

Made in
Germany

Jürgen P. K. Grunau

Castro



Clever würfeln,
klug setzen ...
4 in eine Reihe
bringen ...
gewinnen!



noris

Clever würfeln,
klug setzen ...
4 in eine Reihe
bringen ...
gewinnen!

Castro

Autor: Jürgen P. K. Grunau
Grafik: Johann Rüttinger
© 2014 NORIS-SPIELE, Fürth

2 - 4 Spieler • ab 8 Jahre • 20 - 30 min.

Inhalt:

- ▲ Spielplan (mit 36 Symbolfeldern)
- ▲ 5 Würfel
- ▲ 60 Spielfiguren „Dach“ in 4 Farben
- ▲ 2 Übersichtskarten
- ▲ Spielanleitung

Spielziel

Die Spieler versuchen, Zahlenkombinationen zu werfen, die aus dem Würfelspiel „Yatzy“ bekannt sind.

Wer eine solche Kombination mit maximal fünf Versuchen schafft, darf eine eigene Spielfigur (im Folgenden „Dach“ genannt) auf ein Feld mit dem richtigen Symbol stellen.

Es ist auch möglich, ein Dach auf ein oder sogar auf mehrere andere Dächer zu setzen (überbauen).

Ziel ist es, auf vier nebeneinander liegenden Feldern vier eigene Dächer in einer Reihe als oberste zu platzieren (waagrecht, senkrecht oder diagonal).



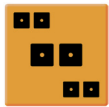
Spielvorbereitung

Der Spielplan kommt in die Tischmitte. Jeder Spieler erhält alle 15 Dächer in der von ihm gewählten Farbe und legt sie vor sich ab. Es wird ausgewürfelt, wer beginnt. Der Spieler mit der höchsten Zahl nimmt sich alle 5 Würfel.

Spielverlauf

Er hat nun **maximal 5 Versuche**, eine der möglichen Kombinationen zu würfeln. **Er muss diese nicht vorher ansagen.** Außerdem darf der Spieler wahlweise passende Würfel herauslegen oder auch wieder mitwerfen.

Die 6 Würfelkombinationen:



Zwilling* =
zwei gleiche Zahlen
z. B.:

* **Beachte:** Für jede der Zwillingkombinationen ist ein Feld vorgegeben. Hier besteht keine Wahlmöglichkeit.



Drilling =
drei gleiche Zahlen
z. B.:



Vierling =
vier gleiche Zahlen
z. B.:



Straße =
oder



Full House =
2 gleiche Zahlen
+ 3 gleiche Zahlen



Yatzy =
fünf gleiche Zahlen
z. B.:

Hat der Spieler eine dieser Kombinationen geschafft, wählt er eines der Felder mit dem passenden Symbol (s. o.) und stellt eines seiner Dächer darauf ab.

Beachte: Es ist auch erlaubt, niedrigere Kombinationen zu nutzen. (z. B.: Der Spieler hat zwar einen Vierling gewürfelt, stellt sein Dach aber aus taktischen Gründen auf ein Drillingsfeld).

Beachte: Wer nach seinem 5. Wurf kein Dach platzieren konnte, verliert ein Dach aus seinem vor ihm liegenden Vorrat. Es wird zur Seite gelegt.

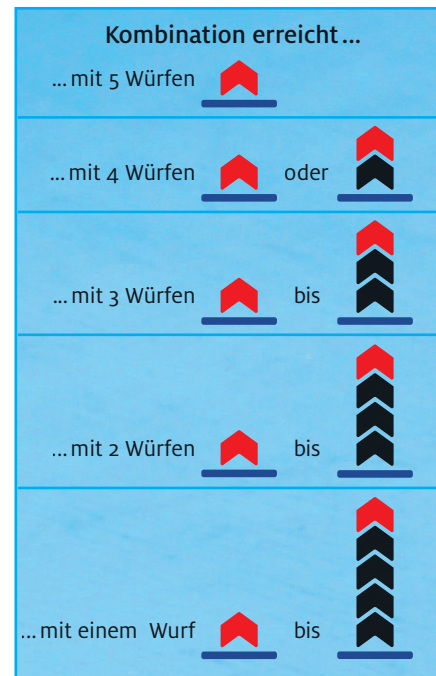
Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe zu würfeln.

Überbauen

Schafft ein Spieler seine Kombination erst mit dem **5. Wurf**, darf er sein Dach **nur auf ein leeres, passendes Symbolfeld** stellen.

Braucht er **4 Würfe**, darf er sein Dach wahlweise **auf ein leeres Feld stellen oder auf eines, das schon mit einem Dach besetzt ist**. Dann setzt er es einfach oben drauf.

Mit **3 Würfeln** kann er sein Dach auf ein passendes Feld stellen, welches mit höchstens zwei übereinander gebauten Dächern besetzt ist, mit **2 Würfeln** auf eines mit drei, mit **einem Wurf** sogar auf eines mit vier.



Beachte: Man kann sein Dach auch auf ein eigenes setzen.

Beachte: Ein Spieler, der vier Dächer unter sich hat, kann nicht mehr überbaut werden. Dieses Feld ist ihm also sicher.

Beachte: Ein Spieler, der seine Kombination mit weniger als 5 Würfeln schafft, muss seine erwürfelte Höhe nicht nutzen. (z. B.: **Drilling mit 2 Würfeln**. Der Spieler muss sein Dach zwar auf einem Drillingsfeld platzieren, kann es aber wahlweise auf ein leeres, auf eines mit einem Dach, mit zwei **oder** mit drei Dächern stellen.)

Beachte: Ein Spieler muss **seine letzte Würfelkombination** nehmen – auch wenn er z. B. nach dem 5. Wurf feststellt, dass die vom 3. Wurf besser für ihn gewesen wäre.

Ende des Spiels und Sieger

Es gibt 3 Möglichkeiten, zu gewinnen:

1. Wem es gelingt, auf vier nebeneinander liegenden Feldern (waagrecht, senkrecht, diagonal) jeweils das oberste Dach zu platzieren, gewinnt sofort das Spiel!
2. Wem es gelingt, auf jedem der 3 Yatzy-Felder ein Dach zu platzieren, gewinnt ebenfalls sofort. Die Dächer müssen hier nicht (!) die obersten sein!
3. Wird keine der beiden Möglichkeiten erreicht, endet das Spiel nach 15 Runden.

Wer dann die höchste Summe erzielt hat, errechnet aus der Höhe und Menge der Dächer, die zuoberst sitzen, gewinnt das Spiel nach Punkten.

Beispiel:

ein eigenes Dach in Höhe 4

zwei eigene Dächer in Höhe 3

ein eigenes Dach in Höhe 2

drei eigene Dächer in Höhe 1

= **4+6+2+3 = 15 Punkte**

Viel Spaß mit Castro!

Throw the dice
skilfully,
place the tokens
cleverly ...
4 in a row
wins!

Castro

Author: Jürgen P. K. Grunau

Graphics: Johann Rüttinger

© 2014 NORIS-SPIELE, Fürth

2-4 players • from 8 years • 20-30 min.

Contents:

- ▲ Board (with 36 symbol squares)
- ▲ 5 dice
- ▲ 60 "roof" tokens in 4 colours
- ▲ 2 symbol cards
- ▲ rules

Aim of the game

The players try to throw number combinations the same as those from the dice game "Yatzy".

A player who manages to throw a combination with a maximum of five goes may place one of their tokens (referred to as a "roof" in the following) on a square with the matching symbol.

It is also possible to place a roof on top of another roof or on top of several roofs (building on top).

The aim is to place four of your own roofs in a row as the topmost token on four adjacent squares (horizontally, vertically or diagonally).



Preparation

Place the board in the middle of the table. Each player receives all 15 roofs in the colour of their choice and places them in front of them. The players then roll the dice to decide who goes first. The player with the highest score also takes all 5 dice.

Game play

The player now has a **maximum of five attempts** in order to roll one of the possible combinations. **The player must not announce which combination beforehand.** The player can choose to place matching dice in front of him or to throw them again.

The 6 throwing combinations:



Two-of-a-kind * =
two of the same number
e.g.

* **Note:** a square is predetermined for each two-of-a-kind. Players cannot choose a square.



Three-of-a-kind =
three of the same number
e.g.



Four-of-a-kind =
four of the same number
e.g.



Straight =
or



Full house =
2 and 3 of the same number e.g.



Yatzy =
five of the same number
e.g.

If the player has managed to roll one of these combinations, then he chooses one of the squares with the matching symbol (see above) and places one of his roofs on it.

Note: it is also allowed to use lower combinations (e.g. a player has rolled four-of-a-kind, but for tactical reasons places his roof on a three-of-a-kind square).

Note: Players who are unable to place a roof after their 5th roll lose a roof from their pile. This is placed to one side.

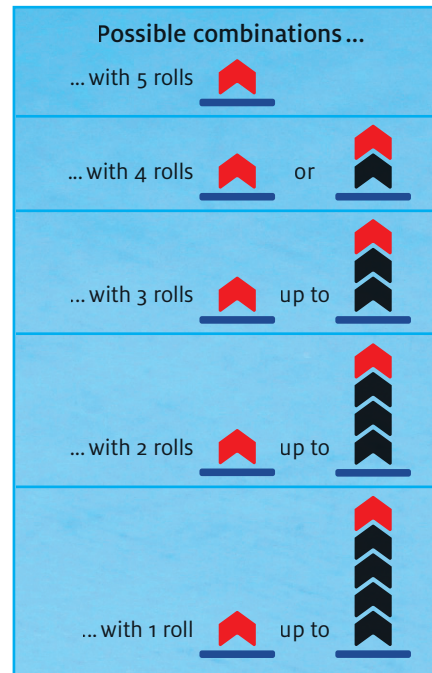
The next player going clockwise now has their turn.

Building on top

If a player manages to get their combination only after the **5th roll** of the dice, they may only place their roof **on a matching empty symbol square**.

If the player needs **4 rolls**, they may choose to place their roof **on an empty square or on one that already has one roof on it**. The player simply places their roof on top.

With **3 rolls** the player can place their roof on a matching square which is already occupied by a maximum of two roofs built on top of each other; with **2 rolls** on a square with three roofs and with **1 roll** on a square with four roofs.



Note: you can also place a roof on one of your own roofs.

Note: a player who has four roofs underneath his piece can no longer be built upon. This square now belongs to the player.

Note: a player who achieves a combination in less than 5 rolls does not have to use the highest combination possible (e.g. three-of-a-kind with 2 throws). The player does not have to place their roof on a three-of-a-kind square on which there already are a pile of three roofs. The player can choose to place the roof on an empty square, or on one with one roof, or one with two roofs).

Note: the player must accept their last rolled dice combination – even if, for example, after the 5th roll of the dice the player realises that the 3rd roll of the dice would have been better.

End of the game / winner

There are 3 ways to win the game:

1. If a player succeeds in having the top roof on four adjacent squares (horizontally, vertically, or diagonally), then they win the game straight away!
2. If a player succeeds in placing a roof on each of the 3 Yatzy squares, then they also win straight away. The roofs do not (!) have to be on top!
3. If no player wins via the first two ways, then the game ends after 15 rounds.

The player who has reached the highest amount, calculated according to the height and quantity of roofs which are located in the topmost position, wins the game on points.

Example:

one roof on level 4

two roofs on level 3

one roof on level 2

three roofs on level 1

= 4 + 6 + 2 + 3 = 15 points

Have fun playing Castro!

*Jeter les bons dés,
placer
intelligemment ...*
**4 aligner
à la suite,
gagner!**

Castro

Auteur: Jürgen P. K. Grunau
Graphisme: Johann Rüttinger
© 2014 NORIS-SPIELE, Fürth

2-4 joueurs • à partir de 8 ans • 20-30 min.

Contenu:

- ▲ Platéau de jeu (avec 36 cases symboles)
- ▲ 5 dés
- ▲ 60 figurines « toit » de 4 couleurs
- ▲ 2 cartes symbole
- ▲ règle du jeu

But du jeu

Les joueurs essayent d'obtenir des combinaisons de dés connues dans le jeu de Yam's.

Celui qui obtient une de ces combinaisons après un maximum de 5 jets de dés, peut placer une figurine (appelé ensuite « toit ») sur une case avec le symbole correspondant.

Il est même possible de mettre un toit sur un ou plusieurs autres toits (chapeauter).

Le but est de placer 4 toits de sa couleur au plus haut sur quatre cases formant une rangée (horizontale, verticale ou diagonale).



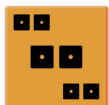
Préparation du jeu

Le plateau de jeu est placé au milieu de la table. Chaque joueur reçoit les 15 toits de sa couleur et les dépose devant lui. On jette les dés pour savoir qui commencera la partie. Le joueur obtenant plus grand nombre commence et prend les 5 dés.

Déroulement du jeu

Il a alors au maximum 5 tentatives pour obtenir avec les dés une des combinaisons possible. Il ne doit pas l'annoncer avant. De plus, le joueur peut mettre de côtés les dés qui lui conviennent ou les jeter à nouveau.

Les 6 combinaisons de dés :



Paire * =
deux nombres identiques
p. ex.

* **Remarque :** Pour chaque paire, une case est déjà déterminée. Pour cette combinaison, aucun autre choix n'est possible.



Tiercé =
trois nombres identiques
p. ex.



Carré =
quatre nombres identiques
p. ex.



Suite =
ou



Breelan =
2 et 3 nombres identiques p. ex.



Yam's =
cinq nombres identiques
p. ex.

Si le joueur obtient une de ces combinaisons, il choisit une des cases avec le symbole correspondant (voir ci-dessus) et place un de ses toits dessus.

Remarque : Il est permis d'utiliser des combinaisons plus basses (p. ex. un joueur a obtenu un carré, mais place son toit, pour des raisons tactiques, sur une casse tiercé.

Remarque : le joueur qui, après 5 lancers, ne peut pas placer de toit, perd un toit de sa réserve. Il est mis de côté.

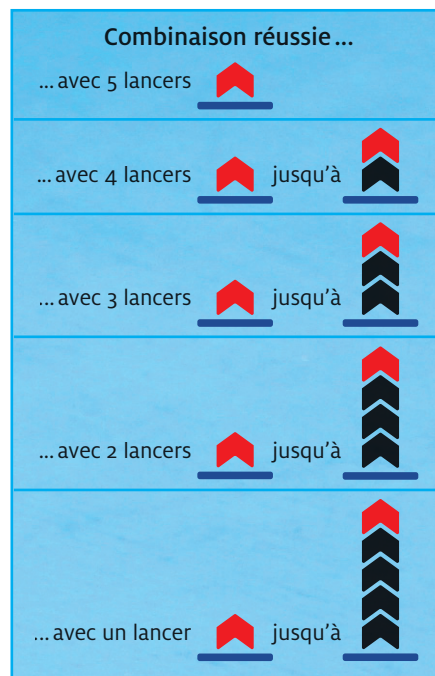
Ensuite, c'est le tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chapeauter

Si un joueur n'obtient sa combinaison qu'après son **5^{ème} lancer**, il ne peut placer son toit que **sur une case symbole correspondante vide**.

S'il n'a besoin que de **4 lancers**, il peut placer son toit sur une case vide de son choix ou sur une case déjà occupé par un toit. Il le positionne tout simplement au-dessus.

Avec **3 lancers** il peut placer son toit sur une case correspondante occupée au maximum par deux toits placés l'un sur l'autre. Avec **2 lancers**, il peut le mettre sur case avec 3 toits, avec **1 lancer** sur une case avec 4.



Remarque : On peut aussi placer son toit sur son propre toit.

Remarque : un joueur qui a quatre toits en dessous du sein, ne peut plus être chapeauté. Cette case est donc sécurisée.

Remarque : un joueur qui réussit sa combinaison avec moins de 5 lancers, n'est pas tenu d'utiliser l'avantage obtenu. (**p. ex. : Tiercé en 2 lancers**. Le joueur n'est pas obligé de placer son toit sur une case tiercé sur laquelle se trouve déjà une tour de 3 toits. Il peut choisir de le déposer sur une case libre, une case avec un toit ou bien deux.)

Attention : un joueur doit prendre la dernière combinaison de dés – même si p. ex. il constate après le 5^{ème} lancer que le 3^{ème} aurait été meilleur pour lui.

Fin du jeu et vainqueur

Il y a 3 possibilités de gagner :

1. Celui qui parvient à placer sur 4 cases alignées (horizontale, verticale, diagonale) le toit le plus haut, gagne immédiatement le jeu !
2. Celui qui parvient à placer un toit sur chacune des cases Yam's, gagne également immédiatement. Ici, les toits ne doivent pas (!) être les hauts placés !
3. Si aucune des deux possibilités n'est atteinte, le jeu finit après 15 tours.

Celui qui est parvenu à la plus haute somme, calculée à partir de la hauteur et de la quantité des toits, gagne le jeu par points.

Exemple :

Un toit à hauteur 4

deux toits à hauteur 3

un toit à hauteur 2

trois toits à hauteur 1

= 4 + 6 + 2 + 3 = 15 points

Amusez-vous bien avec Castro !

Lanciare abilmente
il dado, posizionare
le figure in modo
intelligente ...

4 metterne
in fila et
vincere!

Castro

Autore: Jürgen P. K. Grunau

Grafica: Johann Rüttinger

© 2014 NORIS-SPIELE, Fürth

2-4 giocatori • da 8 anni in su • 20-30 min.

Contenuto:

- ▲ Tabellone di gioco (36 caselle con simboli)
- ▲ 5 dadi
- ▲ 60 figure "tetto" in 4 colori
- ▲ 2 carte con i simboli
- ▲ istruzioni di gioco

Scopo del gioco

I giocatori cercano, gettando i dadi, di ottenere combinazioni di numeri, come nel noto gioco "Yatzee".

Chi ottiene una di queste combinazioni dopo massimo cinque tentativi, può mettere una figura di gioco (di seguito chiamata "tetto") su una casella con il simbolo corretto.

È anche possibile mettere un tetto su uno o persino più tetti (sovrapporre).

Scopo del gioco è disporre in una fila (in orizzontale, verticale o diagonale), su quattro caselle vicine, quattro tetti propri sopra tutti i tetti.



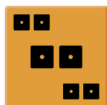
Preparazione del gioco

Mettere il tabellone di gioco al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve tutti i 15 tetti nel colore da lui scelto e li mette davanti a se sul tavolo. Si getta un dado per stabilire chi inizia. Il giocatore con il numero più alto prende i 5 dadi.

Svolgimento del gioco

Il giocatore può fare ora al **massimo 5 tentativi** per ottenere una delle combinazioni possibili. **Non la deve dichiarare prima.** Inoltre il giocatore può, a scelta, trattenere un dado per realizzare la combinazione o gettarlo nuovamente.

Le 6 combinazioni di dadi:



Coppia * =
due cifre uguali
p. es.

* **Attenzione:** per ogni coppia è prevista una casella. In questo caso non si può scegliere.



Tris =
tre cifre uguali
p. es.



Quartina =
quattro cifre uguali
p. es.



Scala =
 oppure



Full house =
2 + 3 cifre uguali
p. es.



Yatzee =
cinque cifre uguali
p. es.

Se un giocatore ha ottenuto una di queste combinazioni, sceglie una delle caselle con il relativo simbolo (v.s.) e vi mette sopra uno dei suoi tetti.

Attenzione: è anche consentito utilizzare combinazioni più basse (p. es. il giocatore ha ottenuto una quartina, ma per motivi strategici mette il suo tetto su una casella con un tris).

Attenzione: chi dopo aver lanciato 5 volte i dadi non può collocare nessun tetto, perde un tetto tra quelli che ha depresso davanti a sé. Il tetto viene messo da parte.

Ora spetta al secondo giocatore in senso orario gettare i dadi.

Sovrapporre

Se un giocatore ottiene la sua combinazione solo dopo aver gettato **5 volte i dadi** può mettere il suo tetto **soltanto su una casella vuota con il relativo simbolo**.

Se ci riesce dopo aver gettato **4 volte** i dadi può mettere il suo tetto, a scelta, su una casella vuota oppure **su una casella già occupata da un altro tetto**. Metterà semplicemente il suo tetto sopra.

Con **3 lanci** può mettere il suo tetto su una relativa casella che è già occupata da al massimo 2 tetti sovrapposti; con **2 lanci** su una con tre tetti e con **1 lancio** su una con quattro tetti.

Combinazioni ottenute...	
... con 5 lanci	
... con 4 lanci	oppure
... con 3 lanci	fino a
... con 2 lanci	fino a
... con 1 lancio	fino a

Attenzione: si può mettere il proprio tetto anche su uno proprio.

Attenzione: un giocatore che ha 4 tetti sotto di sé, non può ricevere un tetto sopra. Questa casella gli appartiene.

Attenzione: un giocatore che ha ottenuto la sua combinazione con meno di 5 lanci non deve usare l'altezza ottenuta con i lanci (p. es. **tris con 2 dadi**). Il giocatore non deve mettere il suo tetto su una casella con un tris, su cui si trova già una torre di tre tetti. Può metterlo, a scelta, su una casella vuota, su una con un tetto o con due tetti).

Attenzione: un giocatore deve sempre prendere l'ultima combinazione di dadi – anche se p. es. dopo il 5° lancio si è reso conto che la combinazione del 3° lancio era migliore.

Fine del gioco e vincitore

Ci sono 3 possibilità di vittoria:

1. Chi è riuscito a mettere su quattro caselle vicine (in orizzontale, verticale, diagonale) il tetto superiore, ha vinto subito il gioco!
2. Anche chi è riuscito a mettere un tetto su ognuna delle 3 caselle Yatzee vince subito il gioco. In questo caso i tetti non devono essere quelli sopra a tutti!
3. Se non si è ottenuta nessuna delle due possibilità, il gioco termina dopo 15 turni di lancio.

Chi ha raggiunto la somma più alta, calcolata sulla base dell'altezza e del numero di tetti, in posizione più elevata, vince il gioco ai punti.

Esempio:

un tetto proprio all'altezza 4
due tetti propri all'altezza 3
un tetto proprio all'altezza 2
tre tetti propri all'altezza 1
4 + 6 + 2 + 3 = 15 punti



Buon divertimento con Castro!



Weitere spannende Familienspiele von Noris

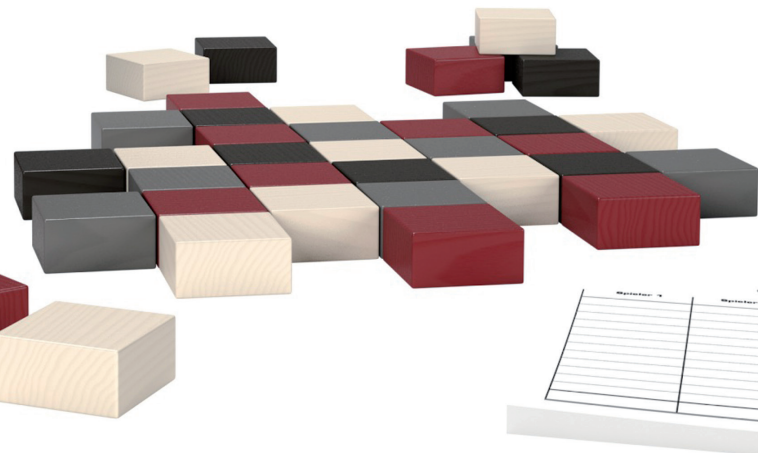
caro

für 2-4 Spieler ab 8 Jahren.

Autorin: Annedore Krebs

Sprachen: D/GB/F/IT

Das Strategiespiel für die ganze Familie. Bauklötze legen war gestern – Strategie und Köpfchen ist heute! Bei Caro ist um-die-Ecke-denken gefragt. Mit schön gearbeiteten Holzsteinen in Schwarz und Weiß, Grau und Rot. Lassen Sie sich überraschen!



Jeder Spieler legt reihum ein Quadrat an und stellt so eine Punkte bringende Farbkombination her. Dabei müssen die Caros so schlau platziert werden, dass möglichst viele Punkte eingeheimst werden können. Aber leichter gesagt als getan, denn der Platz ist begrenzt und nicht jede Verbindung erlaubt! Und auch die anderen Spieler werfen Ihnen bei jeder Gelegenheit Steine in den Weg ... Das Spiel ist beendet, nachdem das letzte Caro gelegt wurde, bzw. wenn kein Caro mehr gelegt werden kann.

Art. Nr. 606101070

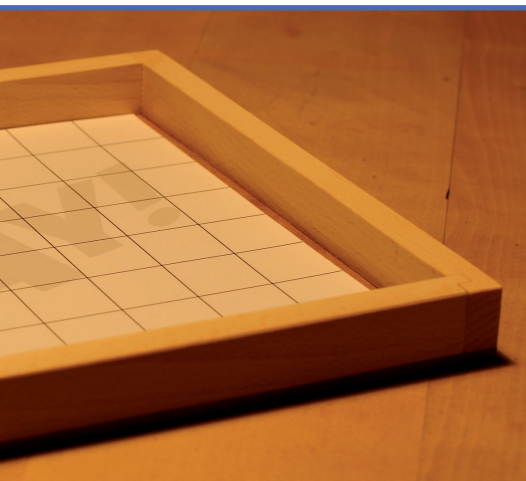




YAY!

für 2-4 Spieler ab 8 Jahren.
Autor: Heinz Meister
Sprachen: D/GB/F/IT

Das besondere Würfelspiel.
Erstmals zählen nicht nur die ge-
würfelten Augen, sondern auch
Geschicklichkeit, Mut und Strategie.
Auf der Empfehlungsliste
„Spiel des Jahres 2013“



YAY! ist ein schnell zu spielendes
Würfelspiel! Du hast es in der Hand:
Ziele, Würfle, Siege!

Hey, hast du schon ein Feld erspät, das du mit
einem geschickten Wurf besetzen willst?
Dann nichts wie losgewürfelt!

Yippie-YAY, wenn du deine Augenzahl sogar noch toppen kannst.
Freu' dich auf das Gesicht deines Mitspielers, wenn du seine Punkte mit deinem
Farbstift einfach durchstreichst ;-)
YAY! bringt Schwung in jede Party
– und Spaß in den Familien-Spieleabend!

Art. Nr. 606101096





NORIS-SPIELE Georg Reulein GmbH + Co.KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth/Bay.
www.noris-spiele.de
Art.-Nr. 60 610 1281