet werden.
- Angrenzende Gebiete anderer Landschaftsfelder werden immer separat betrachtet.

Eine Wertung findet statt, wenn...



... 1 angrenzendes Wappenplättchen...



... 2 angrenzende Wappenplättchen...



... 3 angrenzende Wappenplättchen aufgedeckt wurde(n).

### Sonderfall „Die Silbermine“

Die Silbermine wird erst am Spielende gewertet, auch wenn alle angrenzenden Wappenplättchen aufgedeckt wurden.

## Rohstoffe erhalten

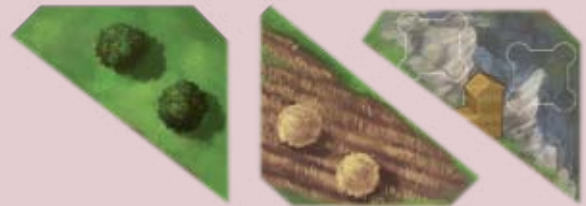
### Die Gebiete „Holz“, „Getreide“ und „Stein“

Wird eins der Gebiete „Holz“, „Getreide“ oder „Stein“ gewertet, erhält der Spieler Rohstoffe, der an diesem Gebiet den meisten Einfluss, d. h. die **höchste Summe an Wappenknoten** auf den beteiligten Wappenplättchen besitzt.

Pro Rohstoffsymbol in dem Gebiet erhält er einen Rohstoff und versetzt seinen Markierungstein entsprechend auf der jeweiligen Skala.

Bei **Gleichstand** werden die Rohstoffe unter den beteiligten Spielern aufgeteilt, dabei wird immer abgerundet.

Ein Spieler kann **nicht mehr als 5 Rohstoffe** pro Sorte besitzen; überschüssige Rohstoffe verfallen.



Die Gebiete „Holz“, „Getreide“, und „Stein“ mit je 2 Rohstoffsymbolen.



Spieler Blau hat das Wappenplättchen A aufgedeckt. Dadurch werden die Gebiete „Stein“ und „Getreide“ gewertet:

1. Im Gebiet „Stein“ hat Blau die Mehrheit (5 Wappenknoten gegenüber 4 von Gelb). Er erhält 2 Rohstoffe Stein und setzt seinen Markierungsstein auf der entsprechenden Skala um 2 Felder hoch.
2. Im Gebiet „Getreide“ hat Spieler Rot die Mehrheit (5 Wappenknoten gegenüber 4 von Grün). Auch er setzt seinen Markierungsstein auf der Rohstoffskala „Getreide“ um 2 Felder hoch.

### Sonderfall „Der Spielfeldrand“

#### Wappenplättchen am Spielfeldrand

Der Spielfeldrand wird wie ein Gebiet mit **1 angrenzenden Wappenplättchen** behandelt. Dieses Gebiet wird **sofort** gewertet. Der Spieler, dessen Wappen an den Spielfeldrand zeigt, erhält den abgebildeten Rohstoff, die Charakterkarte oder das Silber.

#### Landschaftsfelder am Spielfeldrand

Bei Gebieten, die teilweise an den **Spielplanrand** grenzen, sind auf dem Rahmen und auf den Rohstofftableaus einige **neutrale Wappen** (grau) abgebildet. Diese gelten wie ein Wappen eines aufgedeckten Plättchens mit dem Wert „0“.

Gebiete, die **nur** an neutrale Wappen oder Wappen mit Kartensymbol, sowie nur an Symbole auf dem Spielfeldrand grenzen, werden **nicht** gewertet.

#### Rohstoffsymbole am Spielfeldrand für...



Das neutrale Wappen am Spielfeldrand mit dem Wert „0“.

## Die „Märkte“



Märkte werden wie die Gebiete „Holz“, „Getreide“ und „Stein“ gewertet. Der Spieler mit dem meisten Einfluss zieht **pro Zelt** auf dem Markt **eine Charakterkarte** vom verdeckten Stapel.

Die Karten hält er verdeckt auf der Hand.

In jedem **eigenen Spielzug** darf zu einem beliebigen Zeitpunkt **eine Karte** eingesetzt werden.

Karten können auch zu **jedem Zeitpunkt** verkauft werden. Der Spieler erhält dann pro Karte 2 **Silber** aus der Silbermine.

Nach ihrem Einsatz oder Verkauf wird die Karte wieder verdeckt unter den Kartenstapel geschoben.



#### Beispiel:

Spieler Grün deckt Plättchen B auf, legt es ab und nimmt sich eine Karte vom verdeckten Stapel. Drei Gebiete werden dadurch gewertet:

1. Auf dem Markt (grün-gelb eingezeichnet) gibt es ein **Unentschieden** zwischen Grün und Gelb. Beide Spieler erhalten eine Karte vom Stapel.
2. Im Gebiet „Getreide“ hat Grün 3 Wappenknoten, Rot aber nur 2. Grün erhält deshalb 2 Rohstoffe Getreide.
3. Im zweiten Gebiet „Getreide“ gewinnt Spieler Rot die Mehrheit, da das blaue Wappen an dem Gebiet den Wert „0“ hat. Rot erhält 2 Rohstoffe Getreide.

Die Fähigkeiten der Charakterkarten werden auf Seite 1 ausführlich erläutert.

### ■ 3. Burg(en) bauen und werten

#### Burgen bauen

Besitzt der Spieler genügend Rohstoffe, darf er nun eine oder mehrere eigene Burgen bauen. **Pro Burg** muss er je **1 Rohstoff** „Holz“, „Getreide“ und „Stein“ bezahlen. Dazu setzt er seine Markierungssteine auf den Rohstoffskalen entsprechend nach unten.

Hat der Spieler nicht genügend Rohstoffe darf er **einmal pro Zug für 2 Silberstücke 1 beliebigen fehlenden Rohstoff kaufen**. Den gekauften Rohstoff muss er **sofort verbauen**. Das Silber legt er in die Silbermine zurück.

Beim Burgenbau gelten folgende Regeln:

- Der Spieler **muss** mit mindestens **1 Wappen Einfluss** auf das Landschaftsfeld haben, auf dem er bauen möchte.
- Burgen dürfen nur auf **Bauplätzen** auf dem Gebiet „Stein“ gebaut werden. Es gibt Gebiete mit **1 oder 2 Bauplätzen**.

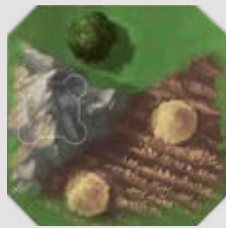
#### Burgen werten

Nach dem Bau erhält der Spieler **einmalig** Siegpunkte für die gerade gebaute Burg. Dabei bekommt er:

- **2 Siegpunkte für jede Stadt**, die sich in senkrechter und waagerechter Linie zur gebauten Burg befindet, sowie
- **1 Siegpunkt für jedes Dorf**, das sich in senkrechter und waagerechter Linie zur gebauten Burg befindet.

Der Spieler setzt seinen Wertungsstein um die entsprechende Siegpunktzahl auf der Siegpunkteleiste vor.

Landschaftsfeld mit ...



... 1 Bauplatz und



...2 Bauplätzen.



*Beispiel: Spieler Blau hat eine Burg gebaut.*

*In waagerechter Linie zur Burg befinden sich 2 Dörfer und 1 Stadt.*

*In senkrechter Linie befindet sich noch 1 Dorf.*

*Somit erhält er für diese Burg insgesamt 5 Siegpunkte, die er auf der Siegpunkteleiste markiert.*

## Spielende

Das Spiel endet, wenn das letzte Wappenplättchen aufgedeckt und gelegt wurde. Der Spieler beendet seinen Spielzug und es kommt anschließend zur **Wertung der Silbermine**.

Dabei erhält der Spieler mit dem **meisten Einfluss** an der Mine **alle Silberstücke**, die sich noch dort befinden. Bei Gleichstand wird das Silber geteilt, dabei wird abgerundet.

**Nun folgt die Schlusswertung:**

Jeder Spieler erhält dabei für

- jede **nicht gespielte Karte** und
- jeden **unverbauten Rohstoff 1 Siegpunkt**.

Der Spieler mit dem **meisten Silber** erhält **4 Siegpunkte** und der mit dem **zweitmeisten 2 Siegpunkte**. Bei **Gleichstand** erhalten die beteiligten Spieler **3 Siegpunkte**.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt unter den Beteiligten, wer mehr Burgen gebaut hat. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

## Änderungen für 2 und 3 Spieler

### Änderungen in Aufbau und Vorbereitung beim Spiel zu zweit

1. Es wird nur auf 2 Spielplanteilen gespielt, dem Teil mit der Silbermine und einem beliebigen anderen Teil. An diese Teile werden die 2 Rohstoff-Tableaus angelegt und dann erst die beiden verbleibenden Spielplanteile. Diese werden verdeckt ausgelegt. Der Aufbau der Rahmenteile bleibt unverändert.
2. Es werden 11 Silberwürfel in die Silbermine gelegt.

### Änderungen in den Vorbereitung beim Spiel zu dritt

1. Es werden 16 Silberwürfel in die Silbermine gelegt.

Alle weiteren Regeln bleiben für das Spiel zu zweit oder zu dritt unverändert. Die nicht Mitspielenden Farben werden **neutral** behandelt, d. h. wenn eine dieser Farben die Wappenmehrheit hat, verfallen die Rohstoffe.



*Spielaufbau im Spiel zu zweit.*

## Castelli – Die Module

### Modul „Dilemma“

**Zusatzmaterial:** • 4 Startplättchen

Jeder Spieler erhält vor Spielbeginn 1 Startplättchen. Er kann sich nun in **jedem** Zug entscheiden, ob er

- das **aufgenommene** Wappenplättchen wieder ablegt oder
- das Wappenplättchen **aus seiner Hand** ablegt und das aufgenommene in die Hand nimmt.

Besitzt ein Spieler am **Ende des Spiels** noch sein **Startplättchen**, erhält er dafür 5 **Siegpunkte**.



*Rückseiten*



*Vorderseiten*

### Modul „Kampf“

**Zusatzmaterial:** • 8 Kampfkarten

Die Kampfkarten werden zu Spielbeginn **zusammen** mit den Charakterkarten gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Sie folgen den Regeln der Charakterkarten.

Im Modul „Kampf“ ist es erlaubt, die Burgen der Mitspieler zu **überbauen**. Die durch den Bau einer Burg erzielten Siegpunkte bleiben auch dann bestehen, wenn die betreffende Burg im Verlauf des Spiels durch einen anderen Spieler überbaut wird.

Das Überbauen einer Burg wird genauso gewertet wie der „normale“ Bau einer Burg.



*Die 8 Kampfkarten...*

*...erlauben den Spielern stärkere Eingriffe ins Spielgeschehen und machen das Spiel damit abwechslungsreicher und strategischer.*

*Eine ausführliche Beschreibung der Kampfkarten finden Sie auf Seite 1.*

## Regeln zum Überbauen von Burgen:

- Eine Burg darf nur dann überbaut werden, wenn die **Summe der eigenen Wappenpunkte** am betreffenden Landschaftsfeld **höher** ist als die des Spielers, dessen Burg überbaut werden soll.
- Das Überbauen einer Burg kostet je **2 Einheiten jedes Rohstoffs (2 Getreide, 2 Holz, 2 Stein)**. Es **darf** aber nur **1 Rohstoff durch 2 Silber** ersetzt werden.
- Jede Burg darf nur **einmal** überbaut werden.

Um eine Burg zu überbauen, setzt der Spieler eine seiner eigenen Burgen auf die bereits gebaute Burg des Mitspielers.

## Bei der Schlusswertung gibt es nun auch Punkte für...

- A. ...den Spieler mit dem meisten Einfluss auf die einzelnen Dörfer und Städte. Dazu wird für **jedes Dorf und jede Stadt** überprüft, welcher Spieler in senkrechter und waagerechter Linie die meisten Burgen besitzt (überbaute Burgen zählen nicht).

Der Spieler mit den meisten Burgen erhält für

- ein **Dorf 3 Siegpunkte**,
- eine **Stadt 6 Siegpunkte**.

Bei Gleichständen werden die Siegpunkte geteilt und **aufgerundet**.

- B. ...jede **nicht überbaute** Burg.  
Der Spieler erhält **2 Siegpunkte**.

Für das meiste **Silber** erhält der Besitzer **8 Siegpunkte**, der Spieler mit dem **zweitmeisten 4 Siegpunkte**.



*Schlussabrechnung im Modul „Kampf“ am Beispiel einer Stadt: Grün und Blau haben je 3 Burgen, Rot und Gelb je 1 Burg. Damit haben Grün und Blau den gleichen Einfluss auf diese Stadt und erhalten je 3 Siegpunkte.*

*Auf diese Weise werden alle Städte und Dörfer gewertet.*

## Castelli - Das Turnier

### Zusatzmaterial: • 1 Plättchen Silbermine

Die beiden Rohstoff-Tableaus werden in die Mitte zwischen jeweils zwei Spielplanteile gelegt.

Das Plättchen Silbermine erhalten die beiden Spieler, auf deren Spielplanteilen keine Silbermine abgebildet ist. Sie legen es auf das Feld, das dem Silberminen-Feld in der anderen Partie entspricht.

Beim Castelli-Turnier benutzen beide Parteien gemeinsam die Siegpunkteleiste, die Rohstoff-Skalen und die Charakterkarten.

### Variante 1

4 Spieler können **gleichzeitig** zwei 2er-Partien spielen, anschließend spielen Sieger gegen Sieger um Platz 1 und Verlierer gegen Verlierer um Platz 3.



### Variante 2

Alternativ können die Spieler **„Jeder gegen jeden“** spielen und die erreichten Siegpunkte notieren. Wer nach drei Partien insgesamt am meisten Siegpunkte hat, ist Turniersieger.