



Kilt Castle

von Günter Burkhardt

Ein schottischer Bauwettbewerb für 2-4 Dickköpfe

„Das darf doch nicht wahr sein! Will mein starrsinniger Onkel Ian mit seinen rostroten Backsteintürmen das ganze Castle überziehen? Wo doch jeder weiß, dass meine hellen Granitplatten viel günstiger und hübscher sind!“
„Alles Quatsch, Aidan!“ zischt da Schwager Callum, „meine Kalksteintürme übertreffen alles, also sollten sie auch alles überragen – vor allem diese widerlichen Sandbrocken von Cousin Lachlan!“

Der Streit im Hause Mc Kilt nimmt kein Ende.

„Es wird dich teuer zu stehen kommen, wenn du dich auf meinen Türmen weiter ausbreitest!“ raunzt Aidan.

„Das ist mir egal“ grinst Callum, „die Einnahmen aus unseren Ländereien werden schließlich nach den Herrschaftsanteilen an unserem Familiensitz aufgeteilt – und da zählt, wer obenauf ist!“

„Na gut, du hast es nicht anders gewollt!“ krächzt Aidan und macht sich umgehend daran, Callums eben erst fertig gestellte Türme überbauen zu lassen...



Das Spiel

Ihr errichtet die Türme für den Stammsitz eures schottischen Clans: KILT CASTLE. Mit Baukarten, die ihr um den Spielplan wandern lasst, bestimmt ihr, wer wo baut. Weil jeder einzelne Turm dem Besitzer des obersten Stockwerks gehört, überbaut ihr immer wieder die Bauwerke eurer Mitspieler. Dabei steigen die Kosten mit zunehmender Höhe der Bauplätze.

Für eine besonders große Fläche eigener Türme werdet ihr an den „Dukatentagen“ belohnt. Allerdings müsst ihr selbst dafür sorgen, dass dieser Geldsegen immer dann stattfindet, wenn ihr mehr davon habt, als alle Anderen. Wer am Ende die meisten Dukaten besitzt, wird als Sieger des Spiels zum neuen Clanchef ausgerufen.

Material



1 Spielplan



2 Dächer



10 Baukarten

(4 einzelfarbige und 6 doppelfarbige Karten)



59 Münzen:

20 x 1 Dukate

14 x 2 Dukaten

12 x 5 Dukaten

8 x 10 Dukaten

5 x 20 Dukaten



15 Dukatensäcke

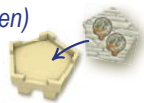
(je 5 Karten in den Werten 30, 40 und 50 Dukaten)



64 Stockwerke (je 16 Stück in 4 Farben)

8 Aufkleber „2 Wappen“

12 Aufkleber „1 Wappen“



Vor dem ersten Spiel beklebt ihr fünf Stockwerke jeder Farbe mit den farblich passenden Wappen.



1 Baumeistersiegel

(mit Siegel- und Dukatenseite)

Spielvorbereitung

Wähle eine **Farbe** und nehme dir

- alle **16 Stockwerke** deiner Farbe. **Im Spiel zu zweit wählt jeder zwei Farben und erhält die 32 Stockwerke dieser Farben.**
- **10 Dukaten** (in beliebiger Stückelung)

Sortiert die **Dukatensäcke** nach Werten (30, 40, 50 Dukaten) und legt sie zusammen mit den **übrigen Münzen** in einiger Entfernung neben dem Spielplan ab. Dieser Geldvorrat bildet die **Kasse**. Hier könnt ihr auch jederzeit Geld wechseln.

Im Spiel zu dritt spielt ihr ohne die 16 Stockwerke der nicht gewählten Farbe. Auch die 4 Baukarten, auf denen diese Farbe vertreten ist, sortiert ihr aus.

Die beiden **Dächer** legt ihr neben dem Spielplan bereit.

Spiel Aufbau

Zunächst reiht ihr die **4 einfarbigen Baukarten** (in beliebiger Reihenfolge) dort offen am Rand des Spielplans auf, wo 4 Karten abgebildet sind.

Im Spiel zu dritt reiht ihr die 3 einfarbigen Baukarten dort am Rand des Spielplans auf, wo 3 Karten abgebildet sind.

Dann **mischt** ihr die **doppelfarbigen** Baukarten. Legt an den folgenden Reihen jeweils so viele Karten offen am **Spielplanrand** aus, wie **dort abgebildet** sind. Dabei darf (bei Spielbeginn) pro Kartenreihe jede Farbe **höchstens zweimal** vorkommen!

Abb. 1a: bei 2 oder 4 Spielern



Abb. 1b: bei 3 Spielern



Anmerkung: Der auslegende Spieler muss **vor dem Aufdecken** jeder Karte deutlich machen, welche **Kartenseite** zum Spielplan weisen wird.

Spielablauf

Du erhältst das **Baumeistersiegel** und **eröffnest** das Spiel, wenn die **einzelne liegende Karte deine Farbe** auf der vom Spielplan **abgewandten Seite** zeigt. Anschließend spielt ihr **im Uhrzeigersinn** reihum weiter.

In Abbildung 1a und 1b liegt die dunkelgraue Karte **einzelne** (mit dem Widder und dem Eber). Vom Spielplan abgewandt ist auf ihr die Farbe Rot. Deshalb startet der Spieler mit der roten Spielerfarbe das Spiel.

Dein Spielzug besteht aus diesen zwei Teilen:

1. Du versetzt eine Baukarte.

- Möglicherweise löst du dabei einen **Dukatentag** (Einnahmen) für alle Spieler aus.

2. Jeder Spieler, dessen Farbe sich auf der versetzten Karte befindet, baut.

- Hast du **zuvor** einen Dukatentag ausgelöst, erhaltet ihr **nach dem Bauen** Geld aus der Kasse.

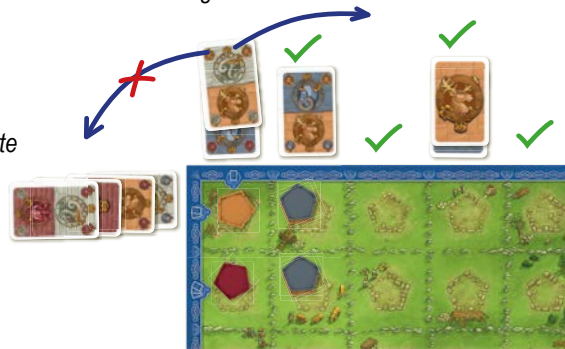
Anschließend gibst du das Baumeistersiegel mit der **Siegelseite nach oben** an deinen linken Nachbarn weiter, der nun am Zug ist.

1. Baukarte versetzen

Du versetzt eine **Baukarte deiner Wahl** am Spielplanrand **im Uhrzeigersinn** um **mindestens** ein Feld nach vorne. (Deine eigene Spielerfarbe muss nicht auf dieser Karte vertreten sein. Es muss nicht die oberste Karte einer Kartenreihe sein, die du versetzt.)
Anmerkung: Durch das Versetzen darf an der Stelle, an der du die Karte entnommen hast, eine „Lücke“ (kartenfreie Reihe) entstehen. Es darf mehrere kartenfreie Reihen – auch direkt nebeneinander – geben.

Abb. 2:

„Rückwärts“ (gegen den Uhrzeigersinn) darf keine Karte versetzt werden.



Du **musst** beim Versetzen diese **3 Regeln** einhalten:

I. Versetzt du eine Karte so an die **vorderste Position**, dass sie dort **einzel**n liegt, muss am **benachbarten Feld** bereits (mindestens) **eine Karte** liegen.

Abb. 3a:

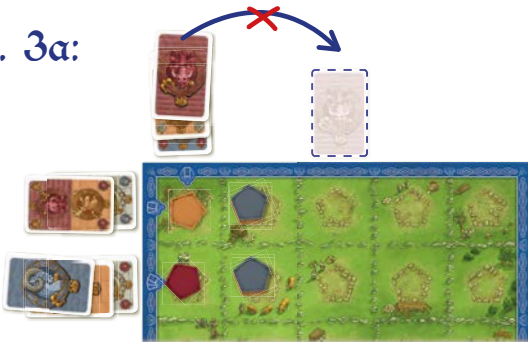
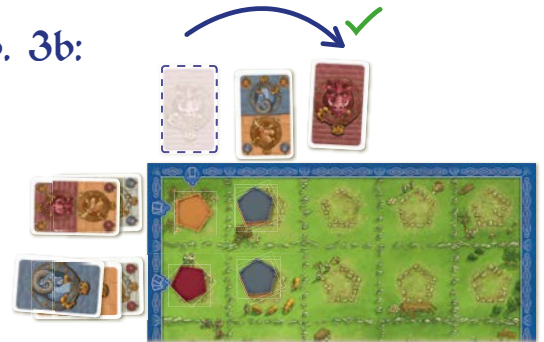


Abb. 3b:



II. Jede Kartenreihe darf aus **höchstens 4 Karten** bestehen.

Abb. 4a:

Du darfst keine 5. Karte an eine Reihe anlegen, die bereits aus 4 Karten besteht.



Abb. 4b:

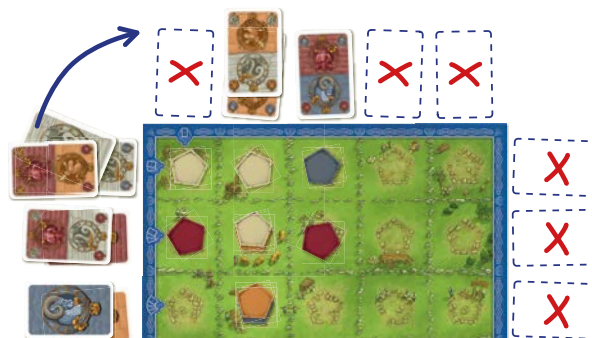
Im Spiel zu dritt darf jede Kartenreihe **maximal aus 3 Karten** bestehen.



III. Es darf **nie mehr als 5 Kartenreihen** geben. (Freie Felder dazwischen zählen nicht als Kartenreihen.)

Abb. 5:

Du darfst keine Karte so versetzen, dass eine 6. Kartenreihe entsteht.
 Im Spiel zu dritt darf es **maximal 4 Kartenreihen** geben.



Doppelfarbige Karten: Beim Versetzen drehen

Versetzt du eine **doppelfarbige** Karte, musst du sie dabei **drehen**: Die Kartenseite (Farbe), die vor dem Versetzen zum Spielplan hin gezeigt hat, muss danach vom Spielplan weg zeigen.

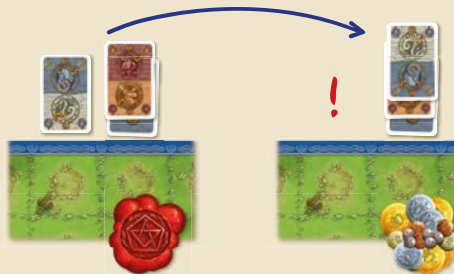


Vor dem Versetzen zeigt die Farbe Hellgrau zum Spielplan hin, danach vom Spielplan weg.

Leere Reihe entstanden? Dukatentag vormerken!

Entsteht beim Versetzen eine **kartenfreie Reihe**, löst du einen **Dukatentag** aus. Um dies vorzumerken, drehst du das **Baumeistersiegel** mit der **Dukatenseite nach oben**.

Ausgeführt wird der Dukatentag erst **nach dem Bauen** – siehe Kapitel: „Der Dukatentag“, Seite 6.



Durch das Versetzen der hellgrau-dunkelgrauen Karte entsteht eine kartenfreie Reihe. Dukatentag!

2. Bauen

Die eben **versetzte** Karte bestimmt,

- **WER** baut und
- **WO** gebaut wird

Es besteht **Baupflicht!** Nur wer mangels bezahlbarer Bauplätze nicht bauen kann, ist davon befreit.

Wer baut?

Jeder Spieler, dessen **Farbe** sich **auf der versetzten Karte** befindet, baut.

Er setzt **ein** beliebiges **eigenes Stockwerk** (mit oder ohne Wappen) auf den Spielplan. Eingesetzte Stockwerke werden nie wieder entfernt oder umgesetzt.

Wurde eine **doppelfarbige** Karte versetzt, baut

- **zunächst** der Spieler, dessen Kartenfarbe jetzt **zum Spielfeldrand hin** zeigt.
- **danach** der Spieler, dessen Kartenfarbe **vom Spielfeldrand weg** weist.

(Vergesst nie, doppelfarbige Karten während des Versetzens zu drehen! – siehe gelber Kasten oben)

Wo wird gebaut?

Es darf nur auf den **Feldern der Reihe** gebaut werden, an die die **eben versetzte Karte angelegt** wurde.

Dort gibt es **zwei Möglichkeiten**, zwischen denen frei gewählt werden darf:

- Auf das **erste unbebaute** Feld kostenlos bauen
- **Überbauen**



1. Auf das erste unbebaute Feld kostenlos bauen (aus Richtung der versetzten Karte her gesehen)

Abb. 6a:





Das erste Feld dieser Reihe ist unbebaut. Will Spieler Rot nicht überbauen, muss er auf dieses (erste) Feld  bauen.

Abb. 6b:

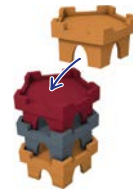


In dieser Reihe sind bereits mehrere Felder bebaut. Will Spieler Rot nicht überbauen, muss er auf das freie Feld  bauen, das der versetzten Karte am nächsten ist.

2. Überbauen

Der bauende Spieler setzt ein eigenes Stockwerk **auf einen beliebigen Turm** (der Reihe, an die die Karte angelegt wurde). Dafür muss er **bezahlen**. Er **zählt alle überbauten Stockwerke** und gibt die entsprechende Anzahl Dukaten dem Spieler, dessen Stockwerk **vor dem Überbauen obenauf** saß. Ist dies ein eigenes Stockwerk, zahlt er nichts. Es spielt für den Preis keine Rolle, ob Stockwerke mit (oder ohne) Wappen eingebaut und/oder überbaut werden.

Jeder Turm **gehört** dem Spieler, dessen Stockwerk **obenauf** sitzt.



Für die 3 Stockwerke, die Spieler Orange überbaut, zahlt er 3 Dukaten an Spieler Rot.

Die Dächer

Falls **zwei Spieler im gleichen Spielzug** auf das **selbe Feld** (Abb. 4a) oder einen bereits dort stehendem **Turm** (Abb. 4b) bauen, **muss** der zweite von ihnen sofort ein **Dach** auf sein eben gesetztes Stockwerk legen. Er verwendet dafür ein **noch nicht verwendetes Dach**. Nur wenn bereits **beide Dächer** auf Türmen liegen, **versetzt** er eines **seiner Wahl** (auf das eben gesetzte Stockwerk). Dächer dürfen **nie überbaut** werden.

Ein Turm, der ein Dach trägt, **gehört allen** Spielern.

Abb. 7a:

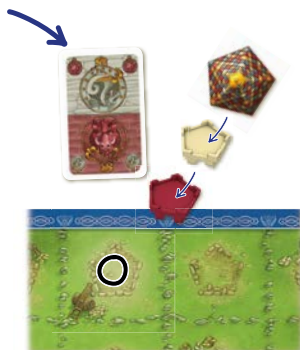


Abb. 7b:



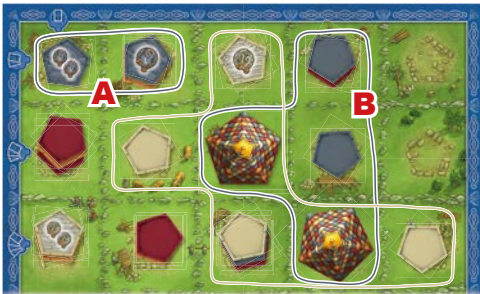
Der Dukatentag

Immer wenn beim Versetzen die **letzte Karte** aus einer Reihe genommen wird, entsteht eine **leere Kartenreihe**. Dann findet **nach dem Bauen** ein Dukatentag statt. Dabei werden **jedem Spieler** aus der Kasse Dukaten für seine **wertvollste Gebäudefläche** ausgezahlt.

So ermittelst du deine wertvollste Gebäudefläche:

- Gebäudeflächen bestehen aus den **obenauf sitzenden Stockwerken** deiner Farbe, die **waagrecht oder senkrecht** miteinander verbunden sind. **Angrenzende Dächer** zählen dazu. Auch ein einzeln stehender Turm ist eine Gebäudefläche.
- Pro **Turm, Wappen und Dach** deiner **wertvollsten Gebäudefläche** erhältst du **1 Dukate**.
- Für alle weiteren (auch gleich wertvollen) Gebäudeflächen erhältst du nichts.
- Liegt keines deiner Stockwerke obenauf und ist auch kein Dach auf dem Spielplan, gehst du leer aus.

Abb. 8:



Spieler Dunkelgrau besitzt zwei Gebäudeflächen (A+B). Nur für die wertvollere (A) bekommt er Geld: 5 Dukaten (2 Türme + 3 Wappen)

Entsprechend bekommen die übrigen Spieler folgende Beträge ausgezahlt:

Orange: 1 Dukate (1 Dach)

Rot: 1 Dukate (1 Turm oder 1 Dach)

Hellgrau: 7 Dukaten (4 Türme + 2 Dächer + 1 Wappen)

Im Spiel zu zweit bekommst du für **jede deiner beiden Farben** die jeweils wertvollste Gebäudefläche in Dukaten ausbezahlt. Abschließend dreht ihr das Baumeistersiegel wieder mit der Siegelseite nach oben.

Spielende

Sobald **ein Spieler** sein **letztes Stockwerk** gebaut hat, finden **keine weiteren Spielzüge** mehr statt.

Es folgt

- nur dann ein weiterer Dukatentag, falls dieser durch den letzten Spielzug ausgelöst wurde.
- die **Entlohnung aller Spieler zum Spielende**.

Die Entlohnung zum Spielende

Jeder Spieler erhält für **jeden eigenen Turm** und jedes **obenauf sitzende Wappen** je **1 Dukate**.



Sieger

Als neues Familienoberhaupt im Clan von Kilt Castle darf sich feiern lassen, wer die **meisten Dukaten** sein eigen nennt. Bei Gleichstand mehrerer Spieler gewinnt von ihnen, wer mehr Stockwerke verbaut hat. Es kann mehrere Sieger geben.



Kilt Castle

by Günter Burkhardt

A Scottish building contest for 2-4 bullheaded players

"That just can't be true! Does my stubborn uncle Ian want to cover the entire castle with his rust-colored brick towers? Even though everybody knows that my light granite slabs are much more reasonably priced and prettier!"
"Complete nonsense, Aidan!" brother-in-law Callum hisses, "my limestone towers top everything, therefore they should also tower above everything – especially over cousin Lachlan's disgusting clumps of sand!"

The quarrel in the house of McKilt goes on and on.

"It will cost you dearly if you keep spreading yourself over my towers!" Aidan grumbles.
"I don't care" Callum sneers, "after all, the revenue from our estates is divided according to the shares in our family residence – and there what matters is who is on top!"

"Very well then, you asked for it!" Aidan rasps and promptly begins having Callum's just-completed towers overbuilt...



The Game

Players jointly build the ancestral seat of their Scottish clan: KILT CASTLE.

You let building cards go around the gameboard and, in doing so, try to secure the best building sites for yourself. You insidiously provide opportunities to the other players to overbuild each other's pieces. As the towers grow, the building costs increase.

Your objective is to own an area of your own towers – towers visible from above and as large as possible – every time the ducats of your clan are distributed among the players. If you drive up your income and – just as Scottish customs have it – spend little, you'll have the most money in the end and win the game.

Game Materials



1 gameboard



2 roofs



10 building cards
(4 single-color cards and 6 double-color cards)



59 coins:
20 x 1 ducat
14 x 2 ducats
12 x 5 ducats
8 x 10 ducats
5 x 20 ducats



15 ducat bags
(5 cards each with values of 30, 40, or 50 ducats)



64 floors (16 each in 4 colors)
8 "2 crests" labels
12 "1 crest" labels



Before the first game, stick the crests in the appropriate color on five floors of each color.



1 master builder seal
(two sides: seal and ducats)

Set-up

Choose one **color** and take

- all **16 floors** of your color. In the **two-player game**, each player chooses **two colors** and takes the 32 floors of these colors.
- **10 ducats** (in any denomination)

Sort the **ducat bag** cards according to their value (30, 40, 50 ducats) and put them – along with the **remaining coins** – a little distance away from the gameboard. These money supplies form the **bank**. This is where you can also change money anytime.

In the **three-player game**, you play **without** the 16 floors of the unchosen color. And also remove from the game the 4 building cards on which this **color** is represented.

Place the 2 **roofs** next to the gameboard.

Beginning the Game

First, you line up the **4 single-color building cards** face up at the edge of the gameboard where 4 cards are depicted.

In the **three-player game**, you line up the **3 single-color building cards** face up where 3 cards are depicted.

After that, you **shuffle** the **double-color** building cards. Then, in the rows that follow, lay out – face up, in clockwise direction – as many cards as there are **depicted** at the **edge of the gameboard**. Each color may be present **no more than twice** per card row!

Illus. 1a: with 2 or 4 players



Illus. 1b: with 3 players



*Note: The player who is about to lay out cards has to make clear **before laying out** each card face up which of the two (short) **card sides** he wants to be oriented towards the gameboard (random set-up).*

Course of the Game

You get the **master builder seal** and **open** the game if the **single card**, i.e. the one that lies just by itself, shows **your color** on the side that is **facing away** from the gameboard. After that, the game proceeds in **clockwise order**.

In illustrations 1a and 1b, the card in dark gray and red (with the ram and the boar) has been laid out as a single card. The color red on this card is facing away from the gameboard. Consequently, the player with the red player color begins the game.

Your game turn consists of these two actions:

1. You relocate a building card.

- In doing so, you might trigger a **ducat day** (revenue) for all players..

2. Each player whose color is shown on the relocated card builds a floor.

- If, **prior to that**, you have triggered a ducat day, players receive money from the bank **after building**.

After that, you pass the master builder seal (with the **seal side** facing up) to your left neighbor; he now has his turn.

1. Relocate a Building Card

You relocate a **building card of your choice** at the edge of the gameboard by moving it at least one space forward in a **clockwise direction**. (Your own player color doesn't need to be represented on this card. You **don't need** to move a card that is **on top** of its card row.) *Note: There may be gaps (empty spaces), even multiple ones right next to each other.*

Illus. 2:

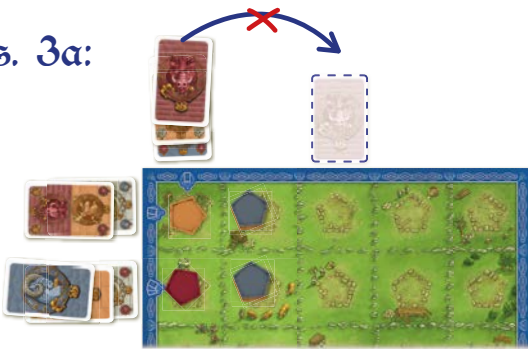
No card may be relocated **"backwards"** (i.e., in a counter-clockwise direction).



In relocating a card, you **must** observe these **3 rules**:

I. If you place a card in the **front position** so that it lies in a row **just by itself**, there has to be (at least) one card in the **neighboring space**.

Illus. 3a:



Illus. 3b:



II. Each card row may consist of **no more than 4 cards**.

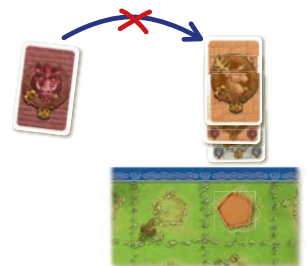
Illus. 4a:

Consequently, you may not add a fifth card to a row that already consists of 4 cards.



Illus. 4b:

In the three-player game, each card row may consist of a **maximum of 3 cards**.

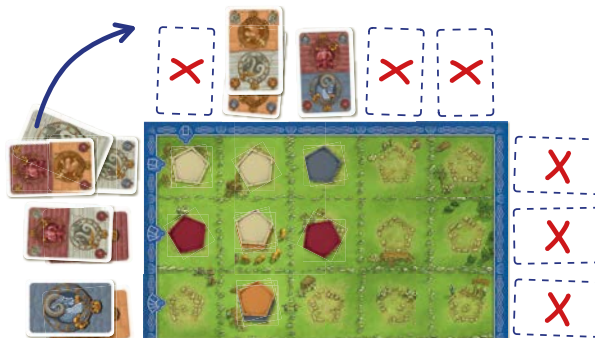


III. There may **never be more than 5 card rows** (empty spaces in between don't count as card rows).

Illus. 5:

Consequently, you may not relocate any card in such a way that a sixth card row would be generated.

In the three-player game, there may be a **maximum of 4 card rows**.



Double-color Cards: Turn When Relocating

If you relocate a **double-color card**, you have to **turn** it as you relocate it:
The card side (color) that has been oriented towards the gameboard before relocation has to face away from the board after relocation.

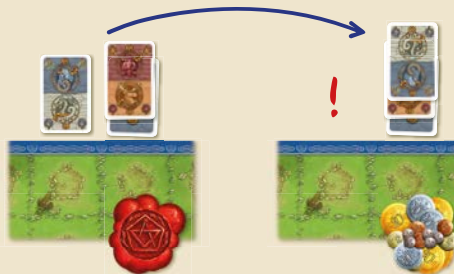


Before relocation, the light gray color is oriented towards the gameboard; after relocation, it is facing away from the board.

Empty Row? Designate a Ducat Day!

If the relocation causes a **card-less row** to be formed, this triggers a **ducat day**. To designate this, turn the **master builder seal** so that the **ducat side is facing up**.

The ducat day is carried out only when the **building action is over**—see „The ducat day“ section, page 12.



The relocation of the card in light gray and dark gray causes a card-less row. As a result, players receive revenue: A DUCAT DAY takes place.

2. Build a Floor

The just-relocated card determines

- **WHO** builds and
- **WHERE** the floor can be built

You have the **obligation to build!** Only if you are not able to build because of a lack of affordable building sites are you exempt from this.

Who Builds?

Each player whose **color** is shown **on the relocated** card builds.

He puts any **one of his floors** (with or without crests) on the gameboard. Once a floor has been placed, it will never be removed or relocated.

If a **double-color** card has been relocated, players build in the following order:

- first, the player whose card color is now oriented towards the edge of the gameboard;
- then the player whose card color is now facing away from the edge of the gameboard.

(Therefore, don't forget to turn double-color cards during relocation! See yellow text box above.)

Where Can the Tower be Built?

You may build only on the **spaces of the row** to which the **just-relocated card** is connected.

You can freely choose between **two possibilities**:

- Build on the **first empty space** for free
- **Overbuild**



1. Build on the first empty space for free (as seen from the direction of the relocated card)

Illus. 6a:



The first space of this row is empty. Provided player RED does not want to overbuild, he has to build on this (first) ○ space

Illus. 6b:



In this row, several spaces have been built on. Provided player RED does not want to overbuild, he has to build on the empty space ○ that is closest to the relocated card.

2. Overbuild

When you are going to overbuild, you put one of your own floors **on top of any already-existing tower** (of the row to which the card is connected). To do so, you have to **pay**. You **count all overbuilt floors** and give the corresponding number of ducats to the player whose floor was **on top before the overbuilding**. If this is one of your floors, you don't pay anything. When it comes to the price, it doesn't matter whether floors with (or without) a crest are incorporated and/or overbuilt.

Each part of a building (space) belongs to the player whose floor is on top.



Since Player Orange has overbuilt three floors, he has to pay 3 ducats to Player Red, whose floor was on top before.

The Roofs

In case **two players** build on an **identical space on the same game turn**, the second player immediately **must** put a **roof** on his just-placed floor. For this purpose, he **uses an unused roof** (i.e., one that has not yet been sitting on a tower). Only if both roofs have already been sitting on towers does the player **relocate** one roof **of his choice** (and puts it on the just-placed floor). Roofs may **never** be **overbuilt**.

A part of a building (space) with a roof on top belongs to all players.

Illus. 7a:



Illus. 7b:



The Ducat Day

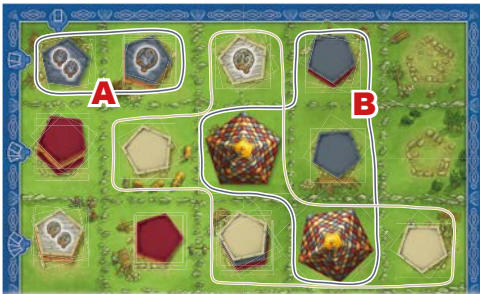
Whenever an **empty card row is formed** from the relocation (of a card), a ducat day takes place **as soon as the building action is over**. This is when ducats are paid from the bank to the players.

To this end, each player first determines his **most valuable building area**.

You determine your most valuable building area as follows:

- Towers of your own color that are connected **horizontally or vertically** form a **building area**. Adjacent roofs are included. A single, unconnected tower by itself is considered a building area, too.
- You earn **1 ducat per tower, crest and roof** of your **most valuable building area**.
- You get nothing for any other building areas (even if they have the same value).
- If none of your floors is sitting on top and there is no roof on the gameboard, you go away empty-handed.

Illus. 8:



Player Dark Gray owns two building areas (**A+B**). He gets money only for the most valuable of both areas (**A**): 5 ducats (2 towers + 3 crests).

Accordingly, the other players get these amounts:

Orange: 1 ducat (for 1 roof)

Red: 1 ducat (for 1 tower or 1 roof)

Light gray: 7 ducats (for 4 towers + 2 roofs + 1 crest)

In the two-player game, you get money for the building areas in **your two colors**. For each color, it is the most valuable building area that counts.

After that, you turn the master builder seal back to its seal side.

End of the Game

As soon as **one player has built his last tower, no more game turns** take place.

What follows is

- one more ducat day – but only if there was one triggered by the last game turn.
- the **remuneration of all players at the end of the game**.

The Final Remuneration

Each player earns **1 ducat per tower and crest on top** of a tower.



The Winner

The player who now owns the **most ducats** will be acclaimed the new family head of the clan of Kilt Castle.

In case of a tie, the tied player who has built the most floors wins. There can be more than one new family head .



Kilt Castle

Günter Burkhardt

Un combat de bâtisseurs écossais pour 2 à 4 fortes têtes

« Dites-moi que je rêve ! Mon oncle Ian n'a tout de même pas l'intention d'envahir toute la ville avec ses tours en briques couleur rouille ? Alors que chacun sait que mes dalles de granit clair sont bien plus belles et meilleur marché ! » « N'importe quoi, Aidan, s'écrie son beau-frère Callum, mes tours en calcaire les supplantent toutes ! Il est donc logique qu'elles les dominent, surtout ces affreuses tours en grès du cousin Lachlan ! »

Les querelles n'en finissent plus chez les McKilt.

« Cela te coûtera cher si tu veux t'étendre sur mes tours », gronde Aidan.
« Ça m'est égal, se moque Callum, les revenus de nos terres dépendront de notre pouvoir au sein de notre maison... et seul celui qui sera au sommet comptera ! »
« Très bien, tu l'auras voulu ! » s'emporte Aidan et, sans perdre de temps, il recouvre les tours que Callum venait de terminer...



Principe du jeu

Ensemble, vous bâtissez le berceau de votre clan écossais : KILT CASTLE.

Vous déplacez des cartes autour du plateau de jeu pour vous assurer les meilleurs emplacements. Rusés, vous vous arrangez pour que vos adversaires se disputent les mêmes tours entre eux. Et plus les tours s'élèvent, plus les coûts des emplacements grimpent.

Votre objectif consiste à toujours occuper le plus grand territoire possible avec les tours de votre couleur, au moment de partager les ducats avec votre clan. Le joueur qui verra ses revenus augmenter tout en dépensant le moins (réputation écossaise oblige), possédera le plus d'argent et remportera la partie.

Contenu



1 plateau de jeu



2 toits



10 cartes
(4 unicolores et 6 bicolores)



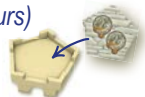
59 pièces :
20x 1 ducat,
14x 2 ducats,
12x 5 ducats,
8x 10 ducats,
5x 20 ducats



15 bourses de ducats
(5 cartes de 30, 40 et 50 ducats)



64 blocs (16 de chacune des 4 couleurs)
8 autocollants avec 2 blasons
12 autocollants avec 1 blason



Avant la première partie, coller les blasons de la couleur correspondante sur 5 des tours de chaque couleur.



1 sceau d'architecte
(avec une face Sceau et une face Ducats)

Mise en place du jeu

Chaque joueur choisit une **couleur** et prend :

- Les **16 blocs** de cette couleur. **À 2 joueurs**, chacun choisit **2 couleurs** et prend les 32 blocs correspondants.
- **10 ducats** (peu importent les pièces).

Trier les **bourses** par valeur (30, 40 et 50 ducats) et les disposer, ainsi que les **pièces restantes**, à l'écart du plateau. Cette réserve forme la **caisse**. Vous pouvez y faire la monnaie à tout moment.

À 3 joueurs, les 16 blocs de la couleur non utilisée sont remis dans la boîte, ainsi que les 4 cartes sur lesquelles apparaît cette couleur.

Les deux **toits** restent à portée de main, à côté du plateau.

Préparation du jeu

Placer les 4 cartes en colonne, face visible, en face du symbole du plateau représentant 4 cartes. L'ordre de ces cartes n'a aucune importance. **À 3 joueurs**, former une colonne avec les **3 cartes unicolores** en face du symbole représentant 3 cartes.

Mélanger les cartes **bicolores**. Placer ensuite dans les colonnes suivantes, dans le sens horaire, autant de cartes qu'indiqué par le symbole. Une même couleur ne peut être présentes que **2 fois au maximum** dans une même colonne !

Illus. 1a : à 2 ou 4 joueurs



Illus. 1b : à 3 joueurs



Remarque : Orienter à chaque fois la largeur de la carte vers le plateau. Pour empêcher le joueur qui pose les cartes de les tourner à son avantage, il doit annoncer **laquelle des deux largeurs** sera orientée vers le plateau avant de les retourner.

Déroulement de la partie

Dans la colonne ne comportant **qu'une seule carte**, la couleur qui n'est **pas tournée** vers le plateau indique le joueur qui **commence**. Il reçoit le **sceau de l'architecte**. Puis les joueurs jouent à tour de rôle **dans le sens horaire**.

Sur les illustrations 1a et 1b, la carte seule est la carte gris foncé / rouge (avec le bélier et le sanglier). Le côté non tourné vers le plateau est le rouge. C'est donc le joueur rouge qui entame la partie.

Un tour de jeu comprend 2 actions :

1. Le joueur déplace une carte.

- Il se peut qu'il déclenche alors une **phase de revenus** pour tous les joueurs.

2. Chaque joueur dont la couleur est représentée sur la carte déplacée peut construire.

- Si une phase de revenus a été déclenchée **lors de l'action précédente**, les joueurs toucheront leur argent de la caisse **après la construction**.

Le joueur passe ensuite le sceau de l'architecte, **face Sceau visible**, à son voisin de gauche ; c'est alors à lui de jouer.

1. Déplacement d'une carte

Le joueur déplace **une carte au choix d'au moins** une case vers l'avant autour du plateau, **dans le sens horaire**. (La couleur du joueur ne doit pas nécessairement figurer sur cette carte.) Le joueur peut déplacer n'importe quelle carte de la colonne choisie, pas obligatoirement celle du dessus. *Remarque : Le déplacement d'une carte peut créer un „trou“ (= une colonne sans carte) là où elle a été prise. Il peut y avoir plusieurs colonnes de cartes vides, même directement les unes à côté des autres.*

Illus. 2:

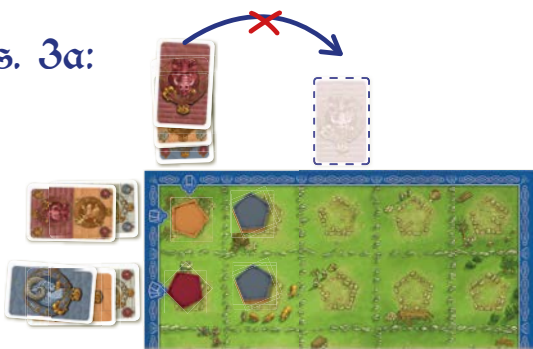
Une carte ne peut pas être déplacée « vers l'arrière » (dans le sens antihoraire).



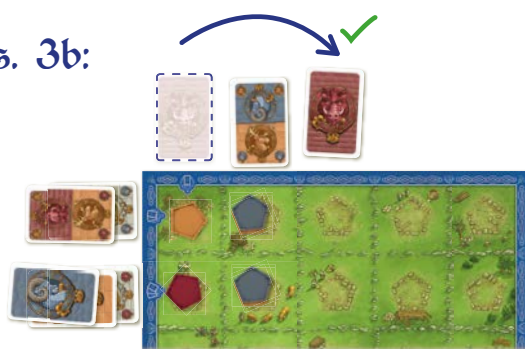
Lors du déplacement, un joueur **doit** respecter **3 règles** :

I. Si un joueur déplace une carte seule en première position, la case voisine juste derrière elle doit déjà comporter (au moins) 1 carte.

Illus. 3a:



Illus. 3b:



II. Chaque colonne ne peut comporter **au maximum** que 4 cartes.

Illus. 4a:

Il est donc interdit d'ajouter une 5^e carte à une colonne en comportant déjà 4.



Illus. 4b:

À 3 joueurs, une colonne ne peut comporter que 3 cartes maximum..

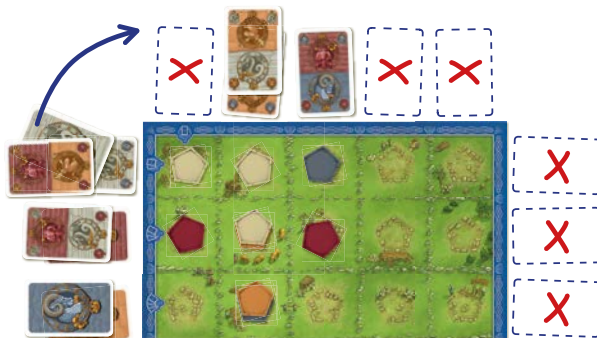


III. Il ne peut **jamais** y avoir **plus de 5 colonnes de cartes** (les cases libres qui les séparent ne comptent pas comme des colonnes).

Illus. 5:

Il est donc interdit de déplacer une carte formant une 6^e colonne.

À 3 joueurs, il ne peut y avoir que 4 colonnes maximum.



Cartes bicolores : à tourner lors du déplacement

Si un joueur déplace une carte **bicolore**, il doit la **tourner** d'un demi-tour : le côté de la carte (la couleur) qui était tourné vers le plateau avant le déplacement doit ensuite être orienté dans l'autre sens.

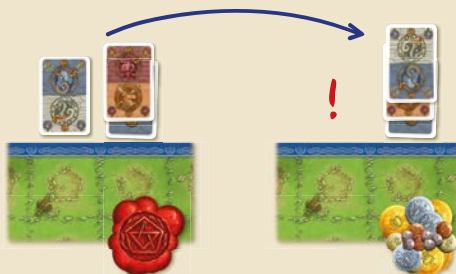


Avant d'être déplacée, la carte gris clair est orientée vers le plateau, ensuite en sens inverse.

L'apparition d'une colonne vide déclenche une phase de revenus.

Si le déplacement d'une carte provoque l'apparition d'une **colonne vide**, une **phase de revenus** a lieu. Pour s'en souvenir, le joueur retourne le **sceau de l'architecte sur la face Ducats**.

Cette phase n'a lieu qu'**après la construction**. Voir paragraphe « Phase de revenus, page 18.



Le déplacement de la carte gris clair / gris foncé crée une colonne vide. Phase de revenus !

2. Construction

La carte **déplacée** indique,

- ◉ **QUI** construit et
- ◉ **OÙ** il construit

Un joueur est **obligé de construire!** Il n'est dispensé que s'il ne peut payer aucun des emplacements restants.



Qui construit ?

Chaque joueur dont la couleur est représentée **sur la carte déplacée** construit.

Il place un de ses blocs (avec ou sans blason) sur le plateau. Une fois placé, un bloc ne peut plus être retiré ni déplacé.

Si la carte déplacée est **bicolore**, ...

- ◉ Le joueur dont la couleur sur la carte est orientée vers le plateau construit le premier.
- ◉ Puis le joueur dont la couleur sur la carte est orientée en sens inverse pose son bloc.

(Ne pas oublier de tourner une carte bicolore lors de son déplacement ! Voir encadré jaune)

Où construit-il ?


Un bloc ne peut être construit que sur **l'un des emplacements face à la carte déplacée**. Le joueur a alors **deux options** :

- ◉ Soit construire gratuitement sur le **1^{er} emplacement libre**
- ◉ **Soit agrandir une tour**

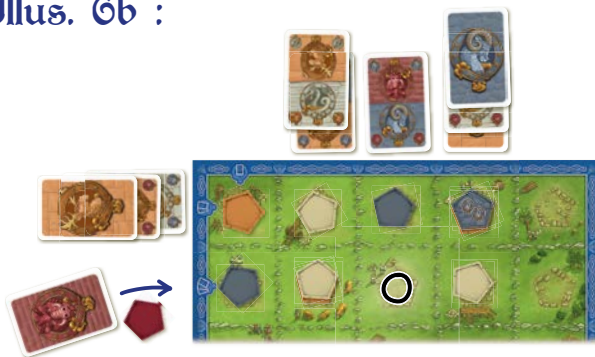
1. Soit construire gratuitement sur le 1^{er} emplacement libre devant la carte déplacée :


Illus. 6a :



Le 1^{er} emplacement de cette colonne est libre. Si le joueur rouge ne veut pas agrandir une tour existante, il doit placer son bloc à cet  endroit.

Illus. 6b :

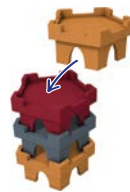


Dans cette colonne, plusieurs emplacements sont déjà occupés. Si le joueur rouge ne veut pas agrandir une tour existante, il doit ici  placer son bloc sur l'emplacement libre le plus proche de la carte.

2. Soit agrandir une tour

Le joueur qui construit ajoute un bloc sur **une tour de son choix** (dans la colonne devant laquelle la carte a été posée). Pour cela, il doit **payer** au joueur qui occupait le sommet jusqu'à présent autant de ducats que le **nombre d'étages que comptait la tour**. Si elle lui appartenait déjà, il ne paye rien. La présence d'un blason (ou non) sur le bloc construit n'a aucun effet sur le coût de construction.

Une tour **appartient** au joueur qui **occupe** le sommet avec un de ses blocs.



La tour comptait 3 étages ; Orange paye donc 3 ducats à Rouge pour l'agrandir.

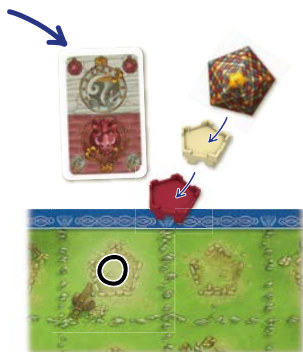
Les toits

Si **deux joueurs, durant le même coup**, construisent **sur le même emplacement** (illus. 4a) ou sur la même **tour existante** (illus. 4b), le second **doit** immédiatement ajouter un **toit** sur le bloc qu'il vient de poser.

Il utilise **pour cela un toit**, qui ne recouvre **pas encore** une tour. Si, et seulement si, les **deux toits** recouvrent déjà des tours, il **déplace** celui de son choix sur le bloc qu'il vient de poser. Il est **interdit d'agrandir** une tour portant un toit.

Une tour avec un toit **appartient à tous les joueurs**.

Illus. 7a :



Illus. 7b :



Phase de revenus

À chaque fois que le déplacement d'une carte **crée une colonne vide**, une phase de revenus a lieu juste **après la construction**. Les joueurs reçoivent alors des ducats de la caisse.

Chaque joueur commence par annoncer le territoire qui lui rapporte le plus de points:

- Un **territoire** est formée par des tours adjacentes (**horizontalement ou verticalement**) de même couleur. Les toits qui les **touchent** comptent également.
- Chaque **tour, blason et toit** appartenant à **ce territoire** rapporte **1 ducat** au joueur.
- Pour tous les autres (même rapportant autant de points), il ne reçoit rien.
- Si aucun de ses blocs ne se trouve au sommet d'une tour et qu'il n'y a aucun toit sur le plateau, il repart bredouille.

Illus. 8 :



Gris foncé possède deux territoires (**A+B**). Il ne reçoit de l'argent que pour celui rapportant le plus de points (**A**) : 5 ducats (2 tours + 3 blasons).

Les autres joueurs gagnent respectivement :

Orange : 1 ducat (1 toit) ;

Rouge : 1 ducat (1 tour ou 1 toit) ;

Gris clair : 7 ducats (4 tours + 2 toits + 1 blason).

À 2 joueurs, chacun gagne des ducats pour le territoire qui lui rapporte le plus de points dans chacune de ses deux couleurs. Le sceau de l'architecte est ensuite retourné sur la face Sceau.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a placé son **dernier bloc**, on finit ce coup puis la partie s'arrête.

S'ensuivent :

- Une phase de revenus uniquement si le dernier coup en a déclenché une.
- **Un paiement final pour tous les joueurs.**

Paiement final

Chaque joueur gagne **1 ducat par tour** de sa couleur + **1 ducat par blason** au sommet.

Vainqueur

Le joueur qui possède le **plus de ducats** devient le chef de clan de Kilt Castle.

En cas d'égalité, celui qui a construit le plus de blocs l'emporte. Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.





Kilt Castle

di Günter Burkhardt

Una gara di costruzione scozzese per 2-4 giocatori cocciuti

“Non ci credo! Ma cosa vuole fare quel testone di zio Ian, ricoprire tutto il castello con le sue torri di robbaccia color ruggine? Eppure tutti sanno che il mio granito è più bello, e più conveniente!”

“Non dire fesserie, Aidan!” sibila il cognato Callum, “le mie pietre calcaree sono il massimo, quindi devono torreggiare sopra ogni cosa – soprattutto sui disgustosi grumi di sabbia del cugino Lachlan!”

Le faide nel casato dei McKilt non hanno mai fine.

“Mi dovrai pagare un sacco di soldi se continui a costruire sulle mie torri!” Grugnisce Aidan.

“Chi se ne frega,” sogghigna Callum, “dopo tutto le rendite della proprietà vengono divisi in base alle quote della residenza di famiglia – e in quel caso conta essere in cima!”

“Se la metti così, allora te la sei voluta!” strilla Aidan e inizia subito a far sopraelevare la torre appena finita di Callum...



Il Gioco

I giocatori costruiscono tutti insieme la dimora ancestrale del loro clan scozzese: KILT CASTLE.

Cercate di muovere le carte costruzione attorno alla plancia in modo da assicurarvi i migliori posti per costruire, e di lasciare agli altri giocatori l'onore e l'onere di sopraelevare le torri degli altri: man mano che le torri si innalzano, il costo sale.

Il vostro obiettivo è di assicurarvi una catena ininterrotta di vostre torri – torri col vostro colore visibile in cima – più lunga possibile, per guadagnare più ducati ogni volta che le rendite del vostro clan vengono distribuite. Se riuscirete ad aumentare le vostre rendite e – come richiedono le usanze scozzesi – spendere poco, sarete i più ricchi, e alla fine vincerete la partita.

Materiale



1 plancia



2 tetti



10 carte costruzione
(4 di un solo colore e 6 di due colori)



59 monete:
20 x 1 ducato,
14 x 2 ducati,
12 x 5 ducati,
8 x 10 ducati,
5 x 20 ducati



15 carte sacchi di ducati
(del valore di 30, 40 o 50 ducati,
5 carte per ciascun valore)



64 piani (16 per ciascuno dei 4 colori)
8 etichette “2 stemmi”
12 etichette “1 stemma”



La prima volta che giocate, dovrete appiccicare su cinque torri di ciascun colore gli stemmi del colore corrispondente.



1 sigillo capomastro
(col sigillo su un lato e dei ducati sull'altro)

Preparazione

Scegliete un **colore** e prendete

- i 16 piani del vostro colore. **In una partita a due giocatori, ciascun giocatore sceglie due colori e prende 32 piani.**
- **10 ducati** (in monete di qualsiasi valore)

Dividete le **carte sacco di ducati** in base al valore (30, 40, 50 ducati) e mettetele – assieme alle **monete rimaste** – vicino alla plancia. Questo denaro costituisce la banca; potete scambiare le vostre monete con la **banca** in qualsiasi momento, per poter fare pagamenti e resti.

In una partita a tre giocatori, si gioca senza i 16 piani del colore che resta fuori. Vanno anche rimosse dal gioco le 4 carte costruzione in cui è presente quel colore.

Mettete i due **tetti** vicino alla plancia.

Iniziare a giocare

Per prima cosa, posizionate le **4 carte costruzione di un solo colore** in fila sul bordo della plancia, dove sono **raffigurate 4 carte**.

In una partita a 3 giocatori, posizionate le 3 carte costruzione di un solo colore dove sono raffigurate 3 carte.

Quindi mescolate le carte costruzione di **due colori**, e distribuitele – scoperte in senso orario – come indicato dalle icone sul bordo della plancia. Fate attenzione che un colore non compaia **più di due** volte in una fila!

Fig. 1a: con 2 o 4 giocatori



Fig. 1b: con 3 giocatori



Nota: Il giocatore che effettua la disposizione iniziale deve posizionare ogni carta come viene, senza poter scegliere quale dei due lati corti sarà vicino alla plancia.

La partita

Il giocatore che ha il proprio **colore** in mostra sul lato corto **lontano** dalla plancia nella fila composta da **una sola carta** ottiene il **sigillo** del capomastro e comincia la partita. Dopodiché si prosegue a turno **in senso orario**.

Nelle figure 1a e 1b, la carta di colore grigio scuro e rosso (con l'ariete e il cinghiale) è nella fila da 1. Il lato rosso è quello lontano dalla plancia, sarà quindi il giocatore rosso a cominciare la partita.

Un turno si compone di due fasi:

1. Il giocatore di mano sposta una carta costruzione.

- Nel farlo potrebbe far scattare un **giorno di paga** (distribuzione delle rendite), per tutti i giocatori.

2. Ogni giocatore il cui colore è sulla carta spostata costruisce una torre.

- Se, **in precedenza**, è scattato un giorno di paga, i giocatori incassano le loro rendite dopo che si è finito di costruire.

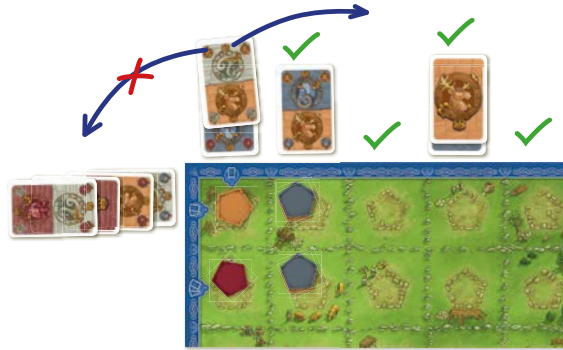
Infine chi è di mano passa il sigillo del capomastro (**girato dal lato del sigillo**) al giocatore alla sua sinistra; costui sarà il nuovo giocatore di mano e comincerà il suo turno.

1. 1. Spostare una carta costruzione

Potete spostare la carta costruzione che preferite lungo il bordo della plancia, **muovendola** almeno di uno spazio in avanti in **senso orario**. Non è necessario che la carta sia del vostro colore. *Nota: Quando spostate una carta potete creare un buco (uno spazio vuoto) nella fila da cui la prelevate.*

Fig. 2:

Non si può spostare una carta all'**indietro** (in senso antiorario).



Nello spostamento dovete rispettare queste **3 regole**:

I. Potete spostare una carta in una nuova fila davanti a tutte le altre se e soltanto se lo spazio che avrà dietro, nella sua nuova posizione, è occupato.

Fig. 3a:

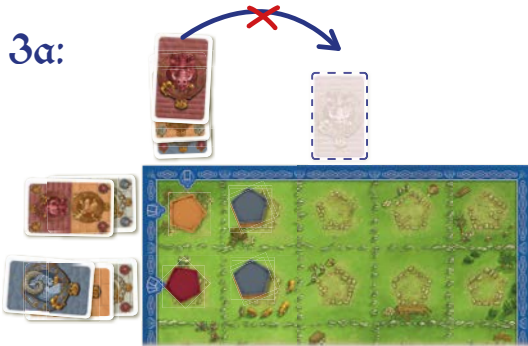


Fig. 3b:



II. Una fila non può mai contenere più di 4 carte.

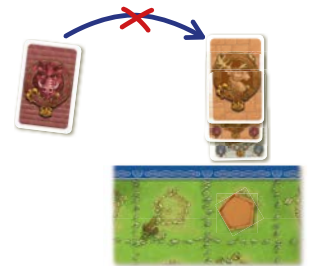
Fig. 4a:

In altre parole non si può mai aggiungere la quinta carta ad una fila di 4.



Fig. 4b:

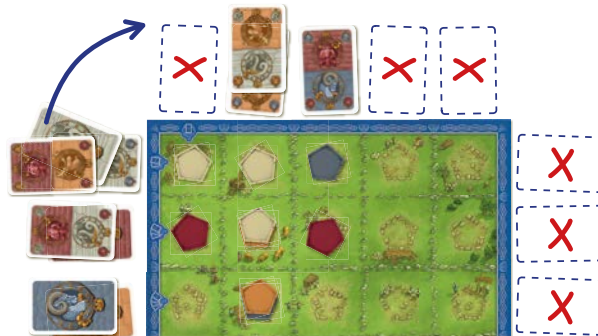
Con 3 giocatori, una fila non può mai contenere più di 3 carte.



III. Non ci possono mai essere più di 5 file simultaneamente (gli spazi vuoti fra le file non contano).

Fig. 5:

In altre parole non si può spostare una carta in modo da creare una sesta fila.
In una partita a 3 giocatori, ci possono essere al massimo 4 file.



Carte di due colori: ruotare e spostare

Se si sposta una carta di **due colori**, bisogna **ruotarla**.

Il lato corto (colore) della carta che era rivolto verso la plancia prima dello spostamento, deve risultare lontano dopo lo spostamento.

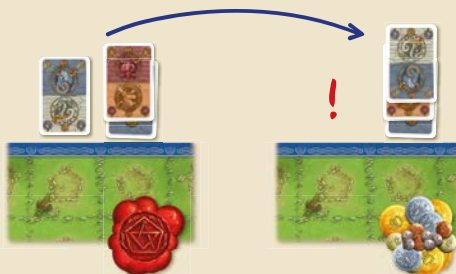


Prima dello spostamento il lato grigio chiaro è rivolto verso la plancia, dopo è quello lontano.

Fila vuota? È giorno di paga!

Se con lo spostamento si muove l'**ultima carta rimasta di una fila** (si crea un buco), allora scatta un **giorno di paga**. Per ricordarvelo, girate il **sigillo** del capomastro in modo che sia **visibile** l'immagine dei **ducato**.

I pagamenti vengono effettuati **quando è finita la fase di costruzione** – vedi la sezione „Giorno di paga”, a pagina 24.



Lo spostamento della carta di due colori grigio chiaro e grigio scuro svuota una fila. Scatta il giorno di paga!

2. Costruire una torre

La carta appena spostata determina

- **CHI** può costruire e
- **DOVE** si può costruire

Costruire è obbligatorio! L'unica eccezione è il raro caso in cui non ci si può permettere di farlo e non ci sono caselle in cui si può costruire gratuitamente.

Chi costruisce?

Ogni giocatore che ha il proprio **colore** presente sulla **carta spostata** deve costruire: per farlo posiziona **uno dei suoi piani** (con o senza stemmi) sulla plancia. Quando **un piano** è stato posizionato, non potrà mai essere rimosso o spostato nel corso della partita.

Se la carta spostata ha **due colori**, l'ordine di costruzione è

- **per primo** il giocatore il cui colore è adesso sul lato verso la plancia,
- **per secondo** il giocatore il cui colore è sul lato lontano dalla plancia.

(Non dimenticatevi di ruotare le carte di due colori durante lo spostamento! Vedi la nota nel riquadro giallo)

Dove si può costruire?

Si può costruire solo negli **spazi della riga** (o **colonna**) di fianco a cui è posizionata la **carta appena mossa**.

Potete scegliere liberamente fra **due possibilità**:

- Costruire **nel primo spazio libero** che incontrate gratuitamente
- **Soprelevare**



1. Costruire nel **primo spazio libero** (partendo dalla carta costruzione) che incontrate **gratuitamente**

Fig. 6a:



Il primo spazio di questa riga è vuoto. Se il giocatore ROSSO non vuole sopraelevare, deve costruire in questo spazio ○ (il primo).

Fig. 6b:

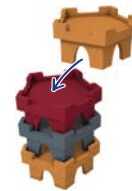


In questa riga sono già presenti altre torri. Se il giocatore ROSSO non vuole sopraelevare, deve costruire sullo spazio libero ○ più vicino alla carta appena spostata.

2. Sopraelevare

Quando sopraelevate, mettete il vostro piano **sopra una torre** composta da uno o più piani già presenti nello spazio (della riga o colonna adiacente alla carta appena mossa). Dovete però **pagare** per questo privilegio. Contate tutti i **piani già presenti**, e pagate quella somma di ducati al giocatore che ha il proprio piano in cima alla torre che volete sopraelevare. Se la torre era già vostra, non dovete pagare nulla. Per quanto riguarda il prezzo da pagare per sopraelevare, non ha importanza se nella torre sono presenti uno o più piani con gli stemmi delle casate.

Una torre **appartiene** al giocatore che ha il suo piano **in cima**.



Poiché il giocatore Arancione ha sopraelevato una torre di 3 piani, deve pagare 3 ducati al giocatore Rosso.

Tetti

Con una carta doppia, se il **secondo giocatore costruisce nello stesso spazio** del primo, deve **mettere un tetto** sopra al suo piano appena costruito. Se ci sono tetti **non ancora in gioco** (che non sono ancora stati messi su una torre) dovrà usare uno di questi; se invece entrambi i tetti sono in plancia allora dovrà **spostarne uno a sua scelta** (e metterlo sopra al piano che ha appena costruito). Non si può **mai sopraelevare** un tetto.

Una torre (spazio) con un tetto **appartiene a tutti** i giocatori.

Fig. 7a:

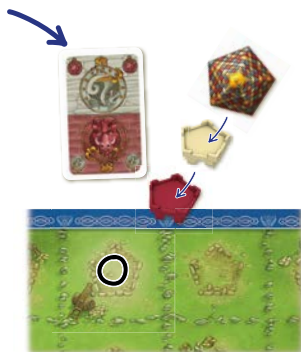


Fig. 7b:



Giorno di paga

Quando si sposta l'ultima carta di una fila e si **crea un buco**, alla fine della fase di costruzione scatta il giorno di paga: ogni giocatore incassa dalla banca la rendita che gli spetta.

Per determinare la rendita, ogni giocatore deve calcolare quale sia la sua **area edificata di maggior valore**. Ecco come si fa:

- Le vostre torri adiacenti in **orizzontale o verticale** formano una **area edificata**. Nel definire le aree considerate che i tetti possono essere usati da tutti. Un'area può anche essere composta da una sola torre.
- Per ogni area contate il **numero di torri, stemmi e tetti** che sono visibili, questo è il suo valore. La vostra **rendita in ducati** sarà pari al totale della vostra area di maggior valore.
- Si incassa la rendita per una sola area: le altre non contano (nemmeno se hanno lo stesso valore).
- Se non controllate nemmeno una torre e non ci sono tetti in gioco, rimarrete a mani vuote.

Fig. 8:



Il giocatore Grigio scuro ha due aree edificate (A e B). Ottiene la sua rendita in ducati solo sul totale di quella di maggior valore (A): 5 ducati (2 torri e 3 stemmi).

Gli altri giocatori incassano le seguenti somme:

Arancione: 1 ducato (1 tetto)

Rosso: 1 ducato (1 torre o 1 tetto)

Grigio chiaro: 7 ducati (4 torri + 2 tetti + 1 stemma)

Nelle partite a due giocatori si incassano le rendite **per tutti e due i colori** controllati. Per ciascun colore si otterrà una rendita in ducati pari al totale dell'area di maggior valore di quel colore.

Incassate le rendite, girate il sigillo del capomastro in modo che sia visibile il sigillo.

Fine del gioco

Alla fine del turno in cui **un giocatore piazza il suo ultimo piano** la partita finisce.

A questo punto si esegue

- l'eventuale giorno di paga – se il sigillo del capomastro è girato dal lato dei ducati.
- La **rendita finale per tutti i giocatori alla fine della partita**.

La rendita finale

Ogni giocatore guadagna **1 ducato** per ognuna delle sue **torri** e dei suoi **stemmi** visibili.

Il vincitore

Il giocatore che ha più **ducato** vince la partita e diventa il capo del clan di Kilt Castle.

Nel caso di un pareggio, la parità si risolve a favore di chi ha costruito più piani. In caso di ulteriore parità il clan avrà due capi, fino alla prossima partita.

