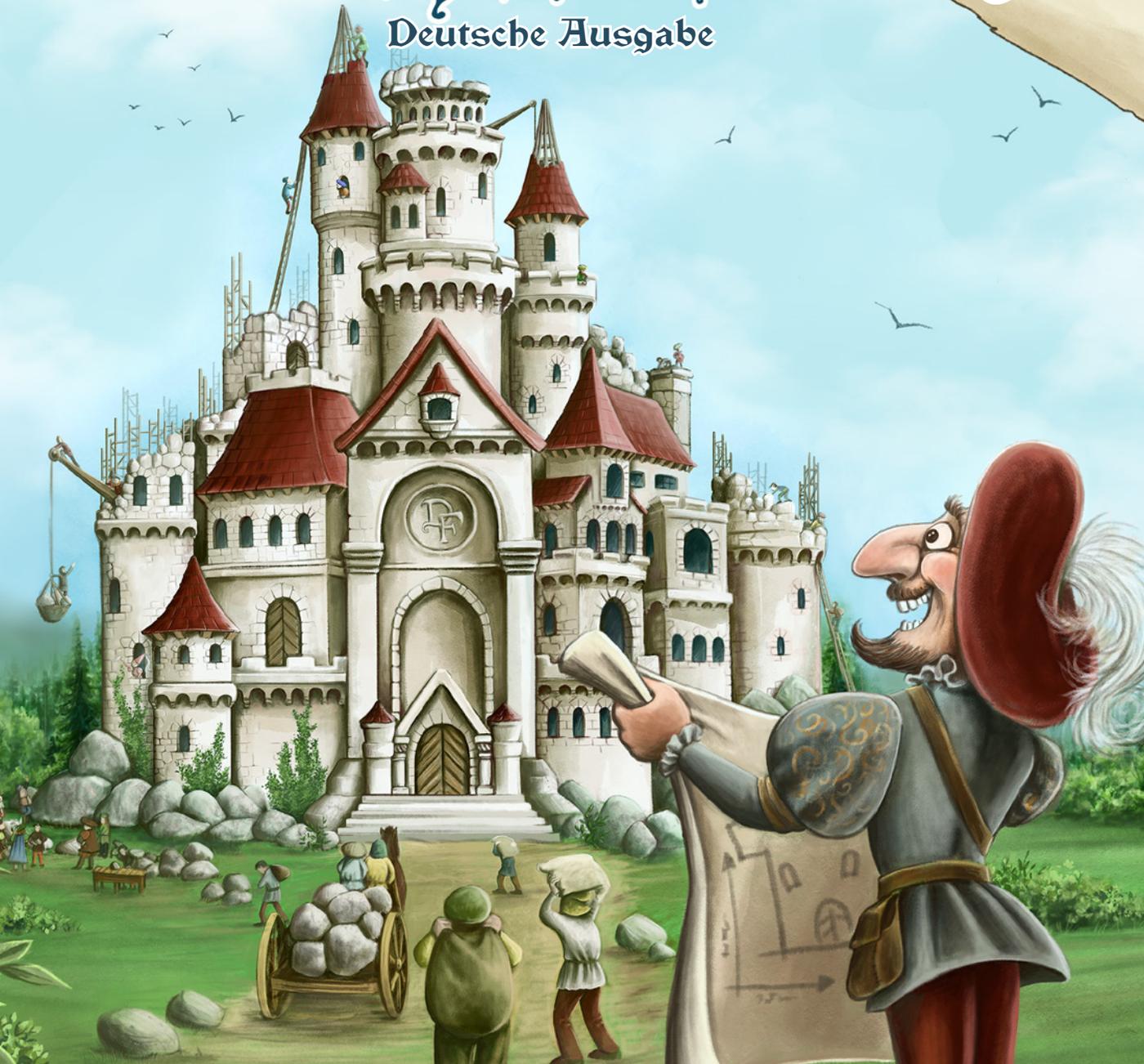


Daniel Fryxelius

# Castle Builder

Deutsche Ausgabe

SPIEL-  
REGER



# Einleitung

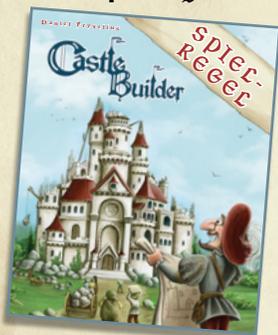


*Es gibt nicht genug Schlösser auf der Welt. Das ist doch klar!*

In **Castle Builder** schlüpft ihr in die Rolle von Baronen, die sich einen Wettstreit darin liefern, wer das schönste Schloss des Königreichs baut. Ihr baut eure Schlösser mit Plättchen, die aus Fenstern, Dächern, Soldaten und vielem mehr bestehen. Durch den Anbau neuer Plättchen kommt euer Baron weiter und sammelt Bonusse und Münzen. Der erste Spieler, dem es gelingt, 7 Münzen zu sammeln, gewinnt das Spiel.

## Spielmaterial

### 1 Spielregel



### 126 Plättchen

Mit ihnen baut ihr euer Schloss.



### 36 Münzen

Ihr braucht 7 Münzen, um das Spiel zu gewinnen. Auf der Rückseite befinden sich Spezialeffekte.



### 4 Barone

Sie bewegen sich über die Markttafel, um euren Fortschritt anzuzeigen.



### 4 fundamente

Mit ihnen beginnt ihr euren Schlossbau.



### 4 Plättchenhalter

Vor eurem ersten Spiel müsst ihr die Plättchenhalter zusammenbauen. Schaut euch dazu die Anleitung auf ihnen an.



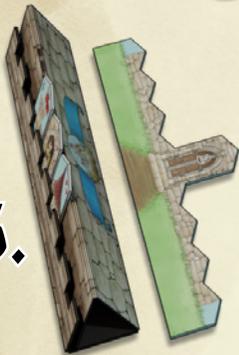
### 1 Markttafel

Mit einem Markt für Münzen und Plättchen, einem Weg für eure Barone und einem prächtigen Schloss, damit auch alles wirklich hübsch aussieht.

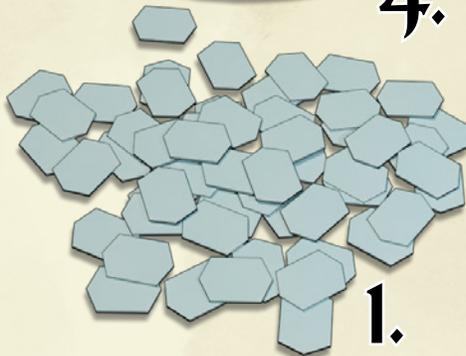


# Spielaufbau

5.



2.

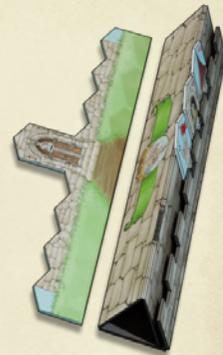


1.

3.



4.

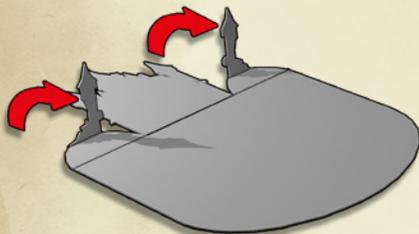


1. Bildet eine **Plättchenauslage**, indem ihr alle Plättchen verdeckt mischt.
2. Bildet einen **Münzvorrat**, indem ihr alle Münzen verdeckt mischt.
3. Legt die **Markttafel** in Reichweite aller Spieler und baut das Schloss zusammen, wie auf dem Bild unten gezeigt.
4. Fügt 3 zufällige Plättchen offen dem Markt hinzu und fügt 3 zufällige Münzen mit der Spezial-effekt-Seite nach oben ebenfalls dem Markt hinzu.

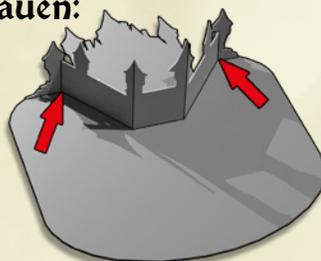
5. Nehmt euch jeder ein **fundament**, einen **Baron** und einen **Plättchenhalter**. Zieht nun jeder 3 zufällige Plättchen und platziert sie in euren Plättchenhaltern.
6. Bestimmt einen Startspieler. Platziert eure **Barone** auf dem entsprechenden Feld des Weges auf der Markttafel. Der Startspieler auf Feld 1, der Spieler links von ihm auf Feld 2 usw.  
**Hinweis:** Da sich die Barone im Uhrzeigersinn bewegen, beginnt der Startspieler somit auf dem letzten Platz.

**Hinweis:** Der Markt sollte immer gefüllt sein. Immer wenn ihr ein Plättchen oder eine Münze aus dem Markt nehmt, wird sofort aufgefüllt.

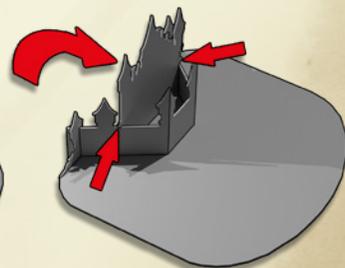
## Das Schloss zusammenbauen:



1) Klappt die beiden seitlichen Türme nach oben (äußere Faltlinie).



2) Verbindet die Mauer mit den beiden seitlichen Türmen, indem ihr sie zusammensteckt.



3) Klappt nun das Schloss nach oben, bis seine herausstehenden Vorsprünge an der Wand einrasten.

# Spielerreihenfolge

Beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn ist nun jeder Spieler mit seinem Zug an der Reihe.

Das Spiel geht so lange weiter, bis ein Spieler 7 Münzen erhalten und somit das Spiel gewonnen hat.

Wer an der Reihe ist, hat 2 Optionen: Man kann entweder 2 Plättchen ziehen oder 1 Plättchen bauen.

## 2 Plättchen ziehen

Ziehe 2 Plättchen aus der **Plättchenauslage** und platziere sie in deinem **Plättchenhalter**.

Du darfst keine Plättchen aus dem Markt ziehen.

**Hinweis:** In deinem **Plättchenhalter** dürfen sich maximal 7 Plättchen befinden. Falls du mehr Plättchen ziehst, musst du sofort Plättchen deiner Wahl ablegen, bis du wieder 7 Plättchen hast.

**Hinweis:** Abgelegte Plättchen werden offen auf einen **Ablagestapel** gelegt. Falls sich keine Plättchen mehr in der **Plättchenauslage** befinden, mischt ihr alle abgelegten Plättchen zu einer neuen **Plättchenauslage**.

## 1 Plättchen bauen

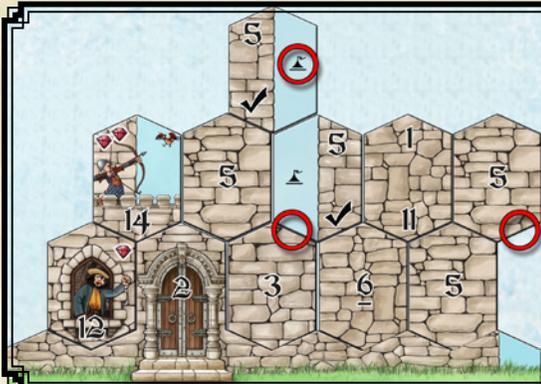
1. Wähle 1 Plättchen aus deinem **Plättchenhalter** oder aus dem **Markt**.

2. Baue das Plättchen an deinem Schloss an und befolge dabei die Platzierungsregeln (s. u.).

3. Bewege deinen Baron auf dem Weg weiter nach vorne, um Münzen oder Bonusse zu erhalten.

# Platzierungsregeln

- Beim Anbau der Plättchen müssen die Muster **oben und unten** jeweils übereinstimmen. Stein darfst du nicht direkt auf Luft (oder Leerraum) platzieren und Luft darfst du nicht direkt auf Stein platzieren. Siehe die Beispiele unten.
- Plättchen mit dem -Symbol darfst du nur auf einer Ebene platzieren, auf der du bereits zuvor andere Plättchen gebaut hast. Du darfst also keine neue Ebene mit einem solchen Plättchen beginnen.



- Die oberste Seitenwand darf so nicht platziert werden, weil mit ihr eine neue Ebene beginnen würde.
- Auf der darunterliegenden Seitenwand würde Luft an Stein angrenzen, weshalb auch dies nicht möglich ist.
- Das rechte 5er-Plättchen kann dort nicht platziert werden, da sich direkt darunter Leerraum befindet.
- Das 14er-Plättchen darf neben dem 5er-Plättchen platziert werden, da die Seiten nicht übereinstimmen müssen.



# Bauen nach Zahlen



Beim Platzieren eines Plättchens musst du darauf achten, dass die darauf abgedruckte Zahl der Summe der Zahlen der beiden Plättchen entspricht, auf die es platziert wird.

Siehe das Beispiel rechts.



- Auf einigen Plättchen befinden sich 2 Zahlen. Die untere Zahl gilt beim Platzieren des Plättchens auf den beiden darunter liegenden Plättchen, während die obere Zahl für den späteren Bau auf diesem Plättchen herangezogen wird.
- Auf dem Fundament darf eine beliebige Zahl gebaut werden.
- Auf dem Fundament befindet sich ein Tor. Das Tor gilt nicht als Teil des Fundaments, sondern als ein 2er-Plättchen, das auf dem Fundament gebaut wurde.
- Ein ✓ kann auf jeder beliebigen Zahl gebaut werden, solange du darauf achtest, dass die Stein-/Luft-Muster übereinstimmen.
- Ein  darf nicht zum Beginn einer neuen Ebene deines Schlosses verwendet werden. Es muss sich bereits mindestens 1 Plättchen auf der Ebene deines Schlosses befinden, auf der du dieses Plättchen bauen möchtest.

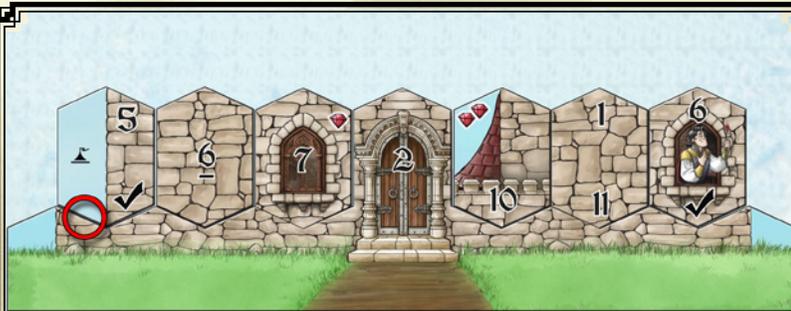
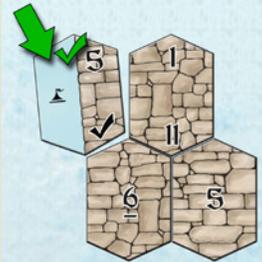


In diesem Beispiel befindet sich in der unteren Reihe ein 10er- und ein 14er-Plättchen. Bildet man aus diesen beiden Plättchen die Summe, müsste oben ein fettes 24er-Plättchen platziert werden!!!

Die Prinzessin ist perfekt!  
Das ✓ darf überall platziert werden, ohne auf die Zahlen zu achten.



Daniel baut eine Seitenwand direkt auf dem 6er-Plättchen. Durch das ✓ darf er sein Plättchen auf jeder beliebigen Zahl platzieren. Er hat Luft über Luft platziert und er hat mit dem Plättchen keine neue Ebene begonnen () .



Auf der untersten Ebene dürfen beliebige Zahlen platziert werden, ja sogar ✓. Selbst Dächer sind auf der untersten Ebene erlaubt.

Allerdings ist die Seitenwand nicht erlaubt, da sie nicht mit dem Steinmuster des Fundaments übereinstimmt.

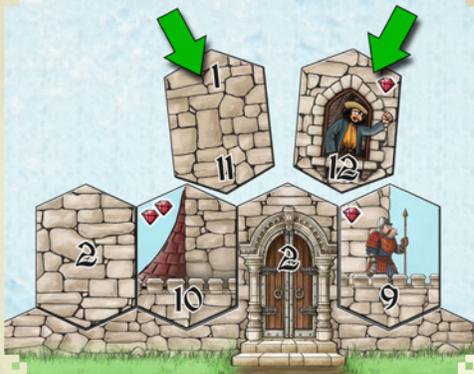
# Zahlen ändern

Immer wenn du ein Plättchen anbaust (egal ob es aus deinem Plättchenhalter oder vom Markt kommt), darfst du die dort aufgedruckte Zahl um 1 erhöhen oder verringern. Als Kosten dafür musst du allerdings 1 Plättchen aus deinem Plättchenhalter ablegen. So kannst du auch Plättchen verbauen, deren aufgedruckter Wert genau um 1 zu hoch oder zu niedrig ist. Sobald das Plättchen verbaut ist, erhält es seinen aufgedruckten Wert zurück.

Nico möchte das II/Ier-Plättchen bauen, aber der Ort, an dem er es bauen möchte, erfordert eine I2 ( $10+2=12$ )

Die Zahl ist fast richtig. Sie ist nur um 1 niedriger als das Plättchen, das er bauen will.

Nico legt daher 1 zusätzliches Plättchen aus seinem Plättchenhalter ab, um das gewünschte Plättchen bauen zu können.



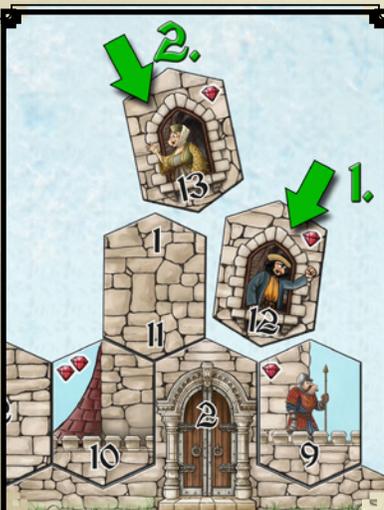
Später möchte Nico den verärgerten Adligen bauen, doch der gewünschte Ort erfordert eine II ( $2+9=11$ )

Nico legt 1 zusätzliches Plättchen aus seinem Plättchenhalter ab, damit er das gewünschte Plättchen platzieren kann.

# Den Baron bewegen

Nachdem du dein Plättchen platziert hast, bewegt sich dein Baron auf der Markttafel in Pfeilrichtung den Weg entlang. Die Schritte, die er dabei zurücklegt, hängen von der Höhe der Ebene ab, auf der du das Plättchen angebaut hast, und von der Anzahl der Rubine, die auf dem platzierten Plättchen abgedruckt sind:

- Für die unterste Ebene (Erdgeschoss auf dem Fundament) gibt es **keine** Schritte. Nicht einmal die Rubine werden hier mitgezählt.
- Für die 2. Ebene gibt es 2 Schritte + 1 Schritt pro Rubin
- Für die 3. Ebene gibt es 3 Schritte + 1 Schritt pro Rubin
- Für die 4. Ebene gibt es 4 Schritte + 1 Schritt pro Rubin
- und so weiter ...



Nachdem Nico das Plättchen mit dem verärgerten Adligen platziert hat, bewegt er seinen Baron 3 Schritte: 2 Schritte, weil sich das Plättchen auf der 2. Ebene befindet, +1 Schritt für den Rubin.

Im nächsten Zug platziert er das Burgfräulein und bewegt seinen Baron 4 Schritte: 3 für die Ebene +1 für den Rubin.



- Bei der Bewegung über den Weg zählst du alle Felder mit (auch diejenigen, die bereits besetzt sind). Es darf sich allerdings immer nur 1 Baron auf einem Feld befinden. Sollte dich also dein letzter Schritt auf ein Feld bewegen, auf dem sich bereits ein Baron befindet, „gleitest“ du auf magische Weise auf das nächste freie Feld nach vorne.
- Endet deine Bewegung auf einem Feld mit einem , bewege deinen Baron 1 weiteren Schritt nach vorne
- Endet deine Bewegung auf einem Feld mit einem , nimm dir ein Plättchen aus der **Plättchenauslage**.
- Nach der Bewegung: Solltest du ein Feld mit einer **Münze** erreicht oder passiert haben, wähle eine der drei Münzen aus dem Markt. Handle ihren Effekt ab (siehe nächste Seite), drehe dann die Münze um und behalte sie vor dir.



Monja (grüne Spielerin) platziert ein Plättchen auf der 3. Ebene, weshalb sie sich 3 Schritte bewegen darf.

Sie bewegt ihren Baron 3 Schritte und landet auf dem Feld des roten Spielers. Sie „gleitet“ nun über alle 3 Barone (rot, gelb, blau) hinweg und endet auf dem Feld mit dem Rubin. Dies gibt ihr einen weiteren Schritt.

Achtung: Sie bekommt kein Extra-Plättchen () da sie auf dem Feld nicht geendet ist.

## Optionale Regeln

### Den Himmel erreichen

Spielt bis jemand 9 Münzen hat, statt 7.

### Königliche Strategie

- Beim Bauen dürft ihr beliebig viele Plättchen aus eurem Plättchenhalter ablegen, um die Zahl auf eurem Plättchen um die entsprechende Anzahl zu ändern.
- Vor dem Spiel erhält jeder Spieler 1 Prinzen und 1 Prinzessin. Sie werden neben euren Plättchenhaltern platziert und können nicht gestohlen, abgelegt oder anderweitig von Gegnern beeinflusst werden. Während des Spiels darf ihr Besitzer sie so bauen, als befänden sie sich in seinem Plättchenhalter.

### friedliche Zeiten

Durch die Münzen, auf denen sich ein rotes Plättchen-Symbol befindet (Katapult, Dieb und Verbitterte Dame) nehmt ihr euch 1 Plättchen aus dem Markt in euren Plättchenhalter, anstatt ihren üblichen Effekt abzuhandeln.



## Danksagung



Ich möchte mich bei allen bedanken, die das Spiel gespielt und Feedback gegeben haben. Vielen Dank, dass ihr diesem Spiel zum Leben verholfen habt. Besonderer Dank an das Team von FryxGames. Ihr habt mich immer unterstützt und habt mich ermutigt.

Vielen Dank an meine Schwester Naomi für das wundervolle Artwork!

Vielen Dank an meinen Bruder Jacob. Dieses Spiel entstand auf Grundlage seiner Spielideen.

Und vielen Dank an den Herrn und Schöpfer von allem.

Wir haben dich nicht vergessen.

# Münz-Effekte

Immer wenn ihr euch eine Münze aus dem Markt nehmt, füllt ihr den Markt sofort wieder auf und handelt dann den Effekt der genommenen Münze ab – auch wenn der Effekt dem Spieler keinen Vorteil bringt! Die Münze bleibt dann mit der Münz-Seite nach oben vor dem Spieler liegen. Sobald jemand 7 Münzen vor sich liegen hat, endet das Spiel sofort, auch wenn noch nicht alle Spieler dieselbe Anzahl Züge gespielt haben.



**Rubin:** Bewege deinen **Baron** 1 zusätzlichen Schritt (du kannst hierdurch weitere Bonusse erhalten).



**Höchster Turm:** Der oder die Spieler mit dem höchsten Schloss (zählt die Ebenen) erhalten 2 Plättchen.



**Dieb:** Nimm dir 1 zufälliges Plättchen aus dem Plättchenhalter eines Gegners und platziere es in deinem eigenen Plättchenhalter.



**Die meisten Personen:** Der oder die Spieler mit den meisten Personen (mindestens 1!) erhalten 2 Plättchen.



**Verbitterte Dame:** Ziehe 1 zufälliges Plättchen aus dem Plättchenhalter jedes Gegners und lege es ab.



**Die meisten Fenster:** Der oder die Spieler mit den meisten Fenstern (mindestens 1!) erhalten 2 Plättchen.



**Mühle:** Lege die Plättchen aus dem Markt ab. Nachdem du den Markt mit neuen Plättchen aufgefüllt hast, wähle 1 von ihnen und platziere es in deinem Plättchenhalter.



**Die meisten Dächer:** Der oder die Spieler mit den meisten Dächern (mindestens 1!) erhalten 2 Plättchen. Es zählen alle Plättchen mit Dächern, egal welche Variante.



**Zerfallen:** Lege 1 Plättchen aus deinem Schloss ab, auf dem kein anderes Plättchen gebaut ist. Dein **Baron** wird dadurch nicht bewegt.



**Mönch:** Der oder die Spieler mit den wenigsten Münzen (diese Münze zählt nicht mit!) erhalten 3 Plättchen.



**Katapult:** Lege 1 Plättchen aus einem gegnerischen Schloss ab, auf dem kein anderes Plättchen gebaut ist. Der **Baron** des Gegners wird dadurch nicht bewegt.



## Credits

**Spielleautor:** Daniel Fryxelius  
**Co-Autoren:** FryxGames  
**Artwork:** Naomi Fryxelius  
(Dieses Spiel ist frei von künstlicher Intelligenz.)

## Deutsche Ausgabe

**Übersetzung, Redaktion und Layout:** Marco Reinartz  
**Unter Mitarbeit von:** „Katsche“ und Dirk Nielsen