

CASTELLAN™

Legyél a vár mestere...

A király elrendelte egy új vár építését és elküldte a legmegbízhatóbb nemeseit, hogy felügyeljék az építkezést. Az utolsó kő beépítése után az egyik fejedelem lesz a vár ura. Aki a legbölcsebben használja az erőforrásait, az lesz ... a "Castellan"!

** castellan = várnagy*

A küldetésed

A játékosok egymás után következve kártyákat játszanak ki, melyekkel falakat és bástyákat szereznek, amiket hozzáadnak az épülő várhoz. A célod területek teljes körbezárása ... anélkül, hogy segítenél a vetélytársaidnak.

Minden körben eldöntheted, hogy mennyi kártyát játszol ki. Minél több kártyát játszol ki, annál több várdarabot kapsz ... de ha túl sok kártyát használ fel egyszerre, akkor behatárolod a lehetőségeidet a későbbi körökre.

Amikor egy várrészt teljesen körbezársz, akkor egy saját színű toronnyal „elfoglalod” a területet. A játék végén a játékosok összeszámolják a saját tornyaikkal megjelölt várudvarok körülötti bástyákat. A legtöbb bástyával rendelkező játékos a győztes.

A játék elemei

88 szürke várdarab:



■ 26 hosszú fal



■ 30 rövid fal



■ 32 bástya



■ 10 kék torony

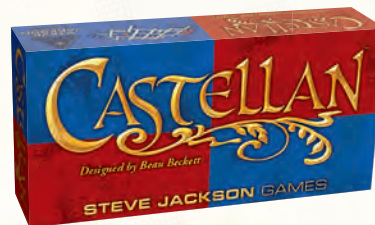


■ 10 piros torony



■ 28 kártya: játékosonként 14

■ Játékdoboz a tároláshoz



■ Ez a játékszabály

STEVE JACKSON GAMES
castellan.sjgames.com



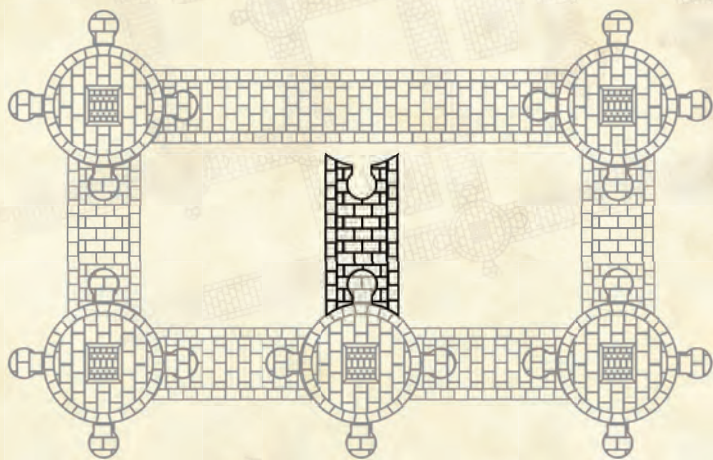
Falak és bástyák

A szürke falak és bástyák használhatók a vár építéséhez. Ezek az elemek a lenti ábra szerint kapcsolhatók össze egymással. Fal nem kapcsolódhat falhoz, illetve bástya sem bástyához. Falat nem szabad úgy letenni, hogy a másik végéhez ne lehessen bástyát rakni, vagy úgy, hogy leblokkolja egy másik fal végét. Minden saroknak a megfelelő szögben kell állnia.

Szabályos kapcsolódás



A lenti ábrán a rövid fal szabálytalanul helyezkedik el, mert nincs hely a másik végén a bástyának.



A színes tornyok jelzik a várudvarok tulajdonosait. Ezek nem kapcsolnak össze szürke falakat és bástyákat.

Lovagiasság

A játékosok tisztességes vetélytársak. Ők inkább a stratégia harcterén csatáznak és nem az ellenfelük nyilvánvaló hibáit használják ki! Ha egy játékos elfelejti elfoglalni az egyik várudvart, túl kevés várdarabot vesz el, stb., akkor a másik játékosnak rá kell mutatnia erre a hibára és meg kell engednie, hogy a hibázó játékos korigálja a lépését.

Kártyák

Minden játékosnak 14 kártyája van. A két készlet teljesen azonos, kivéve a színét.

Minden játékos kártyái két, egyenként 7 kártyából álló paklira van osztva. A fal pakli kártyáinak hátoldalán egy fal, a bástya pakli kártyái hátoldalán egy bástya képe látható.

A kártyák előlő oldala várdarabokat ábrázol: bástyákat, hosszú falakat és rövid falakat. A játékos egy kártya kijátszásával elveheti és beépítheti a kártyán ábrázolt várdarabokat. Néhány kártyán egy kártya képe látszik, ami azt jelenti, hogy „húzz még egy kártyát”. A szimbólumok kicsiben megismétlődnek a kártya sarkain.

A piros játékos bástyakártyája



A kék játékos falkártyája



Két bástya és egy plusz kártya



Egy bástya, két hosszú fal, egy rövid fal

Ha egy kártyának bástya van a hátoldalán, akkor az legalább egy (de gyakran több) bástyát, ha fal van a hátoldalán, akkor legalább egy (de szinte mindig több) várfalat ad. A legtöbb kártyán legalább egy fal és legalább egy bástya van.

A játék előkészítése

Minden játékosnak egy legalább 40 cm * 40 cm-es játéktérre van szüksége. (Ha a vár túl nagyra nőne valamelyik irányba, akkor el lehet mozdítani, hogy elférjenek az új elemek. A kapcsolódási pontok összetartják a várat.)

Minden játékos választ egy színt és elveszi a színéhez tartozó kártyákat és tornyokat. A szürke várdarabokat tegyék oldalra!

Minden játékos szétválasztja a kártyáit egy fal- és egy bástyapaklira és külön megkeveri őket.

Ezután mindenki két-két kártyát húz fel mindkét paklijából, így minden játékosnak négy kártya lesz a kezében.

A játék menete

Válasszatok egy kezdőjátékost és felváltva hajtsátok végre a köreit-eket! Egy kör a következő lépésekből áll(hat):

(1) Kártyák kijátszása. Minden körben annyi kártyát játsz-hatsz ki a kezedből, amennyit szeretnél. Legalább egy kártyát ki *kell* játszani. Passzolni nem lehet!

Rakd ki képpel felfelé a kiválasztott kártyáidat! Gyűjtsd össze a raj-ta látható várdarabokat, mielőtt elkezded építkezni!

(2) Építés. Most az összes megszerzett várdarabot be kell építened a várba. (A kezdőjátékosnak az első körében össze kell kapcsolnia az összes várdarabot, ezért legalább egy bástyát kell építenie.)

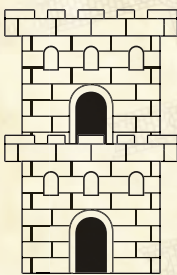
Az ellenfeled által megszerzett várudvarra már nem tehetsz új elemeket.

Nem kezdhetsz új vár építésébe. Az összes várdarabnak a már beépített elemekhez kell kapcsolódnia.

Ha egy elemet valóban sehova sem lehet beépíteni, akkor add át az ellenfelednek, hogy ő használhassa a következő körében!

(3) Várudvar elfoglalása. Amikor úgy adsz a várhoz egy elemet, hogy azzal egy terület teljesen körbezáródik, akkor elkészítesz egy „várudvart”. Tegyé el egyet a saját tornyaiddal az összes, általad éppen befejezett várudvarra! Ha egy saját, már meglévő várudvarodat választod szét két vagy több különálló, zárt részre, akkor minden új várudvarra kerül egy újabb saját toronyod.

Dupla torony oldalnézet



A várudvaroknak bármilyen formájuk lehet, csak a sarkaiknak kell megfelelő szögben állniuk.

A torony elhelyezkedésének a várudvaron belül nincs jelentősége. Ha a torony a várudvaron belüli építésnél útban van, akkor arrébb lehet tenni.

Egy játék során egyszer, amikor *először* foglalsz el egy várudvart, két tornyot egymásra téve is jelölheted a tulajdonszerzést. Ez a „dupla torony” megduplázza az adott várudvar értékét. Ha már egy toronnyal elfoglaltál egy várudvart, akkor később nem dönthetsz úgy, hogy megduplázod.

A tornyoknak nem kellene elfogynia a játék során, de ha ez mégis bekövetkezne, akkor használjatok tetszőleges jelölőt a további tornyok pótlására!

(4) Kártyahúzás. A kijátszott kártyáid számától függetlenül a köröd végén mindig csak egy kártyát húzol... *hacsak* nem játszottál ki egy vagy több olyan kártyát, amin „plusz kártya” szimbólum látható. Ebben az esetben húzzál plusz egy kártyát minden ilyen szimbólumért!

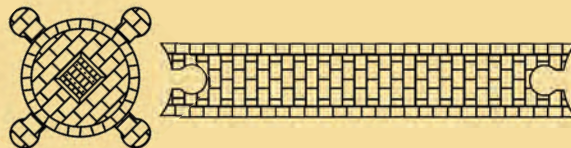
A kártyá(i)dat bármelyik pakliból húzhatod, de ha egynél több kártyát húzol, akkor az összeset fel kell húznod, mielőtt megnéznéd őket.

(5) A felhasznált kártyák eldobása. A felhasznált kártyákat tedd egy dobópaklira, vagy rakd vissza a dobozba! Ezekre ebben a játékban már nem lesz szükség.

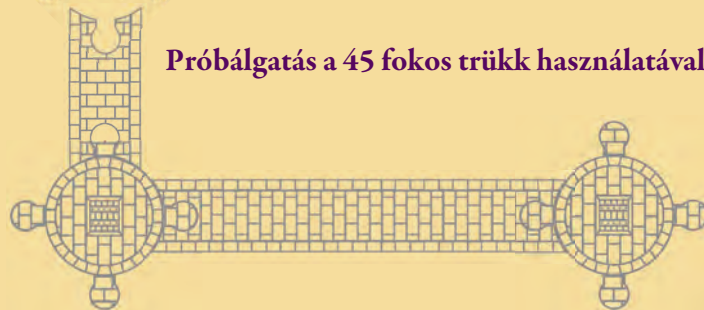


Házi szabályok

A játék megkezdése előtt döntsétek el, hogy a játék során megengedett-e a várdarabok beépítésének próbálgatása, vagy az „ami tapad, az ragad” elvet követitek! Amikor egy új játékos tanulja a játékos, akkor mindenképpen ajánlott a próbálgatás engedélyezése.



Próbálgatás a 45 fokos trükk használatával



A bástyákat 45 fokos szögben elhelyezve az építés geometriája megtartható anélkül, hogy a játékos összekötné a várdarabokat.

A játék vége

Amikor egy játékosnak elfogynak a kártyái (vagyis nem marad a kezében és nem is tud többet felhúzni), akkor a többi játékos felhúzza az összes maradék kártyáját és végrehajtanak egy utolsó kört. A szürke várdaraboknak pont el kell fogyniuk; pontosan annyi darab van a készletben, amennyi szimbólum látható a kártyákon.

Pontozás

A játék célja területek körbezárása. Azonban egy várudvar értékét nem a mérete, hanem a hozzá tartozó bástyák száma határozza meg.

Minden várudvar annyi pontot ér, amennyi bástya van körülötte. A dupla toronnyal elfoglalt várudvar dupla pontot ér. Így sok bástya több játékosnak is pontot ér, illetve egy bástya akár négyszer is pontozódhat.

Először számoljátok össze egy játékosnak a pontjait, utána a következőt! Egy torony pontozása után, annak eltávolítása helyett inkább fordítsátok az oldalára, hogy utána le tudjátok ellenőrizni a számolást, ha szükséges!

Egyenlőség esetén a több tornyot felhasználó játékos a győztes. Ha így is döntetlen alakul ki, akkor több győztes van.

Stratégia

Elsősorban: próbálj nem otthagyni majdnem elkészült várudvarokat, amiket az ellenfeled könnyen befejezhet! Minél több kártya van a kezében, annál veszélyesebb.

Allj ellen a kísértésnek, hogy az összes, kezekben lévő kártyát egy körben használd fel! Minden kör végén csak egy új kártyát kapsz. Ez azt jelenti, hogy ha az összes kártyádat egyszerre játszod ki, hogy végrehajts egy szuper-építkezés kört, akkor mindaddig csak egy kártya lesz a kezekben, amíg hozzá nem jutsz egy „húzz egy plusz kártya” szimbólummal ellátott kártyához. Egy kártyával elképzelhető, hogy nem kapsz jó lehetőséget... de akkor is ki kell játszaniod körönként egy kártyát.

Ha van egy várudvarod, akkor azon belülré további várdarabokat építhetsz (természetesen feltéve, hogy megfelelően illeszkednek). Ez egy biztonságos hely a plusz elemektől való megszabaduláshoz. Ha újabb bástyákat teszel a várudvaron belülré, akkor azok növelik az értékét. Ha kettévágod az egyik várudvarodat, akkor néhány bástyád kétszer fog pontozódni.



Egy várudvar egy plusz bástyával a közepén



Egy kettévágott várudvar

A dupla torony lehelyezése egy lényeges döntés. Általában nem érdemes addig lerakni a dupla tornyot, amíg a várudvarhoz nem tartozik legalább öt bástya, de néha jó ötlet lehet kivárni és még többet építeni. De az is előfordulhat, hogy építesz egy nagyon nagy várudvart, amit elfoglalsz és azonnal megduplázol, majd később tovább építkezel a belsejében.

A dupla toronnyal elfoglalt várudvarod kettévágása növelheti az összpontszámodat, bár ilyenkor csak az egyik (általad választott) rész értéke duplázódik meg.

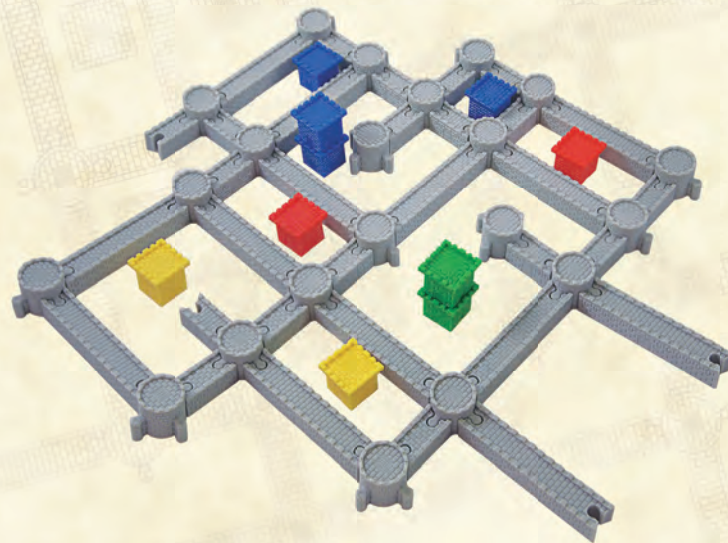
Szabályok 3 vagy 4 játékosnál

A *Castellan* két változatban készül: az egyik piros és kék tornyokkal és csak angol szabállyal, a másik sárga és zöld tornyokkal és ötnyelvű szabállyal.

A piros/kék és a sárga/zöld készletek kombinálásával a *Castellan* három vagy négy fővel is játszható. (Tehát ha valamelyik barátodnak már megvan ez a játék, akkor neked érdemes a másik változatot megvenni.)

A többszemélyes játékra csak néhány szabálmódosítás érvényes:

- Válasszátok ki a kezdőjátékost véletlenszerűen! A játék az óramutató járásával megegyező irányban zajlik.
- Ha nem tudsz felhasználni egy várdarabot, akkor a tőled balra ülő játékosnak add tovább!
- A játék képe nagyon megváltozik (és hosszabb lesz), ha megengedett a játékosok közötti egyezkedés és megbeszélhetik egymással, hogy ki hova építsen. Mi ellenezzük az ilyen jellegű tárgyalásokat, hacsak nem ismeri mindenki a játékot.
- A stratégiáról: több játékos esetén nehezebb előre tervezni és még fontosabbá válik, hogy a játékosok ne hagyjanak lehetőségeket a többieknek. Ha az előtted ülő játékos hagy neked egy nyitott részt, akkor egy nagyobb terület elfoglalása döntő lehet a játék kimenetel szempontjából, még akkor is, ha ez neked több kártyába kerül. Azonban ha ezután csak egy kártyával játszol, akkor olyan lépésekre kényszerülhetsz, amik a következő játékosnak nyitnak lehetőségeket.



Játéktervező: Beau Beckett

Development: Steve Jackson and Philip Reed ■ *Chief Operating Officer:* Philip Reed ■ *Editor:* Monica Stephens

Print Buyer: Philip Reed ■ *Piece Design:* Ben Williams and Richard Kerr ■ *Production Artist:* Ben Williams

Production Manager: Samuel Mitschke ■ *Packaging Design:* Samuel Mitschke ■ *Director of Sales:* Ross Jepson

Playtesters: Alice Beckett, Garner Beckett, Jim Davies, Quinn Davies, James Droscha, Stephen Glenn, Andrew Hackard, Richard Kerr, Brett Meyers, Phil Reed, Steve Robinson, Will Schoonover, Randy Scheunemann, Jeph Stahl, Monica Stephens, Kevin Varner, Loren Wiseman, Elisabeth Zakes, Attendees at Protospiel 2008, 2009, and 2010

Castellan, the all-seeing pyramid, and the names of all products published by Steve Jackson Games Incorporated are trademarks or registered trademarks of Steve Jackson Games Incorporated, or used under license. *Castellan* is copyright © 2013 by Steve Jackson Games Incorporated. All rights reserved. Rules version 1.0 (June 2013).