

Castle

Panic[®]



Spielanleitung

Castle

Panic



Ein Spiel für 1 bis 6 Spieler ab 8 Jahren
von Justin De Witt

EINFÜHRUNG

Der Wald wimmelt nur so von Monstern aller Art. Kobolde, Orks und selbst Trolle lauern im Schatten. Sie haben geduldig zugeschaut, wie ihr eure Burg gebaut und eure Soldaten ausgebildet habt, doch jetzt lassen sie ihr Heer aufziehen und marschieren aus dem Wald heraus auf euch zu. Könnt ihr zusammen eure Burg gegen die Horde verteidigen, oder werden die Monster eure Mauern niederreißen und die prächtigen Burgtürme zerstören? Ihr werdet entweder zusammen gewinnen oder verlieren, aber nur einer von euch wird am Ende zum Meistermonstertöter ernannt werden!

ZIEL DES SPIELS

Castle Panic ist ein kooperatives Spiel mit einem besonderen Kniff. Die Spieler müssen als Gruppe zusammenarbeiten und nicht gegeneinander. Sie spielen Karten, um die Monster zu töten, während diese aus dem Wald auf die Burg zumarschieren. Die Spieler tauschen Karten und entwerfen zusammen eine Strategie, um die Monster davon abzuhalten, die Burgtürme einzureißen.

Entweder gewinnen oder verlieren sie zusammen, aber nur der Spieler mit den meisten Siegpunkten wird am Ende zum Meistermonstertöter gekürt. Um zu gewinnen, müssen die Spieler alle 49 Monstermarker ins Spiel bringen und alle aufgedeckten Monster töten. Die Spieler verlieren, wenn die Monster alle 6 Burgtürme zerstört haben.

SPIELVARIANTEN

Ihr könnt *Castle Panic* auf dreierlei Weise spielen: in der **Grundversion**, als **(voll-)kooperative Variante** oder in der **Herr der Monster-Version**. Die Grundversion wird direkt im Anschluss beschrieben. Die (voll-)kooperative und die Herr der Monster-Varianten werden im Abschnitt *Spielvarianten* auf Seite 11 beschrieben.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan

Zeigt die Burg und das Schlachtfeld drum herum.



49 Burkkarten

Mit ihnen greifst du die Monster an und verteidigst die Burg.



49 Monstermarker

Die Monster und Sondereffekte, die die Spieler überleben müssen.



1 Monsterbeutel

Das Behältnis für die Monstermarker; sie werden daraus gezogen und auf den Spielplan gelegt.



6 Mauern

Die Mauern halten die Monster von der Burg fern und können nach ihrer Zerstörung wieder aufgebaut werden.



6 Burgtürme

Die Ziele der Monster. Wenn alle Burgtürme zerstört sind, verlieren die Spieler sofort das Spiel.



12 Plastikständer

Steckt Mauerteile und Türme in die Plastikständer.

1 Teermarker

Legt ihn aus, wenn die Burkkarte *Teer* gespielt wurde.



2 Befestigungsmarker

Hänge einen solchen Marker über ein Mauerteil, als Zeichen, dass dieses als *verstärkt* gilt.



1 sechseckiger Würfel

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus-Spiele-Team.

DER SPIELPLAN

Der Spielplan besteht aus einer Reihe von **Ringen**, in deren Mitte sich der **Burgring** – bestehend aus mehreren **Feldern** – befindet. Die Ringe tragen unterschiedliche Bezeichnungen (Wald, Bogenschützen, Ritter, Schwertkämpfer und Burg) und sind in rote, blaue und grüne **Farbbereiche** aufgeteilt. Sie bestehen jeweils aus 2 **Kreisbögen**, die von 1 bis 6 durchnummeriert sind.

Die Monster werden bis auf den Spielaufbau (siehe unten) zunächst im **Wald** – im äußersten Ring – aufgestellt. In den Bogenschützen-, Ritter- und Schwertkämpferingen finden die meisten Kämpfe statt. Im Burgring befinden sich die Türme, die ihr verteidigen müsst.

- Der äußerste Ring ist der **Waldring**. Hier befinden sich auch die Nummern der Kreisbögen (1-6); sie bestimmen, wo ein Monster auf dem Spielplan auftaucht. (Anders nur beim Spielaufbau – siehe unten.)
- Der nächste Ring ist der **Bogenschützenring**. Danach folgen der **Ritterring** und schließlich der **Schwertkämpfering**, benachbart zur Burg.
- In der Mitte des Spielplans befindet sich der **Burgring**, wo ihr die **Burgtürme** aufstellt.
- Auf der Linie zwischen Schwertkämpfering und Burgring stehen die **Mauern der Burg**.
- Eine Übersicht über den **Phasenablauf** findet ihr in den Ecken des Spielplans.

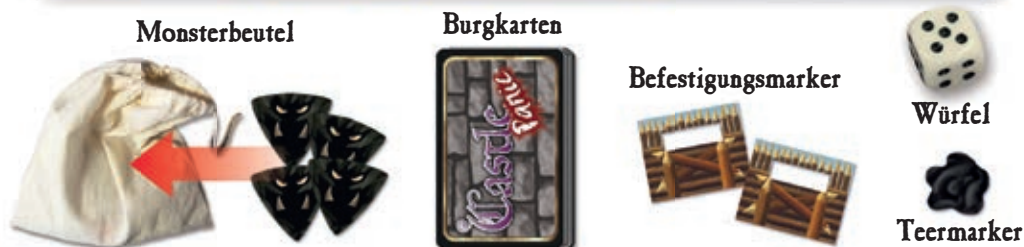
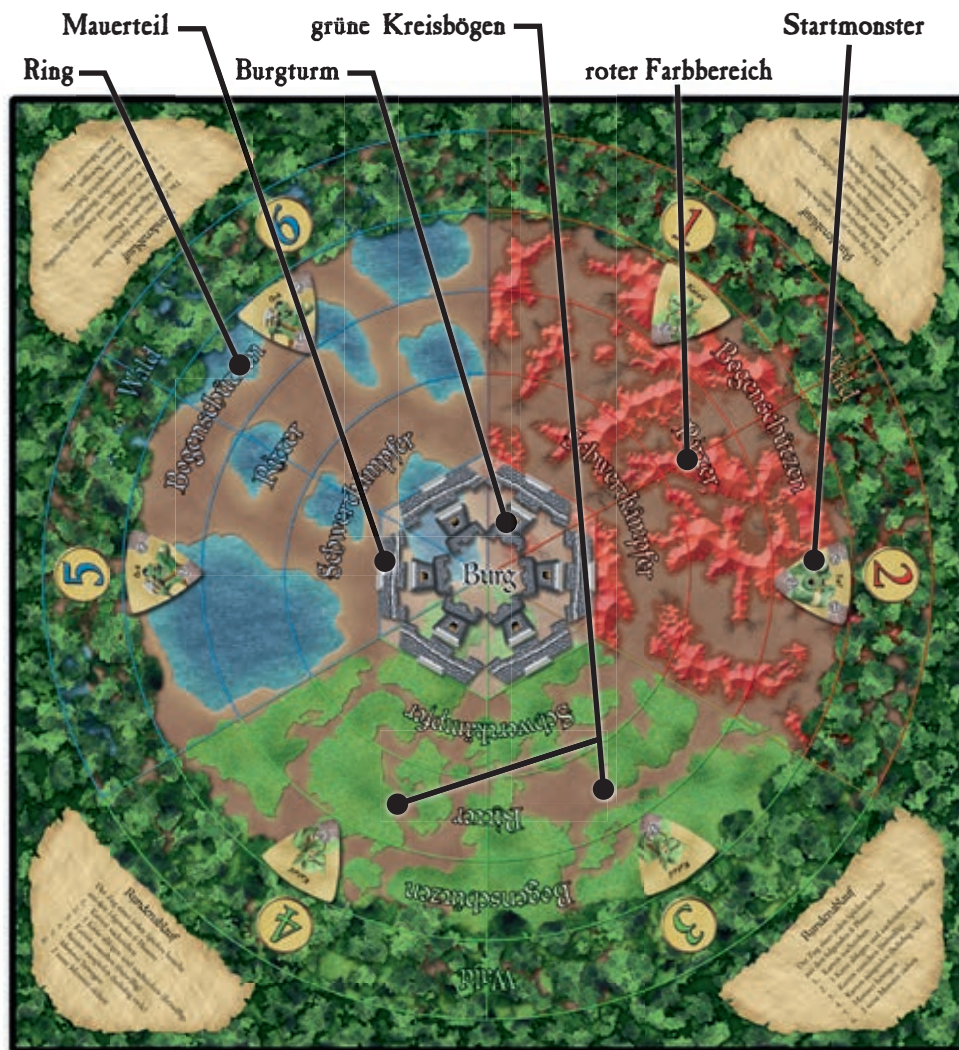
SPIELAUFBAU

Bei allen Varianten von *Castle Panic* ist der Spielaufbau stets derselbe:

1. **Aufbau der Burg:** Steckt die Mauern und Burgtürme in die Plastikständer. Setzt je 1 Turm auf die Felder im Burgring sowie je 1 Mauer auf jede Linie zwischen der Burg und dem Schwertkämpfering.

2. **Die Monster platzieren:** Sucht 3 Kobolde, 2 Orks und 1 Troll aus den Monstermarkern heraus. Platziert dann 1 dieser Monster in jedem Kreisbogen des **Bogenschützenrings**; sie sind die Startmonster. Die Spieler entscheiden, welches Monster in welchem Kreisbogen platziert wird, aber es darf nur 1 Monster pro Kreisbo-

Beispielaufbau (ohne Handkarten der Spieler)



gen gesetzt werden. Die höchste Zahl auf dem jeweiligen Monstermarker muss auf die Burg zeigen (wie im Beispiel zu sehen). (**Beachte:** Im restlichen Spiels werden die Monster im Waldring platziert, zu Spielbeginn jedoch nicht. Der erste Spieler braucht schließlich auch ein paar Ziele!)

Legt dann die übrigen Monstermarker in den Monsterbeutel.

3. **Mischt** die Burgkarten und **teilt** die der Mitspielerzahl entsprechende Anzahl von Karten verdeckt an alle Spieler aus. Da *Castle Panic* ein kooperatives Spiel ist, ist es nicht nötig, die Karten geheim zu halten, wenn ihr es nicht anders wollt. (Auch wenn ihr sie vor euch auslegt, werden sie im Folgenden als Handkarten bezeichnet.) Entnehmt die **Anzahl der Handkarten**, die an jeden Spieler ausgeteilt werden, der folgenden Tabelle:

Anzahl der Handkarten	
Spielerzahl	Handkarten
2	6
3 bis 5	5
6	4

Legt die restlichen Burgkarten verdeckt als Nachziehstapel bereit. Neben diesem Nachziehstapel sollte genug Platz für den Ablagestapel sein.

4. Legt Teer- und Befestigungsmarker sowie den Würfel bereit.



SPIELABLAUF

Wählt den Startspieler aus. Nach ihm geht es im Uhrzeigersinn weiter. Der Zug eines jeden Spielers besteht aus den folgenden **6 Phasen**:

1. Karten nachziehen
2. 1 Karte ablegen und danach 1 Karte nachziehen (freiwillig)
3. Karten tauschen (freiwillig)
4. Karten ausspielen
5. Monster bewegen
6. 2 neue Monster ziehen und platzieren

1. Karten nachziehen

Diese Phase entfällt im ersten Zug eines Spielers.

Ziehe auf deine **volle** Anzahl von Handkarten **nach** – verdeckt oder offen, je nachdem, wie ihr euch entschieden habt (siehe *Spiel Aufbau*, links). Die Zahl der Handkarten hängt von der Spieleranzahl ab; siehe dazu die Tabelle links. Während der anderen Spielphasen kann diese Kartenzahl auch höher sein. Wenn sich keine Karten mehr im Nachziehstapel befinden, mischt den Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit.

2. 1 Karte ablegen und danach

1 Karte nachziehen (freiwillig)

Du **darfst** nun 1 **Burgkarte** von deiner Hand ablegen und danach 1 neue Karte **nachziehen**.

3. Karten tauschen (freiwillig)

Du **darfst** in dieser Phase Karten mit deinen Mitspielern tauschen, um deine Kartenhand zu verbessern. Die Zahl der maximal tauschbaren Karten hängt von der Anzahl der Mitspieler ab.

- In einer Partie mit 2- bis 5 Spielern darfst du maximal 1 deiner Karten gegen 1 Karte eines beliebigen Mitspielers tauschen.

- In einer Partie mit 6 Spielern darfst du dagegen bis zu 2 Karten in deinem Zug tauschen, entweder mit 1 oder mit 2 verschiedenen Spielern.
- Beide Spieler wählen die Karten aus, die sie tauschen möchten. Zudem ist niemand zum Tauschen gezwungen, wenn er dies nicht will.
- Ein Spieler darf **nicht** mit einem Spieler tauschen, der keine Handkarte mehr hat, und er darf auch **nicht** einfach einem anderen Spieler eine Karte schenken. Es muss ein richtiger Tausch sein.

4. Karten ausspielen

In dieser Phase darfst du so viele deiner Handkarten ausspielen, **wie du kannst und willst**. Die Karten können benutzt werden, um Monster zu töten, sie aufzuhalten, Mauern, die zerstört wurden, wieder auszubauen oder um neuen Karten zu ziehen. Genauere Informationen findest du auch im Abschnitt *Spiel Details* ab Seite 8.

Monster angreifen

- Um ein Monster anzugreifen, musst du in der Lage sein, es zu “treffen”. Um ein Monster zu treffen, spiele eine Handkarte aus, die sowohl zu dem Farbbereich als auch zu dem Ring passt, in dem sich das Monster gerade befindet (siehe dazu das Beispiel auf S. 5).
- Du kannst **beliebig viele** deiner Handkarten ausspielen und dabei **verschiedene Monster oder auch nur dasselbe angreifen**: Die Aufteilung der Angriffe bleibt dir überlassen. Lege die Karten nach ihrem Ausspielen ab.
- Monster können **niemals** im Waldring angegriffen werden.
- Es gibt nur wenige Karten, mit denen Monster im Burgring angegriffen werden können. Diese Karten könnt ihr am Turmsymbol **T** erkennen.
- Jedes Mal, wenn ein Monster einen Treffer abbekommt, erleidet es **1 Punkt Schaden**, falls auf der entsprechenden Karte **nichts anderes steht**.

- Wenn du ein Monster angreift, markierst du den Schaden, indem du das Monster im Uhrzeigersinn **auf die nächstniedrigere Zahl drehst**. Die augenblicklichen Lebenspunkte müssen dabei immer auf die Burg zeigen. Das Monster ist getötet, wenn es seinen letzten Lebenspunkt verliert.

Monster töten

Wenn ein Monster seinen letzten Lebenspunkt verliert, wurde es "getötet". Der Spieler, der den letzten Schadenspunkt zugefügt hat, darf das Monster als **Trophäe** behalten (siehe dazu die Angaben zu Siegpunkten im Kapitel *Spielende* auf S. 7). Monster, die nicht von Spielern, sondern etwa durch den *Großen Felsen* oder den Angriff auf Mauern getötet wurden, können nicht als Trophäen

gesammelt werden. Diese Monster kommen stattdessen in die Schachtel zurück.

Monster aufhalten

Manche Karten – wie etwa *Treibt es zurück!* – fügen Monstern keinen Schaden zu, halten diese jedoch auf oder bewegen sie zurück in den Wald. Genaueres zu diesen Karten findet man im Abschnitt *SpielDetails*, ab S. 8.

Mauern wiederaufbauen

Während der *Phase 4: Karten ausspielen* darfst du Mauern wiederaufbauen, die von den Monstern zerstört wurden. Um eine Mauer zu bauen, musst du pro Mauer 1 *Mauersteine*- und 1 *Mörtelkarte* ausspielen. Eine zweite Mauer kann nicht zu einer bereits existierenden Mauer hinzugefügt werden.



Monster angreifen



5. Monster bewegen


Bewege jedes Monster auf dem Spielplan **außerhalb der Burg** um 1 **Ring** näher zur Burg. Wenn sich ein Monster bereits **im Burgring** befindet, bewegt es sich **1 Feld** im Uhrzeigersinn.

Trifft ein Monster auf eine **Mauer** bzw. einen **Burgturm**, nimmt es **1 Punkt Schaden**, und Mauer oder Turm werden **zerstört**. (Nimm sie vom Plan.) Wenn das Monster noch Lebenspunkte übrig hat, nachdem es eine Mauer zerstört hat, bleibt es **im Schwertkämpfering stehen**. Wenn keine Mauer zwischen Schwertkämpfer- und Burgring steht, dringen die Monster – gegebenenfalls in der nächsten *Phase 5: Monster bewegen* – in die Burg ein, ohne Schaden zu nehmen.



Hat ein Monster noch Lebenspunkte übrig, nachdem es einen **Turm zerstört** hat, dann bewegt es sich in das Feld des zerstörten Turms. Diese Bewegung wird solange in jeder weiteren *Phase 5: Monster bewegen* eines Spielers fortgeführt, bis das Monster entweder seinen letzten Lebenspunkt verloren hat oder der letzte Turm zerstört wurde. Zerstörte Türme können nicht wieder aufgebaut werden. Werden alle 6 zerstört, habt ihr das Spiel verloren – verteidigt also gefälligst die Türme!



Sobald sich ein Monster im Burgring befindet, haben nur noch Karten mit dem Turmsymbol  Einfluss auf das Monster.

Wenn **mehrere Monster** auf eine Mauer oder einen Turm treffen, wählen die Spieler aus, welches Monster den Schaden nimmt. Wenn mehrere Monster auf eine Mauer treffen, bleiben danach alle überlebenden im Schwertkämpfering stehen. Treffen mehrere Monster auf einen Turm (und überleben), ziehen alle Monster in das Turmfeld.



6. 2 neue Monster ziehen und platzieren

Ziehe 2 neue Monster aus dem Monsterbeutel und platziere sie **nacheinander** auf dem Spielplan. **Würfle** für jeden Kobold, Ork, Troll oder ein Bossmonster



Monstermarker

(siehe Textkasten auf der folgenden Seite), um zu sehen, **in welchem Kreisbogen des Waldringes** das Monster genau **platziert** wird („3“ bei einer gewürfelten 3 usw.). Wenn du ein Monster platzierst, **zeigt dessen höchste Zahl** immer auf die Burg; dies sind die Anfangslebenspunkte des Monsters. Auf einem Feld können sich mehrere Monster befinden.

Daneben verbergen sich im Monsterbeutel auch **Sondereffekte**. Sondereffekte werden nicht auf den Spielplan platziert. Stattdessen haben sie einmalige Auswirkungen auf Spieler oder Monster und werden dann in die Schachtel zurückgelegt. Genauere Informationen findest du auch im Abschnitt *Spiel-details* ab Seite 8.



Sondereffekte



Bossmonster

Bossmonster werden wie andere Monster auf dem Spielplan platziert; sie greifen die Burg ganz normal an und können auch normal getötet werden. Sie verfügen aber auch noch über eine Spezialfähigkeit, die ausgelöst wird, wenn du es ziehst. Bossmonster erkennt ihr an dem goldenen Hintergrund ihrer Schadenspunkte auf der Marke.

Kobold-König: Dieses königliche Monster erscheint mit seinen treuen Vasallen an seiner Seite. Nachdem du den Kobold-König den normalen Regeln entsprechend im Waldring platziert hast, ziehe 3 zusätzliche Monstermarker. Monster werden auf dem Spielplan platziert, Sondereffekte wie gewohnt abgehandelt und dann in die Schachtel zurückgelegt.



Ork-Anführer: Dieser unbarmherzige Krieger führt seine Truppen in die Schlacht. Nachdem du den Ork-Anführer den normalen Regeln entsprechend im Waldring platziert hast, bewege dann alle Monster, die sich im selben Farbbereich wie er befinden (inklusive ihm selbst), 1 Ring näher zur Burg, bzw. 1 Feld im Uhrzeigersinn, wenn das Monster sich im Burgring befindet.



Troll-Magier: Dieser Riese ermutigt alle Monster zum rücksichtslosen Angriff. Nachdem du den Troll-Magier den normalen Regeln entsprechend im Waldring platziert hast, bewege dann alle Monster auf dem Spielplan (also auch den Troll-Magier selbst) 1 Ring näher zur Burg, bzw. 1 Feld im Uhrzeigersinn, wenn das Monster sich im Burgring befindet.



Heiler: Seine geheimnisvollen Tränke regenerieren die Lebenskraft seiner Verbündeten. Nachdem du den Heiler den normalen Regeln entsprechend im Waldring platziert hast, regenerieren alle Monster auf dem Spielplan 1 Schadenspunkt. (Drehe sie so, dass nun die nächsthöhere Zahl auf die Burg zeigt.) Wenn ein Monster noch keinen Schaden genommen hat, passiert ihm nichts.



ENDE DES ZUGES

Nachdem du die Monster platziert bzw. Effekte abgehandelt hast, ist der nächste Spieler am Zug. Die Person zu deiner Linken fängt nun mit der *Phase 1* ihres Zuges an.

SPIELENDE

Das Spiel endet **sofort**, wenn **alle 49 Monster und Effekte im Spiel waren** und getötet bzw. in die Schachtel zurückgelegt wurden – in diesem Fall gewinnen die Spieler.

Das Spiel endet ebenfalls **sofort**, wenn **der letzte Turm von den Monstern zerstört wurde** – in diesem Fall verlieren die Spieler.

Wenn die Spieler die Partie gewonnen haben, zählt jeder Spieler **den Wert seiner gesammelten Trophäen zusammen** (also die von ihm getöteten Monster). Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl wird zum **Meistermonstertöter** ernannt!

Jede Monsterart ist hierbei unterschiedlich viele Siegpunkte wert:

Bossmonster:	4 Punkte
Trolle:	3 Punkte
Orks:	2 Punkte
Kobolde:	1 Punkt

Bei **Gleichstand** zählt die Zahl der Trophäen: Der Spieler mit der höheren Zahl getöteter Monster gewinnt. Gibt es danach immer noch einen Gleichstand, muss der Sieger durch Fingerhakeln ermittelt werden!

SPIELDETAILS

Wer bis hierher gelesen hat, hat genug gelernt, um mit einer Partie *Castle Panic* zu beginnen. Der folgende Abschnitt enthält weitere Informationen zur Funktion einiger Karten und Marker, soweit sie sich nicht bereits aus ihrem Text ergibt.

BURGGARTEN

Kampfkarten: Jede dieser Karten kann gespielt werden, um 1 Monster in einem bestimmten Ring und Farbbereich 1 Punkt Schaden zuzufügen – es sei denn, auf der Karte steht etwas anderes. Auf 1 Monster kann auch mehr als 1 Kampfkarte gespielt werden.

Die genauen Fähigkeiten der Kampfkarten sind ihrem Text zu entnehmen.

Aufräumen: Spiele diese Karte, um den Ablagestapel nach 1 Karte deiner Wahl zu durchsuchen. Nimm die Karte auf die Hand. Diese Karte kannst du noch in der *Karten ausspielen*-Phase desselben Zuges, in dem du sie genommen hast, ausspielen.

Mauer verstärken: Diese Karte verstärkt 1 Mauer deiner Wahl. Hänge einen der **Befestigungsmarker** über die Mauer. Wenn der Befestigungsmarker von Monstern oder dem Sondereffekt *Großer Felsen* (siehe unten)



getroffen wird, nimmt er den Schaden anstelle der Mauer; er fügt Monstern aber Schaden wie eine normale Mauer zu. Das Monster bleibt danach im Schwertkämpfering. Der Befestigungsmarker wird nun wieder entfernt und für eine erneute Benutzung bereit gelegt. (Es dürfen maximal 2 Befestigungsmarker zur selben Zeit im Spiel sein.) Wenn der *Große Felsen* den Befestigungsmarker trifft, werden Befestigungsmarker und *Großer Felsen* einfach abgelegt – der Befestigungsmarker zur erneuten Benutzung.

Teer: Diese Karte hält ein Monster kurzfristig auf. Spiele sie und lege den **Teermarker** auf ein Monster deiner Wahl irgendwo auf dem Spielfeld (auch im Burg- und im Waldring). Das Monster bewegt sich **weder** in der *Monster bewegen*-Phase **noch** in der *2 neue Monster ziehen*-Phase des Zuges. (Es bleibt also, wo ist es, auch wenn ein Sondereffekt das Monster bewegen würde.) Im Zug des nächsten Spielers wird der Teermarker entfernt, und das Monster kann normal getroffen, getötet oder bewegt werden.

Ziehe 2 Karten: Spiele diese Karte aus, um 2 Karten nachzuziehen und auf die Hand zu nehmen, auch wenn du damit deine zulässige



Handkartenzahl vorübergehend überschreitest. Diese nachgezogenen Karten kannst du noch in der *Karten ausspielen*-Phase desselben Zuges, in dem du sie gezogen hast, ausspielen. Entscheidend ist, dass du deine Handkartenzahl am Ende deines Zuges nicht übersteigst.

SONDEREFFEKTE VON MONSTERMARKERN

Monster in [Blau, Rot, Grün] bewegen sich 1 Ring: Alle Monster im entsprechenden Farbbereich bewegen sich 1 Ring näher auf die Burg zu. Befinden sie sich bereits im Burgring, bewegen sie sich 1 Feld im Uhrzeigersinn weiter.

Pest! [Bogenschützen, Ritter, Schwertkämpfer]: Alle Spieler müssen alle ihre Kämpfer des entsprechenden Typs ablegen.

Ziehe [3, 4] Monstermarker: Monster werden normal platziert, Sondereffekte normal abgehandelt.



Großer Felsen

Die Monster haben einen riesigen Felsen herangeholt und lassen diesen in Richtung Burg rollen! In ihrem Eifer haben sie allerdings übersehen, dass einige ihrer Freunde im Weg stehen könnten, aber vielleicht kümmert sie das auch nicht. Der *Große Felsen* (es gibt im Spiel mehrere) rollt **sofort** über den Spielplan, wenn er aus dem Beutel gezogen wird, und plättet **alles** in seinem Weg, bis er eine **Mauer, einen Turm oder einen Befestigungsmarker** trifft und zerstört. Nur der *Große Felsen* kann in diesem Spiel Monster treffen, die sich im Wald befinden.

- Nachdem du den *Großen Felsen* gezogen hast, würfelst du, um festzustellen, in welchem Kreisbogen eines Farbbereichs er her-

abrollt. Alle Monster in diesem Kreisbogen (auch im Waldring) werden von dem Felsen plattgewalzt und getötet; diese Monstermarker kommen in die Schachtel zurück.

- Der *Große Felsen* rollt solange, bis er eine Mauer oder einen Turm trifft und zerstört. Er kann auch in den gegenüberliegenden Kreisbogen hineinrollen und dort eine Mauer oder einen Turm treffen.
- Sollten in beiden Kreisbögen keine Mauern und Türme vorhanden sein, plättet der Felsen alle Monster in den beiden Kreisbögen.
- Hat der *Felsen* in seinem Kreisbogen keine Türme bzw. Mauern mehr zum Zerstören und keine Monster mehr zum Plattwalzen, kommt er in die Schachtel zurück.

Hier eine Reihe von Beispielen zum *Großen Felsen*:



Beispiel 1

Der *Felsen* zerstört eine Mauer in seinem Kreisbogen und wird gestoppt.



Beispiel 2

Der *Felsen* zerstört einen Turm in seinem Kreisbogen und wird gestoppt. (In diesem Kreisbogen steht keine Mauer.)



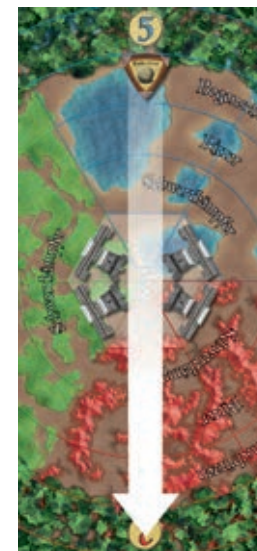
Beispiel 3

Der *Felsen* zerstört einen Turm im gegenüberliegenden Kreisbogen und wird gestoppt. (Im ersten Kreisbogen stehen keine Mauer und kein Turm.)



Beispiel 4

Der *Felsen* zerstört eine Mauer im gegenüberliegenden Kreisbogen und wird gestoppt. (Im ersten Kreisbogen stehen keine Mauer und kein Turm; im gegenüberliegenden Kreisbogen steht kein Turm.)



Beispiel 5

Der *Felsen* rollt durch beide Kreisbögen über das Spielfeld. (In beiden Kreisbögen stehen weder Mauern noch Türme.)

Ein Beispielszug der Grundversion

Julia spielt in einer 4-Spielerpartie mit. Daher beträgt ihre maximale Handkartenzahl 5. Zu Beginn ihres Zuges hat Julia nur noch 4 Karten auf der Hand: 1x *Mauersteine*, 1 *Blauen Ritter*, 1 *Blauen Bogenschützen* und 1 *Roten Bogenschützen*. Auf dem Spielplan befinden sich 1 Ork im grünen Bogenschützenring und 1 Troll im blauen Ritterring. 1 Mauer wurde bereits durch die Monster zerstört.



Phase 1: Karten nachziehen

Julia zieht 1 Karte vom Nachziehstapel, einen *Roten Schwertkämpfer*, und nimmt diesen auf die Hand.



Phase 2: 1 Karte ablegen und danach 1 Karte nachziehen (freiwillig)

Julia darf 1 Karte ablegen und dafür 1 nachziehen. Sie hat für den *Blauen Bogenschützen* keine Verwendung; sie legt ihn daher ab und zieht eine neue Karte: *Mörtel*.



Ablagestapel
(offen)



Nachziehstapel
(verdeckt)

Phase 3: Karten tauschen (freiwillig)

Julia darf 1 Karte mit einem Mitspieler tauschen. Mit ihren Karten kann sie jedes Monster auf dem Spielplan einmal treffen, aber keines davon töten. Sie benötigt also Hilfe, und nach einer Unterredung mit den anderen Spielern bietet sie Max ihren *Roten Schwertkämpfer* gegen dessen *Grünen Bogenschützen* an. Max stimmt zu, und die beiden tauschen die Karten.



Phase 4: Karten ausspielen

Julia spielt beide *Grüne Bogenschützen*-Karten, um den Ork 2x zu treffen, und tötet ihn damit. Julia nimmt sich den Orkmarker und legt diesen als Trophäe vor sich. Als nächstes spielt sie ihren *Blauen Ritter* und trifft den Troll für 1 Schadenspunkt. Sie dreht den Trollmarker im Uhrzeigersinn, so dass dieser nun 2 Schadenspunkte in Richtung der Burg anzeigt. Zuletzt spielt Julia zusammen ihre *Mauerstein*- und *Mörtel*-Karten, womit sie 1 Mauer wiederaufbauen kann. Sie stellt diese auf dem leeren Feld zwischen dem Schwertkämpfer- und Burgring auf. Die ausgespielten Karten kommen auf den Ablagestapel.



Phase 5: Monster bewegen

Alle Monster auf dem Spielplan bewegen sich 1 Ring nach vorne. In diesem Fall bewegt sich nur der Troll von dem blauen Ritterring in den blauen Schwertkämpfering.

Phase 6: 2 neue Monster ziehen und platzieren

Julia zieht 2 Marker aus dem Monsterbeutel. Der erste ist ein Kobold, also ein Monster; daher würfelt sie: eine 6! Julia platziert den Kobold in dem Kreisbogen des Waldringes mit der Nummer 6.

Der zweite Monstermarker ist ein Sondereffekt: *Pest! Bogenschützen*.

Dieser Marker zwingt alle Spieler dazu, alle Bogenschützen, die sie auf der Hand haben, abzulegen. Julia hat keine Handkarten mehr, weshalb sie durch diesen Marker nicht betroffen ist. Einige ihrer Mitspieler müssen jedoch Karten ablegen. Nachdem alle Spieler den Monstereffekt abgehandelt haben, legt Julia den Marker in die Schachtel zurück und beendet ihren Zug.



STRATEGIETIPPS

- Arbeitet zusammen und plant voraus. Der Tausch einer Handkarte kann von großer Bedeutung für den Schutz der Burg sein, auch während des Zugs eines anderen Spielers!
- Manchmal ist die größte Bedrohung für die Burg auf den ersten Blick nicht gleich sichtbar. Behaltet stets den gesamten Spielplan im Blick.
- Manche Karten sind nützlicher als andere. Seht zu, dass ihr diese zum günstigsten Zeitpunkt ausspielt.
- Die Monster sind unterschiedlich viele Siegpunkte wert. Passt genau auf, wann ihr welches Monster angreift.
- Denkt daran, dass niemand zum Meistermonstertöter werden kann, wenn alle Türme zerstört wurden.

SPIELVARIANTEN

Kooperative Version

In der kooperativen Version von *Castle Panic* spielen die Spieler wie oben beschrieben zusammen, um die Burg zu verteidigen. Sie gewinnen oder verlieren als Team, aber es gibt hierbei keinen Meistermonstertöter.

Die Regeln sind dieselben wie in der Grundversion, jedoch behalten die Spieler keine Monstertrophäen. Stattdessen kommen alle getöteten Monster in die Schachtel zurück.

Herr der Monster

In dieser Spielvariante wird einer der Spieler zum Herrn / zur Herrin der Monster und übernimmt deren Kontrolle, während die anderen Spieler zusammenarbeiten, um die Burg zu verteidigen.

Entscheidet, welcher Spieler der Herr der Monster wird. Der Spielaufbau ist derselbe wie in der Grundversion – mit der einen Ausnahme, dass der Herr der Monster keine Burgkarten erhält, da er gegen die anderen Spieler (die „Burgspieler“) spielt. Dafür zieht

er verdeckt 3 Monstermarker, die er vor den anderen Spielern geheim hält. Diese sind sein persönlicher Vorrat.

Der Zug des Herrn der Monster besteht aus den folgenden 3 Phasen:

1. **Monster bewegen**
2. **Ziehe solange Monstermarker nach, bis du 3 auf der Hand hast.**
3. **Spiele Monstermarker.**

Der Herr der Monster ist am Ende eines jeden Burgspielers am Zug, wobei sein Zug die *Phasen 5* und *6* des Burgspielers ersetzt: Nachdem ein Burgspieler in *Phase 4* seine Karten ausgespielt hat, endet der Zug dieses Spielers. Der Zug des Herrn der Monster fängt nun an. Dieser bewegt zunächst die Monster auf dem Spielfeld und zieht danach solange Monstermarker nach, bis er 3 in seinem Vorrat hat. Nun kann er die Monstermarker auf zweierlei Weise ausspielen:

1. Er wählt 1 Monster aus seinem Vorrat und platziert es in einem beliebigen Kreisbogen des Waldrings – er würfelt also nicht.

ODER

2. Er wählt 2 Monster, 2 Sondereffekte oder 1 von jedem aus seinem Vorrat. Er würfelt für jedes Monster und platziert es entsprechend der Zahl in den nummerierten Kreisbogen des Waldrings. Die Sondereffekte werden ebenfalls normal abgehandelt.

Es gilt hier:

- Der Herr der Monster darf grundsätzlich nur bis zu 2 Marker normal ausspielen. Er kann jedoch auch nur 1 oder gar keine Marker ausspielen, wenn er dies möchte.
- Der Herr der Monster darf nicht entscheiden, in welchem Kreisbogen der *Große Felsen* zu rollen beginnt. Dies muss er wie sonst auch auswürfeln.

- Spielt der Herr der Monster die Marker *Ziehe 3 Monstermarker* oder *Ziehe 4 Monstermarker*, dann zieht er die entsprechende Anzahl von Markern und legt sie in seinen Vorrat. Er kann dann sogleich dieselbe Anzahl von Markern spielen, jedoch müssen dies **nicht** diejenigen Marker sein, die er gerade gezogen hat. Dies ist der einzige Weg, wie der Herr der Monster mehr als 2 Marker in seinem Zug ausspielen kann. Alle Monster, die hierbei eingesetzt werden, müssen normal durch Würfeln platziert werden; der Herr der Monster darf ihren Startort nicht frei festlegen.
- Die Burgkarte *Nichts zu sehen* hält den Herrn der Monster davon ab, Monstermarker zu ziehen oder zu platzieren. Alle Monster auf dem Spielplan werden jedoch normal bewegt.

Soloversion

Castle Panic kann sogar von einem Spieler allein als Solitärspiel gespielt werden. In der Soloversion gelten alle normalen Regeln mit der einen Ausnahme, dass der Spieler 6 Handkarten erhält und 2 Karten anstatt 1 Karte ablegen und nachziehen darf (in *Phase 2*). Die *Phase 3* entfällt dagegen ganz. Bereite dich auf eine herausfordernde Partie vor!

OPTIONALE REGELN

Nachdem ihr die Grundversion oder eine der oben beschriebenen Spielvarianten gemeinert habt, könnt ihr einige der folgenden optionalen Regeln ausprobieren, um das Spiel nach euren Vorlieben zu verändern.

Weniger Panik

Für ein einfacheres Spiel können einige der folgenden Regeln benutzt werden:

Einfachere Schlachten: Wenn man mit Kindern spielt oder einfach nur eine kürzere Partie spielen möchte, können die folgenden Monstermarker aus dem Spiel entfernt werden:

Ziehe 4 Monster
Ork-Anführer
Troll-Magier
Pest! Schwertkämpfer
Pest! Ritter

1x Monster im grünen Bereich bewegen
sich 1 Ring.

1x Monster im roten Bereich bewegen
sich 1 Ring.

1x Monster im blauen Bereich bewegen
sich 1 Ring.

3x Großer Felsen

Alle für einen!: Spiele je 1 Bogenschützen-, Ritter- und Schwertkämpfer-Karte derselben Farbe, um ein Monster irgendwo im Kreisbogen dieser Farbe auf jeden Fall zu töten (außer im Waldring oder im Burgring), anstatt es nur zu treffen und 1 Schadenspunkt zuzufügen.

Heldenkräfte: Heldenkarten können außer im Borgenschützen-, Ritter- oder Schwertkämpfering nun auch 1 Monster im Burgring ihrer Farbe für 1 Schadenspunkt treffen.



Mehr Panik

Denkt ihr, dieses Spiel ist zu einfach, und ihr werdet zu wenig herausgefordert? Dann probiert mal einige der folgenden Regeln:

Mein Heim ist meine Burg: Zu Spielbeginn wählt jeder Spieler 1 Turm als Zuhause aus. Die Partie läuft nach den normalen Regeln ab, wird jedoch der Turm eines Spielers zerstört, scheidet dieser aus dem Spiel aus.

Schwindende Ressourcen: Jedes Mal, wenn der Burgstapel neu gemischt wird, müsst ihr zuvor 1 *Mauerstein-* und 1 *Mörtelkarte* aus dem Spiel entfernen.

Im Bau: Baut das Spiel nach den normalen Regeln auf, allerdings ohne die Mauern. Das Spiel beginnt, ohne dass sich die Mauern im Spiel befinden. Fangt also besser fleißig an, diese zu bauen.

IMPRESSUM

Spieldesign: Justin De Witt • **Spientwicklung:** Justin De Witt und Anne-Marie De Witt

Illustrationen: Justin De Witt • **Grafikdesign:** Justin De Witt

Lektorat (US-Ausgabe): Anne-Marie De Witt • **Übersetzung:** Jens Kaufmann

Layout der deutschen Ausgabe: Ralf Berszuck • **Schachtellayout basierend auf dem Grunddesign** von Hans-Georg Schneider

Realisation der deutschen Ausgabe: Jan Christoph Steines

Spielertester: Gary und Lisa Anselmo-Marnach, Kim, Oriana und Skylar Barthelmes, Angela Bumstead, Heidi Burau, Neal Carter, Mary Crawford, Cleveland Dear, Eric und Karyn Derby, Lauren Gilbert, Lindsey Gilbert, Adam Gretencord, Joel Hobbs, Owen Houd, Laura James, Pauline Johnson, Rene und Thad Martin, Madeline, Michelle und Kyle Parsons, Meredith und Steve Paterson, Scott Peterson, Dillon Pittman, Hannah Pritchard, Isaac Reyes, Lauren Rincon, Gabby Ruenes, Jesse Samford, Chris, Corey und Steve Souza, Ariana Triesault, Melanie Ulrich, Susan, Mike, David und Gabriel Walker, Anne Woods, James Zuniga.

Besonderer Dank geht an: Rick and Roberta De Witt, Jim Gardner, Sibone Jacques, Phil Reed

Pegasus Spiele, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter der Lizenz von Fireside Games LLC. *Castle Panic* und das Flammenlogo sind eingetragene Marken von Fireside Games LLC in den USA und anderswo. Alle Rechte vorbehalten.

Die deutsche Ausgabe von *Castle Panic* ist copyright © 2015 bei Fireside Games LLC.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



fireside
games

www.firesidegames.com

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele