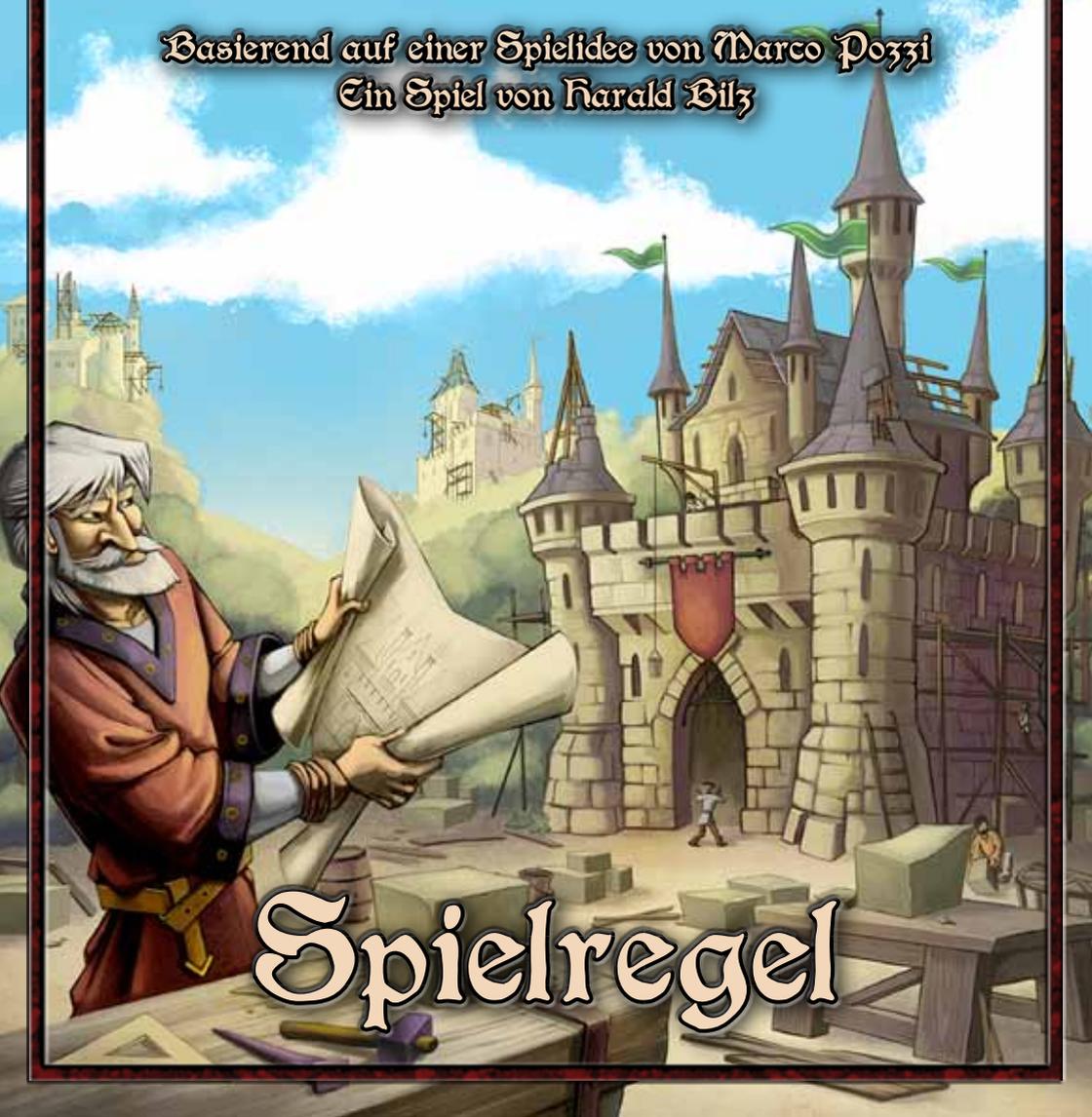


# Castles

Basierend auf einer Spielidee von Marco Pozzi  
Ein Spiel von Harald Bilz



# Spielregel

# Castles

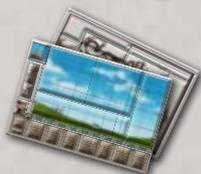
*Oh höret, ihr Baumeister“ erschallt es überall im Land. Denn der König Schneebart hat einen Wunsch: Seine wunderschöne Enkeltochter, Prinzessin Wolke, soll ein Heim bekommen, das ihrer Schönheit zur Ehre gereicht. Daher sind alle großen Baumeister des Landes aufgerufen, ihr Bestes zu geben und einen Palast zu bauen, wie ihn das Land, oder sogar die Welt noch nie gesehen hat. Zur Belohnung wird derjenige, der den stattlichsten Palast errichtet, nicht nur das Königreich erben, nein, auch Prinzessin Wolke wird die Seine sein...In Castles werden die Spieler zu ideenreichen Baumeistern, welche aus dem vorhandenen, aber leider nicht immer passenden Material einen prächtigen (und möglichst vollständigen) Palast erbauen sollen.*

## Spielmaterial

■ 1 Spielanleitung



■ 4 große Bauplätze



■ 4 Torplättchen



■ 4 Burgplättchen



■ 128 Mauerplättchen



## Spielziel

Jeder Spieler versucht auf seinem Bauplatz die größte und stattlichste Burg zu errichten. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler, der in der Abschlusswertung die meisten Siegpunkte erreicht hat.

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Bauplatz, ein Burgplättchen, ein Torplättchen, und alle Mauerplättchen, deren Mauerwerk seinem Torplättchen entspricht. Dann platziert jeder Spieler sein Torplättchen an beliebiger Stelle auf der Grundlinie des Bauplatzes (Nicht an den äußeren Rändern!). Alle nicht benutzten Bauplätze, Tor- und Mauerplättchen werden zur Seite gelegt, da sie für die laufende Partie nicht nötig sind. Dann werden die Mauerplättchen aller Spieler genommen, gemischt und in der Mitte

## ABBILDUNG: SPIELAUFBAU FÜR 4 SPIELER



des Tisches mit der Bildseite nach unten platziert, damit jeder Spieler Zugriff darauf hat. Diese Mauerplättchen bilden den Steinbruch.

## Spielablauf

Der erste Spieler (bzw. alle Spieler, da man die einzelnen Züge größtenteils parallel abhandeln kann) beginnt seinen Zug indem er zwei Mauerplättchen vom Steinbruch zieht. Danach entscheidet sich der Spieler, ob er...

- ♣ beide Plättchen behalten möchte
- ♣ beide Plättchen auf einer fremden Halde „anbietet“
- ♣ beide Plättchen endgültig „entsorgt“

### BEIDE PLÄTTCHEN BEHALTEN

Beide Plättchen können nun entweder regelkonform (Siehe Seite 5) verbaut werden oder im eigenen Lager, mit der Bildseite nach oben, gelagert werden. Es darf auch ein Plättchen verbaut und das zweite gelagert werden.

### BEIDE PLÄTTCHEN AUF DER NOCH FREIEN HALDE EINES MITSPIELERS „ANBIETEN“

Beide Plättchen werden, mit der Bildseite nach unten, auf die noch freie Halde eines Mitspieler gelegt. Zur Belohnung für diese freundschaftliche Nachbarschaftshilfe muss man sofort 2 neue Plättchen aus dem

Steinbruch ziehen. Diese Mauerplättchen MÜSSEN nun allerdings sofort verbaut oder gelagert werden. Plättchen, die weder gelagert, noch verbaut werden können, werden neben dem Bauplatz als „Bausünde“ abgelegt.

---

### BEIDE PLÄTTCHEN ENDGÜLTIG ENTSORGEN

---

Beide Plättchen in die allgemeine Bauschuttdeponie (Schachteldeckel) werfen, wo sie bis zum Spielende verbleiben.

---

### ENDE DER SPIELRUNDE

---

Wenn ein Spieler seine beiden Mauerplättchen verwendet hat (verbaut, gelagert oder entsorgt), legt er als Zeichen dafür, dass sein Zug beendet ist, sein Burgplättchen **über** seinen Bauplatz.

Sobald jeder sein Burgplättchen über den Bauplatz gelegt hat, müssen diejenigen, die nun noch Mauerplättchen auf ihren Halden liegen haben, diese nun einbauen, ins Lager legen oder auf der Bauschuttdeponie abwerfen. Dabei darf man mit jedem Mauerplättchen nach Belieben verfahren (z.B. eins verbauen und eins auf die Bauschuttdeponie werfen). Mauerplättchen von der Halde landen niemals als „Bausünde“ neben dem Bauplatz.

Wenn auch diese Mauerplättchen verwendet worden sind (sei es durch verbauen, einlagern oder abwerfen) ist diese Spielrunde beendet. Alle Spieler legen ihr Burgplättchen zurück **unter** ihren Bauplatz. Nun kann die nächste Spielrunde beginnen.

## Das Lager

Generell gilt: Plättchen, die im eigenen Lager liegen, können immer und jederzeit regelkonform verbaut werden, um Lagerplatz frei zu machen.

Sind alle 8 Lagerplätze belegt, kann auch kein Mauerplättchen mehr eingelagert werden. Alle Plättchen, die anschließend vom Steinbruch gezogen werden, müssen entweder sofort eingebaut werden oder es muss sofort ausreichend Platz im Lager geschaffen werden. Will oder kann man im Lager keinen Platz schaffen, gilt ein nachgezogenes und nicht verbautes Plättchen als „Bausünde“.

Solche Plättchen müssen rechts neben dem Bauplatz gesammelt werden und zählen in der Abschlussabrechnung -1 Siegpunkt pro Plättchen.

**Achtung:** Diese Plättchen können auch in späteren Runden nicht mehr verbaut werden.

# Bauregeln

## 1. BAUREGEL

Generell darf Mauerwerk nicht schweben, jedes verbaute Mauerstück muss eine direkte oder indirekte Verbindung zum Boden haben.



## 2. BAUREGEL

Himmel muss **IMMER** an Himmel anschließen, Mauerwerk **IMMER** an Mauerwerk (die Art des Mauerwerks ist hierbei nicht von Bedeutung). Himmel und Mauerwerk können niemals miteinander verbunden werden.



## 3. BAUREGEL

Der linke und der rechte Rand des Bauplatzes ,sowie der oberer Rand, dürfen niemals von Mauerwerk berührt werden.



## 4. BAUREGEL

Die Grundlinie gilt sowohl als Mauer als auch als Himmel: Hier kann alles angelegt werden, solange eine direkte oder indirekte Verbindung zum Boden besteht.



## Ende des Spiels

Wenn der Steinbruch leer ist, endet das Spiel mit dem Rundenende. Sollten zu Beginn einer neuen Runde nicht mehr genügend Mauerplättchen für alle Mitspieler vorhanden sein, dann werden **ALLE** restlichen Mauerplättchen auf der Bauschuttedeponie abgelegt und das Spiel endet sofort.

## DAS 16ER-SPIELEND

Das Spiel endet ebenfalls, wenn ein Spieler mindestens 16 Mauerplättchen verbaut und damit ausschließlich geschlossene Gebäude errichtet hat. In diesem Fall wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt.

Als geschlossene Gebäude gelten Gebäude, die komplett von Himmel umgeben sind.

## 1. WERTUNG - BURGGRÖSSE

Jedes regelkonform verbaute Mauerplättchen, welches mit dem Burgtor direkt oder indirekt verbunden ist, **zählt 1 Siegpunkt**.

## 2. WERTUNG - NICHT VERBRAUCHTER LAGERBESTAND

Je 2 nicht verbaute Mauerplättchen im Lager sind eine „Bausünde“ und **zählen -1 Siegpunkt**.

## 3. WERTUNG - OFFENE DÄCHER, LÖCHRIGE MAUERN

Gibt es auf dem Bauplatz Mauerplättchen, die noch offen sind, also Mörtelabschnitte besitzen, die an Himmel angrenzen, ist die Burg hier unfertig. Ein beliebiges Plättchen aus der Bauschuttedeponie wird mit der Rückseite (Regenseite) nach oben an diese offenen Stellen angelegt. Jedes dieser Plättchen gilt als „Bausünde“ und **zählt -1 Siegpunkt**.

**Hinweis:** Ein Regenplättchen kann durchaus mehrere „Öffnungen“ gleichzeitig schließen, **zählt aber dennoch nur -1 Siegpunkt**.

## 4. WERTUNG - MATERIALVERSCHWENDUNG

Jedes Plättchen, das rechts neben dem Bauplatz abgelegt werden muss **zählt -1 Siegpunkt**.

## 5. WERTUNG - FALSCH EINGEBAUTE MAUERPLÄTTCHEN

Falsch eingebaute Mauerplättchen werden auf die Rückseite gedreht und **zählen -3 Siegpunkte**. Sollten dadurch andere Plättchen nicht mehr mit dem Burgtor verbunden sein, bringen diese keine Punkte.

## ABSCHLUSSWERTUNG

Von den positiven Punkten werden nun alle negativen Punkte abgezogen. Der Spieler mit den meisten Punkten wird zum königlichen Baumeister ernannt und erbt das Königreich samt Prinzessin. Sollten mehrere Spieler gemeinsam die höchste Punktzahl errungen haben, gewinnt derjenige, der auf seiner Burg die meisten Fahnen flattern lässt. Gibt es auch hier einen Gleichstand, wird der Sieg feierlich geteilt. Was Prinzessin Wolke davon halten mag, wissen wir allerdings noch nicht...

### ABBILDUNG: ERLÄUTERUNG EINES MAUERPLÄTTCHENS

#### 1. MÖRTEL

Kann mit Mörtel anderer Mauerplättchen verbunden werden.

#### 2. MAUERWERK

Es gibt 4 Sorten, die auch beliebig miteinander verbaut werden können.

#### 3. FÄHNCHEN

Zählen nur bei Spielende und müssen immer mit der Fahne nach oben gebaut werden.



#### 4. HIMMEL

Kann mit Himmel anderer Mauerplättchen verbunden werden.

## ABBILDUNG: BEISPIEL EINER SCHLUSSWERTUNG



1. **14 Siegpunkte** für mit dem Torplättchen verbundene Mauerplättchen (inklusive Torplättchen)
  2. Der an 2 offenen Stellen der Burg platzierte Regen verursacht **-2 Siegpunkte**.
  3. **Null Punkte** (aber keine negativen Punkte) für nicht mit der Burg verbundene, gebaute Mauerplättchen.
  4. Die 3 ungenutzten Mauerplättchen im Lager verursachen **-1 Siegpunkt** (abgerundet)
  5. Die 3 abgelegten Bausünden verursachen **-3 Siegpunkte**.
- = 8 Punkte**

## Erweiterte Regeln

Natürlich haben wir noch ein paar Vorschläge, um noch mehr Strategie und Tiefe in *Castles* einzuführen. Die folgenden Regeln können einzeln oder alle gemeinsam genutzt werden, um das Spielerlebnis mit *Castles* noch zu verbessern.

### FREIE TORWAHL

Das Torplättchen wird nicht zu Beginn auf dem Bauplatz platziert, sondern belegt einen Platz im Lager, von wo aus es später jederzeit regelkonform platziert werden darf.

### STABILITÄT

In der Wertungsphase erhält der Spieler, der von einem Typ Mauerwerk die meisten Plättchen zusammenhängend verbaut hat, weitere 3 Siegpunkte. Haben mehrere Spieler die meisten zusammenhängenden Plättchen einer Art, bekommt niemand diese Sonderpunkte. Diese Wertung wird für jedes im Spiel befindliche Mauerwerk getrennt durchgeführt.

Somit gibt es z.B. bei 3 Spielern auch 3 Stabilitätsprüfungen.

---

## ÄSTHETIK

---

Der Spieler, der die meisten Fahnen auf seiner Burg flattern lässt, bekommt 3 zusätzliche Siegpunkte. Haben mehrere Spieler zusammen die meisten Fahnen, entfällt diese Wertung. Nicht mit dem Tor verbundene Fahnen zählen nicht.

---

## OPTIK

---

Wenn ein Spieler mindestens 2 Fahnen in einer Farbe, aber keine weiteren Fahnen, hat (also nur Fahnen einer Farbe auf seinen Mauern flattern), bekommt er weitere 3 Siegpunkte.

## Credits

**Spielautor:** Harald Bilz

**Basierend auf einer Spielidee von:**  
Marco Pozzi

**Lizenz der ursprünglichen Spielidee:**  
Studio Giochi

**Illustrationen:** Erika Signini

**Grafische Bearbeitung, Gestaltung und Layout:** Marina Fahrenbach

**Produktionsmanagement:**  
Heiko Eller und Harald Bilz

**Redaktion:** Harald Bilz, Ralf Siedek,  
Hermann Schrammen, Heiko Eller

**Lektorat:** Hermann Schrammen

**Unter Mitarbeit von:** Mario Sacchi,  
Kerstin Soth, Michelle Reiche, Carsten-Dirk Jost, Christoph Lipsky u.v.a.

Gedruckt in Polen von Granna sp.z.o.o.

Ein Spiel von Heidelberger Spieleverlag  
in Kooperation mit Post Scriptum

Mehr Informationen auf  
**WWW.HEIDELBAER.DE**





