

Strategietipps:

Am Wichtigsten ist folgendes: versuche es zu vermeiden, dass du fast fertige Innenhöfe hinterlässt, die für deinen Gegner einfach zu schließen sind. Je mehr Karten dein Gegner auf der Hand hat, desto gefährlicher ist er!

Widerstehe der Versuchung, deine gesamten Handkarten auf einmal einzusetzen. Du bekommst am Ende deines Zuges nur eine Karte. Das bedeutet, dass du nach einem Zug mit einer überragenden Bauphase, in der du fast alle oder alle Handkarten eingesetzt hast, solange nur eine Handkarte haben wirst, bis eine Karte mit einem „Ziehe eine weitere Karte“-Symbol auftaucht. Eine einzelne Karte kann dir womöglich keine guten Optionen verschaffen . . . und du musst weiterhin in jedem Zug eine Karte spielen.

Wenn dir ein Innenhof gehört, kannst du in seinem inneren Bereich weitere Bauteile anlegen (natürlich nur unter der Voraussetzung, dass diese auch passen). Dies gibt dir eine sichere Möglichkeit, um überzählige Bauteile loszuwerden. Wenn du im Innern eines Innenhofs weitere Türme anbaust, steigt auch der Wert des Innenhofs. Wenn du einen deiner Innenhöfe in zwei unterteilst, werden einige deiner Türme für dich doppelt zählen.



Ein Innenhof, der in zwei Innenhöfe geteilt wurde.



Ein Innenhof mit einem zusätzlichen Turm im Inneren.

Die Platzierung deines Doppelten Burgfrieds ist eine wichtige Entscheidung. Generell ist es nicht ratsam, einen Burgfried zu verdoppeln, wenn der Innenhof nicht mindestens fünf Türme hat, und manchmal ist es schlau, noch mehr Türme für den Doppelten Burgfried zu bauen. Wenn du einen sehr großen Innenhof baust, solltest du erwägen ihn mit dem Doppelten Burgfried auszustatten, sobald du ihn schließt, um dann später im Innern weiter bauen zu können. Eine Aufteilung des Innenhofs deines Doppelten Burgfrieds kann deine Gesamtpunkte erhöhen, auch wenn nur einer der Innenhöfe, die aus dieser Teilung entstanden sind, doppelt gewertet wird.

Spieldesign von Beau Beckett

Entwicklung: Steve Jackson und Philip Reed ■ Chief Operating-Officer: Philip Reed ■ Redaktion: Monica Stephens

Deutsche Übersetzung: Birger Krämer ■ Printbuyer: Philip Reed ■ Design der Bauteile: Ben Williams und Richard Kerr ■ Produktionsartist: Ben Williams

Schachteldesign: Samuel Mitschke ■ Vertriebsleitung: Ross Jepson ■ Marketing Manager: Monica Valentinelli

Spieltester: Alice Beckett, Garner Beckett, Jim Davies, Quinn Davies, James Droscha, Stephen Glenn, Andrew Hackard, Richard Kerr, Brett Meyers, Phil Reed, Steve Robinson, Will Schoonover, Randy Scheunemann, Jeph Stahl, Monica Stephens, Kevin Varner, Loren Wiseman, Elisabeth Zakes und die Teilnehmer von Protospiel 2008, 2009 und 2010.

Castellan, die Alles sehende Pyramide und die Namen aller von Steve Jackson Games publizierten Produkte sind eingetragene Marken oder Handelsmarken von Steve Jackson Games Incorporated oder werden unter Lizenz verwendet.

Castellan ist Copyright © 2012 von Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten. Regelversion 1.0 (September 2012).

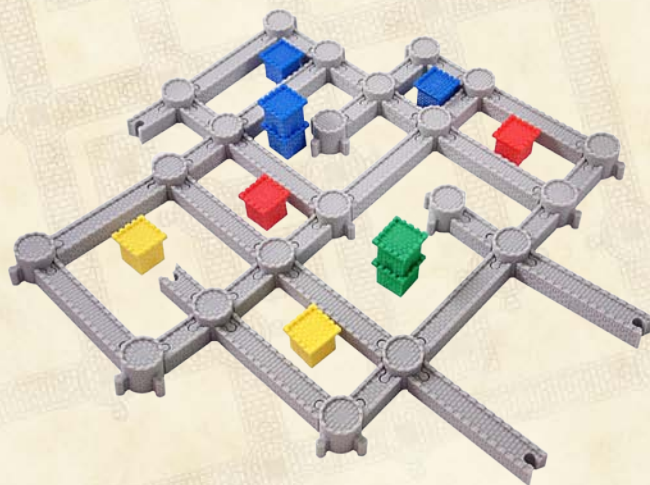
Das Spiel mit 3 oder 4 Spielern

Castellan erscheint in zwei Ausgaben: eine Ausgabe enthält rote und blaue Burgfriede und ausschließlich englische Regeln, die andere Ausgabe (das ist die, die du jetzt in deinen Händen hältst) enthält gelbe und grüne Burgfriede und Regeln in fünf Sprachen.

Wenn du die rot/blauen und gelb/grünen Sets kombinierst, kannst du Castellan mit drei oder vier Spielern spielen. (Falls also einer deiner Freunde bereits eine Castellan-Ausgabe besitzt, solltest du dir die andere Version zulegen!)

Für ein Spiel mit mehr als zwei Spielern gelten einige Regeländerungen:

- Entscheidet per Zufall, wer beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.
- Wenn du ein Bauteil nicht einsetzen kannst, gibst du es an deinen linken Mitspieler weiter.
- Das Spiel verändert sich stark (und wird länger), wenn die Spieler verhandeln und Absprachen darüber machen können, wo sie bauen werden. Wir sprechen uns gegen Absprachen aus, solange nicht jeder Spieler mit dem Spiel vertraut ist.
- Zur Strategie in einem Spiel mit mehr als zwei Spielern: es wird schwieriger voranzuplanen, und es wird umso wichtiger zu vermeiden, dass man den anderen Spielern Möglichkeiten verschafft. Wenn der Spieler, der vor dir am Zug war, dir eine Öffnung hinterlässt, kann es spielentscheidend sein, wenn du dir ein großes Areal sicherst, auch wenn dich das mehrere Karten kostet. Aber wenn du irgendwann nur noch eine Handkarte zur Verfügung haben solltest, kann es ein, dass du gezwungen bist, sie so auszuspielen, dass du für andere Spieler Öffnungen schaffst.



CASTELLAN

Werde der Herr der Burg ...

Der König hat den Bau einer neuen Burg angeordnet und seine besten Edelmänner zur Beaufsichtigung der Bauarbeiten gesandt. Und wenn schließlich der letzte Stein gelegt sein wird, wird nur ein einzelner Lord als neuer Herrscher der Burg auserwählt werden. Derjenige, der seine Ressourcen am weisesten einsetzt, wird . . . der Castellan!

Deine Mission

Reihum spielt jeder Spieler Karten aus, um Mauern und Türme zu bekommen, die er an die immer größer werdende Burg anbaut. Du versuchst, Gebiete komplett zu umschließen, und achtest gleichzeitig darauf, dass du deinen Gegner nicht bei dem gleichen Vorhaben unterstützt. Du entscheidest, wie viele Karten du in jedem Zug ausspielst. Je mehr Karten du ausspielst, desto mehr Bauteile bekommst du – aber wenn du auf einen Schlag zu viele Karten spielst, schränkst du deine Möglichkeiten für spätere Züge ein.

Wenn du eine Einfriedung abgeschlossen hast, beanspruchst du den Innenhof für dich, indem du einen Burgfried in deiner Farbe hinein stellst. Am Ende des Spiels zählt jeder Spieler alle Türme, die seine Innenhöfe umranden. Der Spieler mit den meisten Türmen gewinnt.

Spielmaterial

88 graue Bauteile



• 26 lange Mauern



• 30 kurze Mauern



• 32 Türme



• 10 grüne Burgfriede



• 10 gelbe Burgfriede



• 28 Karten:
14 für jeden Spieler



• Diese Regeln

STEVE JACKSON GAMES

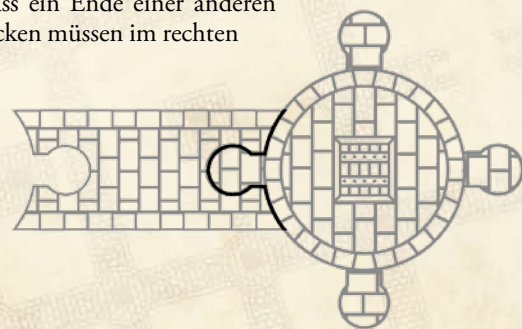
castellan.sjgames.com



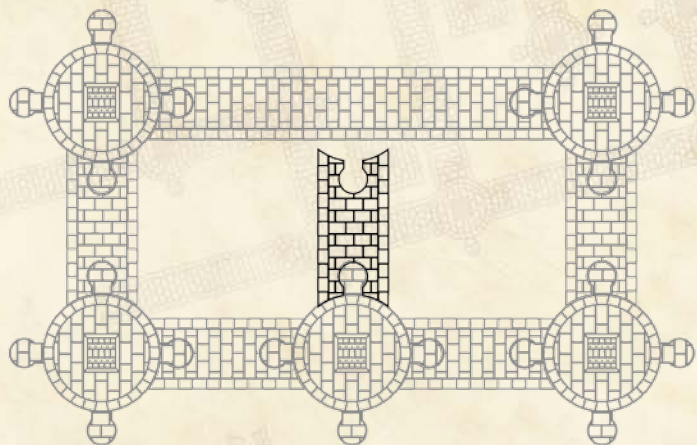
Mauern und Türme

Die grauen Mauern und Türme werden verwendet, um die Burg zu errichten. Sie werden wie unten abgebildet zusammengefügt. Mauern können nicht mit Mauern verbunden werden, und Türme nicht mit Türmen. Keine Mauer darf so platziert werden, dass man am anderen Ende keinen Turm mehr anlegen kann oder dass ein Ende einer anderen Mauer geblockt wird. Alle Ecken müssen im rechten Winkel stehen.

Erlaubte Verbindung



Die unten abgebildete kurze Mauer ist nicht regelkonform angelegt, da am anderen Ende der Mauer kein Platz mehr ist, um dort einen Turm anzubauen.



Die farbigen Burgfriede werden benutzt, um anzuzeigen, wem welcher Innenhof gehört. Sie können nicht an die Türme und Mauern angebaut werden.

Ritterliches Benehmen

Die Spieler sind Rivalen, aber auch Ehrenmänner. Sie kämpfen auf dem Feld der Strategie und lassen sich nicht dazu herab, aus trivialen Fehlern des Gegners persönlichen Vorteil zu ziehen. Wenn ein Spieler vergisst, einen Innenhof für sich zu beanspruchen oder sich zu wenig Bauteile nimmt usw., muss der andere Spieler ihn darauf aufmerksam machen und ihm gestatten, seinen Fehler zu korrigieren.

Karten

Jeder Spieler hat 14 Karten. Die beiden Sets sind bis auf die Farben identisch.

Die Karten jedes Spielers werden in zwei Stapel mit je 7 Karten aufgeteilt. Die Karten des Mauerstapels haben auf dem Kartenrücken eine Mauerabbildung und die Karten des Turmstapels auf dem Kartenrücken eine Turmabbildung.

Die Vorderseiten der Karten zeigen die Bauteile der Burg: Türme, lange Mauern und kurze Mauern. Wenn man eine Karte spielt, nimmt sich der Spieler die abgebildeten Teile, um sie sofort zu verbauen. Auf manchen Karten befindet sich das Abbild einer Karte – dies bedeutet „Ziehe eine weitere Karte“. Die Symbole sind in den Ecken der Karten verkleinert dargestellt.



Zwei Türme und eine zusätzliche Karte



Ein Turm, zwei lange Mauern, eine kurze Mauer

Spielaufbau

Du benötigst eine Spielfläche von mindestens 45 x45 Zentimetern. (Falls die Burg in eine Richtung zu lang werden sollte, kannst sie verschieben und drehen. Die verbundenen Bauteile werden nicht auseinander fallen.)

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die Karten und die Burgfriede seiner Farbe. Die grauen Teile werden an eine Seite gelegt.

Jeder Spieler teilt seine Karten in Mauerstapel und Turmstapel auf und mischt diese.

Jeder Spieler zieht von jedem seiner Stapel zwei Karten; diese vier Karten sind seine Anfangskarten.

Turmkarte des grünen Spielers



Mauerkarte des gelben Spielers



Wie gespielt wird

Entscheidet per Zufall, wer beginnt. Die Spieler führen ihre Spielzüge nacheinander durch.

In deinem Zug machst du folgendes:

(1) Karten spielen. In jedem deiner Züge darfst du so viele Karten ausspielen, wie du willst. Du *musst* mindestens eine Karte spielen. Du darfst nicht passen!

Lege die von dir gewählten Karten mit der Vorderseite nach oben vor dir aus. Such dir alle abgebildeten Teile aus dem Vorrat heraus, bevor du mit dem Bauen beginnst.

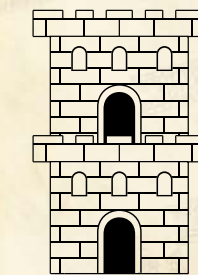
(2) Bauen. Nun musst du *alle* diese Bauteile an die Burg anbauen. (Im *ersten* Zug muss der Startspieler alle Bauteile, die er ausspielt, auch miteinander verbinden, das heißt er muss mindestens einen Turm ausspielen.)

In einen Innenhof, den der andere Spieler bereits für sich beansprucht hat (dann steht ein Burgfried darin, siehe weiter unten), darfst du selber nicht mehr bauen.

Du darfst nicht mit dem Bau einer weiteren Burg beginnen. Alle Teile müssen miteinander verbunden sein.

Falls es wirklich keine Möglichkeit geben sollte, ein Teil zu verbauen, musst du es deinem Mitspieler geben, damit er es in seinem nächsten Zug verwenden kann!

Seitenansicht eines Doppelten Burgfrieds



(3) Einen Innenhof für sich beanspruchen. Wenn du ein Bauteil anlegst, das durch seinen Bau ein Areal komplett umschließt, hast du einen „Innenhof“ erschaffen. Stelle einen Burgfried mit deiner Farbe in jeden Innenhof, den du umschließt. Wenn du einen deiner bereits bestehenden Innenhöfe in zwei oder mehr geschlossene Bereiche aufteilst, bekommt jeder neu geschaffene Innenhof seinen eigenen Burgfried.

Innenhöfe dürfen jede Form haben, solange alle Ecken rechte Winkel haben.

Die genaue Position des Burgfrieds im Innenhof ist nicht von Bedeutung. Du darfst ihn versetzen, wenn du innerhalb des Burgfrieds baust.

Einmal während des Spiels, genau dann, wenn du einen *neuen* Burgfried setzt, kannst du dort einen „Doppelten Burgfried“ errichten, indem du zwei Burgfriede übereinander platzierst.

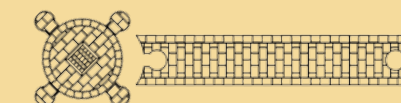
Der „Doppelte Burgfried“ sorgt dafür, dass sein Innenhof doppelt zählt. Wenn du einmal einen Innenhof für dich beansprucht hast, indem du einen einzelnen Burgfried darin platziert hast, zählt er als ein Innenhof; du darfst dich nicht später anders entscheiden und ihn nachträglich verdoppeln.

Normalerweise solltest du genügend Burgfriede zur Verfügung haben, aber falls eine Farbe doch alle Burgfriede aufbrauchen sollte, verwende beliebige andere Marker als weitere Burgfriede.



Hausregeln

Die Spieler sollten vor dem Spiel entscheiden, ob „Probeweises Anbauen“ von Bauteilen erlaubt ist oder ob jedes angelegte Stück zählt („Was liegt, liegt“). Wenn jemand das Spiel neu lernt, sollte probeweises Anbauen auf jeden Fall erlaubt sein.



Probeweises Anbauen mit Hilfe des 45 Grad-Tricks.

Indem man Türme im 45 Grad-Winkel anlegt, kann man die Geometrie eines Anbaus ausprobieren, ohne die Bauteile zusammenzustecken.

(4) Ziehen. Ungeachtet der Anzahl der Karten, die du gespielt hast, ziehst du am Ende deines Zuges nur eine Karte nach *... es sei denn*, du hast eine oder mehrere Karten mit dem Symbol für eine zusätzliche Karten ausgespielt. In diesem Fall ziehst du eine weitere Karte für jedes Symbol.

Du darfst deine Karte(n) von jedem deiner Stapel ziehen, aber wenn du mehr als eine Karte ziehst, musst du sie alle verdeckt ziehen, bevor du sie dir ansehen darfst.

(5) Eingesetzte Karten ablegen. Lege die Karten, die du in diesem Zug eingesetzt hast, auf einen Ablagestapel oder lege sie zurück in die Schachtel. Du wirst die Karten in diesem Spiel nicht mehr verwenden.

Das Spiel beenden

Sobald ein Spieler keine Karten mehr hat (weder Handkarten noch Karten zum Nachziehen), ziehen der oder die andere(n) Spieler alle ihre restlichen Karten und machen einen letzten Spielzug.

Punktewertung

Das Ziel des Spiels ist es, Räume zu umschließen. Der Wert eines Innenhofs hängt jedoch nicht von seiner Größe ab, sondern davon, wie viele Türme zu diesem Innenhof gehören.

Jeder Innenhof ist so viele Punkte wert, wie sich Türme um ihn herum befinden. Der Innenhof mit dem Doppelten Burgfried wird doppelt gewertet. Das bedeutet, dass viele Türme für beide Spieler zählen werden und ein einzelner Turm bis zu vier Mal gewertet werden kann.

Zähle die Punkte des einen Spielers und dann die des anderen. Anstatt die Burgfriede bei der Wertung zu entfernen, lege sie auf die Seite, damit du die Punkte noch mal überprüfen kannst, falls das notwendig sein sollte.

Sollte es bei den Punkten einen Gleichstand geben, ist derjenige mit den meisten Burgfriede der Sieger.

Gibt es dann immer noch keinen Sieger, dann *teilt* ihr euch den Sieg!