

CASTLE

Een spel van Leo Colovini

Doel van het spel

Architecten proberen naar eigen inzicht op het speelbord steden te bouwen. Gildekaarten geven aan welke stedelijke voorzieningen voordelen opleveren. Als een stad wordt voltooid, volgt er een puntentelling waarbij iedere speler voor 1 of 2 kaarten uit zijn hand punten incasseert. Soms is het verstandig om in het begin niet teveel punten te scoren, omdat spelers die achter staan het voordeel hebben, dat ze kaarten mogen ruilen. Wie op het juiste moment zijn sprong naar voren maakt, is de succesvolste architect.

Speelmateriaal

- 30 houten torens in 3 kleuren



- 60 houten huizen in 5 kleuren



- 15 houten paleizen in 5 kleuren



- 33 houten muren



- 8 scorepionnen, 2 per kleur



- 2 dobbelstenen voor huizen



- 1 dobbelsteen voor torens



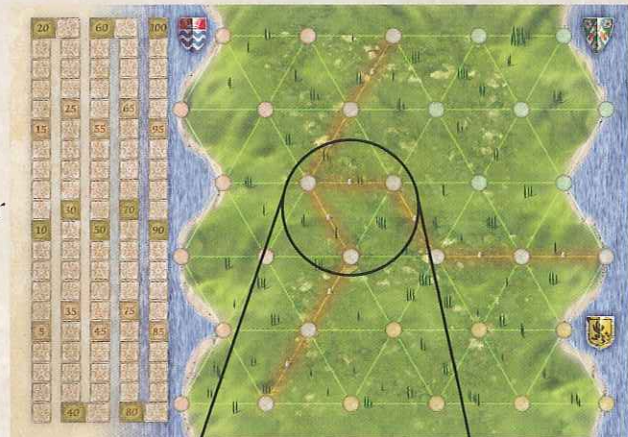
- 60 gildekaarten



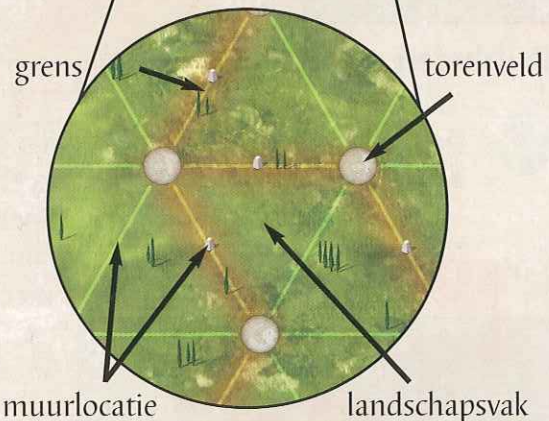
voorzijde

achterzijde

speelbord



scorespoor



Grenzen en muren:

Grenzen scheiden 3 met wapens gemarkeerde gebieden van elkaar (zie Gildekaarten op blz. 6). Elke grens is ook een muurlocatie.

De voorbereiding

Leg het speelbord op tafel. Leg alle torens, huizen, paleizen, muurdelen en dobbelstenen naast het speelbord. Schud de 60 gildekaarten. Iedere speler ontvangt er 6, die hij op handen neemt. Leg de resterende kaarten als gedekte trekstapel naast het speelbord. Vervolgens neemt iedere speler twee scorepionnen van één kleur. Hij zet er één naast veld "1" van het scorespoor. De andere zet hij gedurende het spel voor zich neer om aan te geven welke kleur hij heeft.

Spelverloop

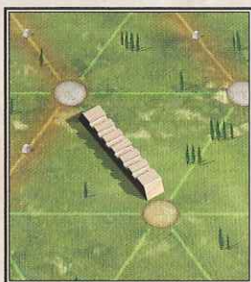
Bepaal wie het spel begint. De speler die aan de beurt is, voert de volgende acties in onderstaande volgorde uit:

- **Een muur bouwen:** Hij neemt een muur uit de voorraad en legt deze naar believen op een vrije muurlocatie op het speelbord.
- **Dobbelen:** Hij werpt met de 3 dobbelstenen. Het resultaat van de worp en de locatie van de muur bepaalt hoeveel torens (0, 1 of 2) en huizen (1 of 2) hij mag neerzetten.
- **Punten tellen:** Als hij met de zojuist gebouwde muur een stad heeft voltooid, volgt er een puntentelling. Daarna trekt iedere speler 1 gildekaart. Spelers die achterstaan, mogen kaarten ruilen.
- **De dobbelstenen doorgeven:** Hij geeft de dobbelstenen aan zijn linkerbuurman.

LET OP! Als een speler dobbelt voordat hij een muur heeft gebouwd, moet hij voor straf zijn scorepion 1 veld op het scorespoor terugzetten. Vervolgens zet hij alsnog de muur op het speelbord en dobbelt opnieuw. De scorepion van een speler kan echter nooit verder dan veld "1" worden teruggezet.

Een muur bouwen

De speler die aan de beurt is, moet op een vrije muurlocatie een muurdeel bouwen. De muur hoeft niet aan een al op het speelbord liggende muur te grenzen. Muren mogen nooit in afgebouwde steden worden gelegd!



Een speler begint zijn beurt met het op een vrije muurlocatie bouwen van een muurdeel.



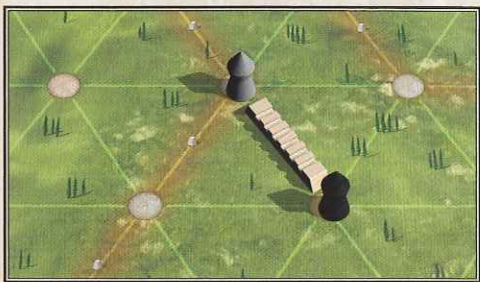
Later in het spel: Hij legt muurdeel A op het speelbord.

Dobbelen




De speler werpt de 3 dobbelstenen en voert de bijbehorende acties uit.

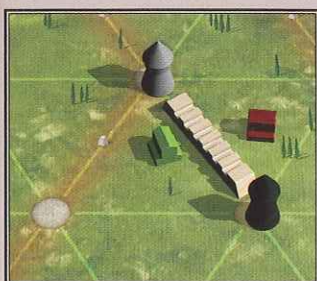
- **Torens:** De torendobbelsteen geeft aan welke toren (kleur) de speler aan een vrij uiteinde van de zojuist gelegde muur moet zetten. Als het andere uiteinde van deze muur ook vrij is, moet hij een toren naar keuze uit de voorraad nemen en deze aan dit uiteinde zetten. Als de betreffende torenkleur niet beschikbaar is, kiest hij een toren van een andere kleur.



Een speler die een muur tussen twee torens legt, hoeft niet met de torendobbelsteen te werpen.

Michael werpt . Hij zet een zwarte toren op het onderste torenveld. Hij mag de kleur van de andere toren kiezen. Hij kiest voor een grijze toren en zet deze op het bovenste torenveld.

- **Huizen:** Huizendobbelstenen geven aan welke kleur huizen de speler op de landschapsvakken aan weerszijden van de zojuist gelegde muur moet zetten. Als de speler de muur aan de rand van het speelbord heeft gebouwd, werpt hij gewoon met beide dobbelstenen en mag hij kiezen welke hij gebruikt. Als de betreffende kleur huizen niet beschikbaar is, kiest hij een huis van een andere kleur. Een vraagteken geeft aan, dat de speler een kleur mag kiezen.



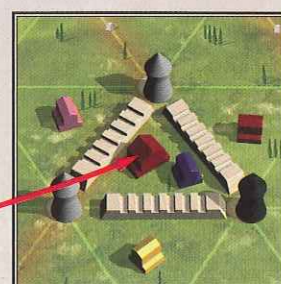
Links: Bob werpt en . Hij zet een rood huis aan de rechterkant van de muur neer. Hij mag de kleur van het andere huis kiezen, en zet een groen huis aan de andere kant van de muur neer. *Rechts:* Omdat Emma de muur aan de rand van het speelbord heeft gebouwd, zet zij maar 1 huis neer.



- **Paleizen:** Als een **afgebouwde** stad 2 huizen van dezelfde kleur bevat, vervang deze dan direct (vóór de puntentelling) door een paleis van dezelfde kleur. Leg de huizen terug in de voorraad. Als de betreffende kleur paleis niet beschikbaar is, blijven de huizen staan.



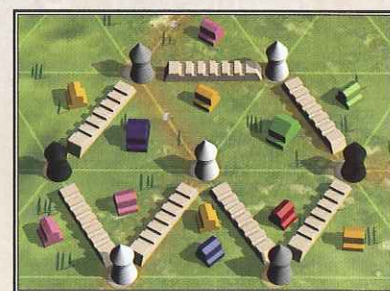
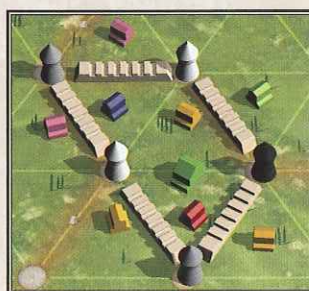
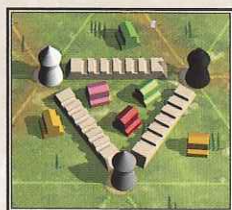
Michael heeft een stad afgebouwd en er een rood huis in gezet. De stad bevat nu twee rode huizen. Hij vervangt deze direct door een paleis.



Stad afbouwen, verbinden en punten tellen

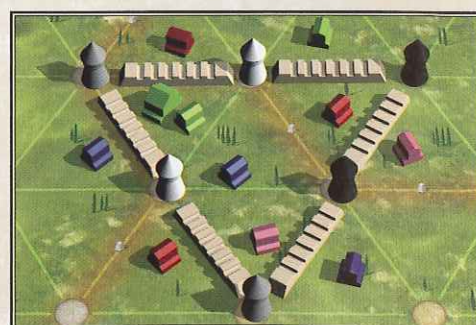
Zodra een speler een muur zodanig legt, dat één of meer landschapsvakken helemaal door muren zijn omgeven, is de **stad afgebouwd**. Hij mag deze stad eventueel met een andere stad verbinden. Daarna volgt er een puntentelling (zie pag. 4).

3 voorbeelden van afgebouwde steden:



Tip: Nadat een stad is afgebouwd, kan deze niet meer in meerdere stukken worden verdeeld. Als een stad uit meerdere landschapsvakken bestaat, is het overzichtelijk om de huizen en paleizen in deze stad naar kleur te groeperen.

De huizen in deze stad zijn naar kleur gegroepeerd.



Als de zojuist afgebouwde stad direct (verbonden met ten minste één muur) aan een of meer andere afgebouwde steden grenst, mag de speler **één** van deze aangrenzende steden met de zojuist afgebouwde stad **verbinden**. Daartoe verwijdert hij alle muren die deze twee steden van elkaar scheiden en legt ze terug in de voorraad. Een speler mag nooit meer dan 2 steden tegelijk met elkaar verbinden.



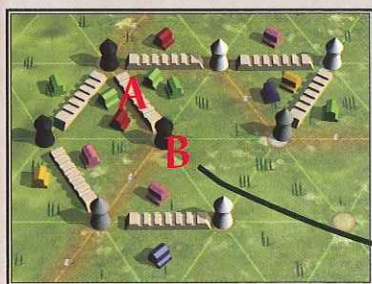
Bob bouwt muur A en voltooit stad 1.

Hij heeft nu 3 mogelijkheden:

- Hij kan steden 1 en 2 met elkaar verbinden door muren B en C te verwijderen.
- Hij kan steden 1 en 3 met elkaar verbinden door muur D te verwijderen.
- Hij kan besluiten om geen steden te verbinden en alle muren te laten staan.

Voor het overzicht bevat het voorbeeld geen huizen, paleizen en torens!

Opmerking: Verwijder vóór de puntentelling vrijstaande muren en torens uit de stad en leg deze direct terug in de voorraad.



Emma voltooit de stad. Zij verwijdert muur A en toren B en legt deze terug in de voorraad.



Nu volgt de **puntentelling**: Te beginnen met de speler die de stad heeft afgebouwd en daarna met de klok mee, **moet** iedere speler ten minste 1 kaart uit zijn hand spelen. Hij mag **kiezen** voor één van de volgende opties:

- Hij legt 1 of 2 kaarten open voor zich neer. Dit levert hem punten op, die direct op het scorespoor worden bijgeteld. Hij trekt daarna 1 nieuwe kaart. Dan legt hij de gespeelde kaart(en) op de aflegstapel.
- Hij legt 1 kaart gedekt op de aflegstapel. Hij ontvangt hier geen punten voor. Hij trekt vervolgens 2 nieuwe kaarten.

Als de trekstapel is uitgeput, schud dan de kaarten van de aflegstapel en gebruik deze als nieuwe trekstapel.

Op pag. 5 staat een voorbeeld van een puntentelling. De eigenschappen van de gildekaarten worden op pag. 6 uitgelegd.

Nadat alle spelers kaarten hebben gespeeld en getrokken, mag de speler met de minste punten naar believen een aantal handkaarten gedekt op de aflegstapel leggen en er daarna evenveel trekken. Als meerdere (óf alle) spelers de minste punten hebben, mogen ze allemaal kaarten ruilen (te beginnen met de speler die aan de beurt is en vervolgens met de klok mee).

Geel en Groen hebben beiden de minste punten. Ze mogen allebei zoveel kaarten afleggen als ze willen en er evenveel trekken.



De dobbelstenen doorgeven

De speler geeft de dobbelstenen aan zijn linkerbuurman, die nu aan de beurt is.

Voorbeeld van een puntentelling

Auke heeft stad X afgebouwd. Er volgt een puntentelling voor alle spelers.



Houd de beschrijvingen van de gildekaarten op pag. 6 bij de hand voor een beter begrip van het voorbeeld!

Auke speelt 2 kaarten en scoort:



De zojuist afgebouwde stad bestaat uit 7 landschapsvakken. Auke krijgt 9 punten.



Er zijn 5 torens op het speelbord die aan het water staan en niet in afgebouwde steden. Auke scoort 10 punten.

Jan speelt maar 1 kaart en scoort:



Er zijn 6 muren op het speelbord die geen onderdeel van een afgebouwde stad zijn. Jan krijgt 6 punten.

Pieter Jan speelt 2 kaarten en scoort:



Tot nu toe zijn er 4 steden afgebouwd. Pieter Jan verdient 4 punten.



Er zijn 6 roze huizen op het speelbord die niet bij een afgebouwde stad horen. Pieter Jan krijgt 6 punten.

Manuel speelt 2 kaarten en scoort:



Er zijn 7 huizen in de regio met het afgebeelde wapen. Manuel krijgt 7 punten.



De zojuist afgebouwde stad X bevat 7 torens. Manuel ontvangt 7 punten.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra de laatste muur óf de laatste toren óf het laatste huis óf het laatste paleis is gebouwd.

Als met het laatst gezette stuk een stad is afgebouwd, volgt er nog een gewone puntentelling.

Als met het laatst gezette stuk geen stad is afgebouwd, volgt er een puntentelling met de volgende aanpassing: Iedere speler mag voor zichzelf een stad uitzoeken die voor deze puntentelling wordt beschouwd als een zojuist afgebouwde stad.

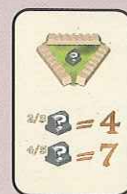
De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de meeste kaarten in zijn hand. Als het dan nog steeds gelijk is, delen deze spelers de overwinning.

De gildekaarten

De volgende gildekaarten hebben uitsluitend betrekking op de zojuist afgebouwde stad:



Bestaat de stad uit precies 1, 2 óf 3 landschapsvakjes, dan scoort de speler respectievelijk 6, 7 of 8 punten. Bestaat de stad uit 7 of meer landschapsvakjes, dan scoort hij 9 punten.



Bevat de stad huizen of paleizen in 2 of 3 verschillende kleuren, dan scoort de speler 4 punten. Bevat de stad 4 of 5 verschillende kleuren, dan scoort hij 7 punten.



Voor elke witte, grijze óf zwarte toren in de stad scoort de speler 2 punten.



Voor elk paleis in de stad scoort de speler 1 punt. Voor huizen scoort hij geen punten.



Voor elk paleis in de aangegeven kleur scoort de speler 3 punten. Voor elk huis in de aangegeven kleur scoort hij 1 punt.



Voor elke toren in de stad scoort de speler 1 punt.

De volgende gildekaarten hebben betrekking op huizen, torens en muren op het speelbord die niet bij een afgebouwde stad horen.



Voor elk huis in de aangegeven kleur scoort de speler 1 punt.



Voor elke toren scoort de speler 1 punt.



Voor elk huis in het aangegeven gebied scoort de speler 1 punt.



Voor elke toren die aan water staat, scoort de speler 2 punten. Voor andere torens scoort hij geen punten.



Voor elke witte, grijze óf zwarte toren scoort de speler 2 punten.

Deze kaart hoort bij geen van bovenstaande categorieën:



Voor elke afgebouwde stad op het speelbord scoort de speler 1 punt.



Voor elke muur scoort de speler 1 punt.



© 2006 Hans im Glück
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000

Alle rechten voorbehouden.
Made in Germany.

Deze doos bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

Spellenliefhebbers bezoeken:
Het Spellenspektakel,
www.spellenspektakel.nl