De 25 karakterkaarten in het basisspel

Koning (1x / 2x / 1x): De speler ontvangt 3/4/5 overwinningspunten met het spelen van deze kaart.

Landvoogd (3x): Draai de zojuist neergelegde **wapentegel van een medespeler** in een richting naar keuze.
(Speel deze kaart in de beurt van een tegenstander).

Graaf (3x): De speler mag een **burcht** in een graangebied bouwen i.p.v. in een steengebied.

Gravin (3x): De speler mag een **burcht** in een houtgebied bouwen i.p.v. in een steengebied.

Roofridder (2x): De speler krijgt de helft van de zilverblokjes op de zilvermijn (afgerond naar beneden).

Rover (2x): De speler rooft bij elke medespeler **1 zilver**. Als een speler geen zilver bezit, dan kan hij ook niet worden beroofd.

Roversbende (1x): De speler rooft bij elke medespeler **2 zilver**. Als een speler geen zilver bezit, dan kan hij ook niet worden beroofd. Heeft een speler slechts 1 zilver, dan wordt deze geroofd.

Verrader (2x): De speler koopt een speler naar keuze om. Hij betaalt **1 zilver** en trekt blind een kaart uit de hand van die speler.

Bouwmeester (3x): De speler mag een **burcht** bouwen, zelfs wanneer hij **meerdere grondstoffen** te kort heeft. Voor elke ontbrekende grondstof betaalt hij 1 zilver.

Boer (2x): De speler sticht een **nieuw** dorp op een vrij landschapsveld. Gebruik hiervoor een, bij aanvang van het spel, terzijde gelegd dorp.

De 8 aanvalskaarten voor de module “Aanvallen”

Hertog (2x): De speler sticht een **nieuwe** stad op een vrij landschapsveld. Gebruik hiervoor een, bij aanvang van het spel, terzijde gelegde stad.

Wachter (2x): De speler is **eenmalig** beschermd tegen het overbouwen van een van zijn burchten.
(Speel deze kaart in de beurt van een tegenstander).

Brandstichter (2x): Brand in een stad! Verwijder de **stad** van het spelbord.

Abt (1x): De speler mag een **burcht overbouwen** voor slechts 1 grondstof per soort (i.p.v. 2).

Ridder (1x): De speler mag een **burcht overbouwen** zonder dat hij beschikt over de benodigde wapenmeerderheid.

QUEEN GAMES

Doel van het spel

In de middeleeuwen werden in Italië vele burchten gebouwd. Men zocht naar strategische plaatsen om de vijand te trotseren. Voor de bouw waren veel steen (voor de muren), dikke bomen (voor de daken) en veel graan (om de arbeiders van voedsel te voorzien) nodig. De ridders trokken het land in op zoek naar deze grondstoffen en probeerden in verschillende streken hun invloed uit te oefenen om aanspraak te kunnen maken op deze grondstoffen.

De speler, die in Castelli zijn burchten op de beste locaties bouwt en daarmee de meeste punten verdient, wint het spel.

Spelmateriaal

- **1 puzzel-spelbord,** bestaande uit:
  - 4 spelborddelen
  - 2 grondstofbordjes
  - 10 randdelen
- **32 wapentegels**
- **36 burchten,** 9 per spelerskleur
- **12 markeerstenen,** 3 per spelerskleur
- **4 puntenstenen,**1 per spelerskleur
- **8 steden** en **13 dorpen**
- **25 karakterkaarten**
- **22 zilverblokjes**
- **1 spelregels**

Extra spelmateriaal voor…

…de uitbreidingsmodule "Dilemma":

- **4 starttegels,** wapentegels met een bijzondere achterzijde

achterzijde starttegel

…de uitbreidingsmodule "Aanvallen":

- **8 aanvalskaarten,** speciale karakterkaarten met een donker kader op de voorzijde.

De bijzondere eigenschappen van de aanvalskaarten wordt toegelicht op pagina 1.

aanvalskaart

…het "Castelli-toernooi":

- **1 zilvermijntegel**

zilver-mijntegel

Opbouw en voorbereiding van het spel vo

1. Stel het spelbord samen in drie stappen: A, B en C.

A. Maak een **vierkant** met de **4 spelborddelen.** Hierop staan vierkante weidevelden en achthoekige landschapsvelden afgebeeld. De landschapsvelden zijn in maximaal 4 grondstof- en/of marktgebieden verdeeld.

6. Leg de **22 zilverblokjes** in een algemene voorraad op de zilvermijn op het spelbord.

zilvermijn op het spelbord

5. Schud de **25 karakterkaarten** en leg deze in een gedekte stapel neer.

De karakters beschikken over bijzondere eigenschappen. Deze worden op pagina 1 toegelicht.

karakterkaart: voor- en achterzijde

oor 4 spelers (aanpassingen voor een spel met 2 en 3 spelers staan op pagina 7)

Achthoekig landschapsveld met 3 gebieden:
1 steen-, 1 graan- en 1 markt-gebied.
In het steengebied is ook een bouwplaats voor een burcht afgebeeld.

B. Leg de grondstofbordjes naast het vierkante spelbord. Daarop worden in de loop van het spel de grondstoffen, die de spelers bezitten, bijgehouden. Er is een spoor voor:

hout, graan en steen.

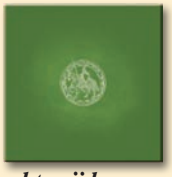
C. De **10 randdelen** vormen het puntenspoor. Leg deze om het vierkante spelbord en de grondstofbordjes, zodat er een **puntenspoor van 0-69** ontstaat.

2. Iedere speler kiest een kleur en krijgt daarvan:

- **1 puntensteen:** leg deze op **veld "0" van het puntenspoor.**
- **3 markeerstenen**, leg op **veld "0" van elk grondstofspoor** een steen.
- **9 burchten**, die men voor zich neerlegt.

3. Schud de **32 wapentegels** en leg deze **gedekt** op de **vierkante velden** op het spelbord.

voorzijde met 4 spelerwapens met waarde 4

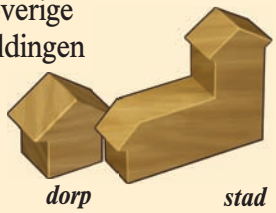


achterzijde wapentegel

Op de wapentegels zijn de wapens van de spelers met 1-6 wapenpunten of een kaartsymbool afgebeeld.
Daarnaast kunnen er in het midden 1 of 2 zilverblokjes zijn afgebeeld.

4. 4. Leg **2 dorpen** en **2 steden** terzijde. Plaats de overige **11 dorpen** en **6 steden** op de corresponderende afbeeldingen op het spelbord.

Opmerking: De twee terzijde gelegde dorpen en steden komen in het spel door het spelen van bepaalde kaarten.



dorp *stad*

Spelverloop

Degene die als laatste een burcht heeft bezocht wordt de startspeler. De andere spelers zijn na hem, volgens de wijzers van de klok, aan de beurt.
De speler die aan de beurt is, voert de volgende drie acties uit:

1. Wapentegel omdraaien
- **karakterkaart of zilver ontvangen**

2. Gebieden waarderen en grondstoffen ontvangen

3. Burcht(en) bouwen en waarderen

1. Wapentegel omdraaien

De speler draait een gedekte wapentegel naar keuze om. Daarna legt hij deze tegel open – in een richting naar keuze – terug op hetzelfde veld.

Karakterkaart of zilver ontvangen

Als er op deze tegel een **kaart** is afgebeeld, dan trekt de speler de bovenste karakterkaart van de stapel en neemt deze **gedekt** op hand. Het maakt niet uit of het kaartsymbool in het wapen van zijn kleur of in een wapen van een tegenstander is afgebeeld. **Wapens met een kaartsymbool** hebben bij de waardering van gebieden een **waarde van "0"**.

Als op deze tegel **zilverblokjes** zijn afgebeeld, dan neemt de speler het aantal afgebeelde zilverblokjes uit de zilvermijn en legt deze voor zich neer. Als de zilvermijn leeg is, ontvangt de speler ook geen zilverblokjes.

De speler die aan de beurt is, krijgt 1 karakterkaart van de gedekte stapel.

De speler die aan de beurt is, krijgt 1 respectievelijk 2 zilverblokjes uit de zilvermijn.

2. Gebieden waarderen en grondstoffen ontvangen

Waarderen

Elk landschapsveld bestaat uit maximaal **4 afgesloten gebieden**. Als **alle** aan een gebied grenzende wapentegels zijn omgedraaid volgt een waardering.

Daarbij geldt:

- Elk gebied wordt **één keer** per spel gewaardeerd.
- In dezelfde beurt kunnen **meerdere** gebieden worden gewaardeerd.
- Aangrenzende gebieden met andere landschappen worden altijd **afzonderlijk** afgehandeld.

Uitzondering "De zilvermijn"

De zilvermijn wordt pas aan het einde van het spel gewaardeerd (zelfs wanneer alle aangrenzende wapentegels zijn omgedraaid).

Een waardering volgt, als...

... 1 aangrenzende wapentegel…

... 2 2 aangrenzende wapentegels…

... 3 aangrenzende wapentegels zijn omgedraaid.

Grondstoffen ontvangen

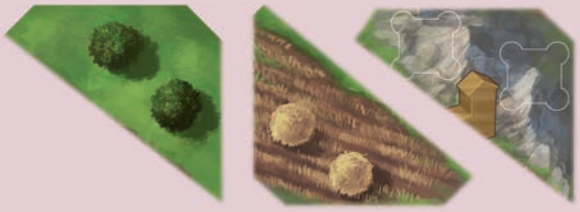
Hout-, graan- en steengebieden

Bij de waardering van hout-, graan- of steengebieden gaan de grondstoffen naar de speler met de grootste invloed op dit gebied (d.w.z. degene met **het grootste aantal wapenpunten** op aangrenzende wapentegels).

Voor elk grondstofsymbool in het gebied krijgt hij één grondstof en verplaatst hij zijn markeersteen vooruit op het betreffende spoor.

In geval van een **gelijke stand** worden de grondstoffen, afgerond naar beneden, verdeeld over de betreffende spelers.

Een speler kan **maximaal 5 grondstoffen** per soort bezitten; overtollige grondstoffen vervallen.



Een houtgebied, met 2 grondstoffen. *een graangebied,* *en een steengebied*

Blauw heeft wapentegel A omgedraaid. Hierdoor worden het steen- en het graangebied gewaardeerd:

1. Op het steengebied heeft Blauw de grootste invloed (5 wapenpunten tegen 4 van Geel). Hij ontvangt 2 steen en verplaatst zijn markeersteen op het steenspoor 2 velden vooruit.

2. Op het graangebied heeft Rood de grootste invloed (5 wapenpunten tegen 4 van Groen). Hij verplaatst zijn markeersteen op het graanspoor 2 velden vooruit.

Uitzondering "Rand van het spelbord"

Wapentegels op de rand van het spelbord

De rand van het spelbord wordt gezien als een gebied met **1 wapentegel**. Dit gebied wordt **direct** gewaardeerd. De speler wiens wapen op de rand van het spelbord is afgebeeld, ontvangt de afgebeelde grondstof, karakterkaart of zilver.

Landschapsvelden aan de rand van het spelbord

Bij gebieden die voor een deel aan de **rand van het spelbord** grenzen zijn, op het randdeel en op het grondstofbordje, **neutrale wapens** (grijs) afgebeeld. Deze hebben een **waarde van "0"**. Behandel deze op dezelfde wijze als wapens op een omgedraaide wapentegel. Gebieden die **enkel** aan neutrale wapens of wapens met een kaartsymbool grenzen worden, net als gebieden die enkel aan de rand grenzen, **niet gewaardeerd**.

Grondstofsymbolen op de rand van het spelbord voor…

…hout, *…graan,* *…steen en* *…zilver.*

Neutrale wapens op de rand van het spelbord hebben een waarde van "0".

De markten

Markten worden op dezelfde wijze gewaardeerd als de hout-, graan- en steengebieden. De speler met de grootste invloed op dit gebied trekt **voor elke tent** op de markt **een karakterkaart** van de stapel.

De kaarten neemt hij gedekt op hand.

Spelers mogen op elk moment in hun beurt **een kaart** spelen.

Kaarten kunnen ook **op elk moment** worden verkocht. De speler neemt in dat geval **2 zilver** uit de zilvermijn.

Na het spelen of verkopen wordt de kaart weer gedekt onder de stapel geschoven.

Voorbeeld:

Groen draait tegel B om en trekt een kaart van de stapel. Er worden nu drie gebieden gewaardeerd:

1. Op de markt (met de groen/gele rand) is sprake van een gelijke stand tussen Groen en Geel. Beide spelers trekken een kaart van de stapel.

2. In het graangebied heeft Groen 3 wapenpunten en Rood slechts 2. Groen krijgt dus 2 graan.

3. In het tweede graangebied heeft Rood de grootste invloed, omdat het blauwe wapen een waarde van "0" heeft. Rood krijgt 2 graan.

De eigenschappen van de karakterkaarten worden op pagina 1 toegelicht.

3. Burcht(en) bouwen en waarderen

Burchten bouwen

Als een speler voldoende grondstoffen bezit, dan mag hij een of meerdere burchten bouwen. De kosten van een burcht zijn **1 hout, 1 graan en 1 steen**. Om dit te betalen verplaatst hij de markeerstenen op de grondstofsporen het betreffende aantal velden naar beneden.

Als een speler onvoldoende grondstoffen bezit, dan mag hij **eenmaal per beurt 2 zilverblokjes inleveren voor 1 grondstof naar keuze**. Deze grondstof moet hij **direct** gebruiken. De zilverblokjes gaan terug naar de zilvermijn.

Voor het bouwen van een burcht gelden de volgende regels:

- De speler **moet** minstens **1 wapen invloed** uitoefenen op het landschapsveld, waarop hij wil bouwen.
- Burchten mogen enkel op **bouwplaatsen** in een **steengebied** worden gebouwd. Er zijn gebieden met **1 of 2 bouwplaatsen**.

Burchten waarderen

Na het bouwen van een burcht krijgt de speler **eenmalig** punten voor de zojuist gebouwde burcht. Hij krijgt:

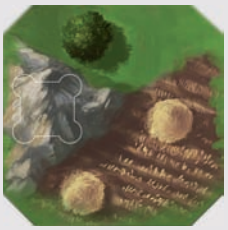
- **2 overwinningspunten voor elke stad,** op de horizontale of verticale lijn van deze burcht.

en,

- **1 overwinningspunt voor elk dorp**, op de horizontale of verticale lijn van deze burcht.

De speler verplaatst zijn puntensteen het betreffende aantal punten vooruit op het puntenspoor.

Landschapsveld met …



… 1 bouwplaats en

…2 bouwplaatsen.

Voorbeeld: Blauw heeft een burcht gebouwd.
Op de horizontale lijn liggen 2 dorpen en 1 stad.
Op de verticale lijn ligt nog 1 ander dorp.
Daarmee levert het bouwen van deze burcht in totaal 5 overwinningspunten op. Blauw gaat dit aantal punten vooruit op het puntenspoor.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, zodra de laatste wapentegel wordt omgedraaid en neergelegd. De speler maakt zijn beurt af en daarna volgt de **waardering van de zilvermijn**.

De speler met de grootste invloed op de zilvermijn krijgt alle zilverblokjes die nog in de mijn liggen. In geval van een **gelijke stand** worden de zilverblokjes, afgerond naar beneden, verdeeld over de betreffende spelers.

Daarna volgt de eindwaardering:

Iedere speler krijgt voor

- elke **niet gespeelde kaart** en
- elke **niet gebruikte grondstof 1 overwinningspunt**.

De speler met de **meeste zilverblokjes** krijgt **4 overwinningspunten**. De speler met de **op een na meeste** zilverblokjes krijgt **2 overwinningspunten**. In geval van een **gelijke stand** krijgen de betrokken spelers ieder **3 overwinningspunten**.

De speler met de meeste punten wint het spel.

In geval van een gelijke stand wint, van hen, degene die de meeste burchten heeft gebouwd. Is dat ook gelijk, dan zijn er meerdere winnaars.

Aanpassingen voor een spel met 2 en 3 spelers

Aanpassingen in de spelopbouw en voorbereiding voor een spel met 2 spelers

1. Gebruik slechts 2 spelborddelen: het deel met de **zilvermijn** en een ander deel **naar keuze**. Leg naast deze delen de grondstofbordjes en daarnaast **gedekt** de overgebleven spelborddelen. Leg daaromheen de randdelen.
2. Leg **11 zilverblokjes** op de zilvermijn.

Aanpassing van de voorbereiding voor een spel met 3 spelers

1. Leg **16 zilverblokjes** op de zilvermijn.

De overige regels blijven hetzelfde in een spel met 2 of 3 spelers. Kleuren die niet meespelen gelden als **neutrale wapens**, m.a.w. wanneer deze kleur de meeste wapens heeft, vervallen die grondstoffen.

Spelopbouw van een spel met 2 spelers.

Castelli – de modules

Module "Dilemma"

Extra spelmateriaal: 4 starttegels

Iedere speler krijgt bij aanvang van het spel **1 starttegel**. In **elke** beurt kan de speler kiezen , of hij

- de **gekozen** wapentegel neerlegt op hetzelfde veld

  of
- de wapentegel **in zijn hand** op het veld neerlegt en de gekozen wapentegel op hand neemt.

Als de speler aan het **einde van het spel** nog steeds zijn **starttegel** op hand heeft, dan krijgt hij daarvoor **5 overwinningspunten.**

voorzijde

achterzijde

Module "Aanvallen"

Extra spelmateriaal: 8 aanvalskaarten

Schud de aanvalskaarten **samen** met de karakterkaarten en leg deze neer in een gedekte stapel. Voor de aanvalskaarten gelden dezelfde regels als de karakterkaarten.

In de module "Aanvallen" is het mogelijk om burchten van andere speler **te overbouwen**. De punten die men eerder heeft gekregen bij het bouwen van deze burcht gaan daarbij echter niet verloren.

Na het overbouwen van een burcht wordt de nieuwe burcht op dezelfde wijze gewaardeerd als bij de bouw van een "normale" burcht.

De 8 aanvalskaarten…

…maken krachtige aanvallen mogelijk, waardoor het spel strategischer en gevarieerder wordt.

De aanvalskaarten worden toegelicht op pagina 1.

Regels voor het overbouwen van burchten:

- Een speler mag pas een burcht overbouwen, als hij **meer wapens invloed** heeft op het gebied waarin deze burcht staat, dan de speler wiens burcht wordt overbouwd.
- De kosten voor het overbouwen van een burcht zijn **2 hout, 2 graan en 2 steen**. Hij **mag** daarbij slechts **1 grondstofeenheid vervangen door 2 zilver**.
- Elke burcht kan slechts één keer worden overbouwd.

Om aan te geven dat een speler een burcht overbouwd heeft, plaatst deze zijn burcht op eerder gebouwde burcht van een medespeler.

Aan het einde van het spel krijgt men ook punten voor…

A. …de grootste invloed op **afzonderlijke** dorpen en steden. Bepaal voor **elke dorp en elke stad** welke speler in een horizontale en verticale lijn de meeste burchten bezit (negeer overbouwde burchten)

De speler met de meeste burchten krijgt voor
- een **dorp 3 overwinningspunten,**
- een **stad 6 overwinningspunten**.

In geval van een gelijke stand worden de overwinningspunten gedeeld en **afgerond** naar boven.

B. …elke **niet overbouwde** burcht.
De speler krijgt daarvoor **2 overwinningspunten**.

De speler met de **meeste zilverblokjes** krijgt **8 overwinningspunten**. De speler met de **op een na meeste** zilverblokjes krijgt **4 overwinningspunten**.

Voorbeeld van de eindwaardering bij de module „Aanvallen“ van een stad: Groen en Blauw hebben ieder 3 burchten, Rood en Geel ieder 1 burcht. Daarmee hebben Groen en Blauw evenveel invloed op deze stad en verdienen 3 overwinningspunten.

Op deze manier worden alle steden en dorpen gewaardeerd.

Castelli – Het toernooi

Extra spelmateriaal: • 1 zilvermijntegel

Leg aan beide kanten van de twee grondstofbordjes twee spelbordelen.

Leg de zilvermijntegel aan de zijde, waar geen zilvermijn is afgebeeld. Leg de tegel op een vergelijkbare positie als op het andere bord.

In een Castelli-toernooi gebruiken beide spellen gezamenlijk het puntenspoor, de grondstofsporen en de karakterkaarten.

Variant 1

Er worden **gelijktijdig** twee spelen voor 2 spelers gespeeld. Daarna spelen de winnaars tegen elkaar om de eerste plaats en de verliezers om de derde plaats.

Variant 2

Men speelt **één tegen één**, waarbij alle scores apart worden genoteerd. De speler die na 3 spellen de meeste punten heeft, is de winnaar van het toernooi.

© Copyright 2011 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany