

Bevezető

Az elmúlt 2000 évben Maastricht városát több különböző nemzet is ostrom alá vette. Eredetileg a rómaiak építettek egy „Castellumot” a „Maas” folyó nyugati partjára, hogy azzal védjék a települést. Az idő előre haladtával a Castellumból befolyásos város fejlődött ki, ami a hódító nemzetek népszerű célpontjává vált, ami a hódító nemzetek népszerű célpontjává vált. A 16., a 17. és a 18 században Maastricht városát ostrom alá vette II. Fülöp spanyol király, a holland Frederik Henry, Orange hercegének serege, majd két alkalommal is a franciák serege is.

A Castellum – Maastricht egy 2-4 főre készült stratégia társasjáték. A játék során a játékosok erőforrásokat gyűjtenek, erődítményeket építenek és seregeket képeznek ki, hogy város falainak egyes részeit megvédjék a támadókkal szemben. A győzelemhez a játékosoknak a legerősebb támadókkal szemben is győztesen kell kikerülniük, miközben ravasz taktikák segítségével porrá kell zúzniuk riválisaik terveit. Maastricht hőségét, a játék győztesét az emberek éltetni fogják, míg a riválisok neve az örök feledés homályába kerül.

A játékelemek

1 játéktábla, 20 munkás, 20 erődítmény kártya, 32 sereg kártya, 56 ellenség kártya, 28 angyal kártya, 4 jutalom kártya, 1 kezdőjátékos kártya, 36 fa jelölő, 36 kő jelölő, 36 arany jelölő, 54 segítség jelző

Előkészületek

1. Véletlenszerűen adjátok oda valakinek a kezdőjátékos jelölőt.
2. Minden játékos kap 1 kezdő erődítmény kártyát, 5 munkást, 3 fát, 3 követ és 3 aranyat.
3. Minden játékoshoz kijelölésre kerül a városfal egyik oldala. Ezen oldal jobbszélső 3 helyére kell helyezni 3 munkást. A városfal alatt részt a játékos "védvonálának" nevezzük.
4. Az angyal kártyákat keverjük meg és tegyük a pakliját a játéktáblára.
5. Évek szerint tegyük sorba a jutalom kártyákat, és tegyük őket egymásra. Felül az 1579 legyen!
6. Keverjük meg és tegyük a 6 húzópaklit a tábla mellé. Ezek a sereg pakli, az erődítmény pakli, valamint az ellenség paklik az 1579-es, 1632-es, 1673-as és 1794-es évekhez kapcsolódóan.
7. Húzzunk 4 erődítmény kártyát és 8 sereg kártyát, majd helyezzük ezeket képpel felfelé a játéktábla mellé.



A játék célja és menete

A Castellum célja, hogy 4 különböző évben megvédjük Maastricht falait. Ezen kiemelt évek négy, egymást követő fázisból állnak. A 4. év végén a legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer.

1. fázis: Építési fázis

Az építési fázis elején minden játékos annyi erőforrást és/vagy angyal kártyát kap, amennyit az erődítmény kártyáin lát.



A játék elején minden játékosnak 2 elérhető munkása van. A második évtől kezdve évenként minden játékos kap 1 további munkást a városfaláról. Ezen felül egy extra oszlopot is kap, ahová a játékos erődítményeket és seregeket tehet. Ez azt jelenti, hogy 1579-ben 2 munkása és oszlopa lesz minden játékosnak, míg 1632-ben 3, 1673-ban 4 és 1794-ben 5.

A kezdőjátékos 1 munkását leteszi a játéktáblán lévő egyik szabad helyre, majd azonnal végrehajtja annak akcióját. Ezt teszi a többi játékos is, óramutató járása szerinti sorrendben, amíg mindenki le nem helyezte az összes munkását.

AKCIÓK

Az akcióhelyeken – jelöléstől függően - 1 (♣) vagy több (♣♣♣) munkás lehet.



Megkapod a jelölt erőforrást. Az „Oude Brug” és „Markt” helyekről - jelöléstől függően - 1 vagy 2 választott erőforrást lehet elvenni.



A védvonalad minden egyes oszlopa ideiglenesen, 1 erősítés növelést (♣) kap erre az évre. Ezt minden egyes oszlopban egy segítség jelző mutatja.



Kapsz 1 angyal kártyát. Egy időpontban maximum 3 angyal kártyád lehet. Ha mégis újabb angyal kártyát kapnál, akkor dönts el, hogy melyiket szeretnéd (felhasználás nélkül) eldobni.



Vegyél el egy felfordított erődítmény vagy sereg kártyát, és fizesd meg az árát! Tedd ezt a kártyát a védvonalad egyik elérhető oszlopába. **Minden egyes oszlopban összesen csak 1 erődítmény és 2 sereg kártya lehet!**

Az erődítmény és sereg kártyákra a következő speciális szabályok érvényesek:



Megkapod a jelölt erőforrásokat vagy angyal kártyát minden, ezt követő építési fázisban.



Minden megfelelő típusú (♣, ♠, ♣) sereged kap 1 további erősítést (♣).



1 pontot kapsz minden egyes erődítmény kártya (♣) vagy minden megfelelő típusú sereg kártya (♣, ♠, ♣) után a végső pontozás során.

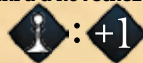
2. fázis: Ostrom fázis

Minden játékos a következő mennyiségben kap ellenség kártyákat: 1579-ben 2-t, 1632-ben 3-at, 1673-ban 4-et és 1794-ben 5-öt.

A kezdőjátékokkal kezdve, majd óramutató járás szerint a többivel folytatva minden játékos 1 ellenség kártyát tesz az egyik, szabadon választott saját vagy egy másik játékos védvonalának oszlopába. Az ellenség kártyákat egy elérhető oszlopba kell tenni, még akkor is, ha ott nincsen erődítmény vagy sereg kártya. Azonban minden egyes oszlopban egy időben csak egyetlen egy ellenségkártya lehet!

Az ostrom fázis akkor ér véget, ha az összes ellenség kártya kijátszásra került, ami azt jelenti, hogy minden egyes oszlopba pontosan 1 ellenség kártya van.

Az ellenség kártyákra a következő speciális szabályok vonatkoznak:



Minden bizonyos típusú (♣, ♠, ♣) jelölt ellenség kártya ebben a védvonalban 1 vagy 2 további erősítést jelent (♣).



A játékosnak a harci fázis során el kell dobnia a jelölt erőforrást (ha rendelkezik vele).

3. fázis: Angyal fázis

A kezdőjátékoskal kezdve és óramutató járás szerinti sorrendben folytatva a játékosok sorban kijátszanak 1 angyal kártyát. Az angyal fázis akkor ér véget, amikor egyik játékos sem óhajt újabb angyal kártyát kijátszani.

Egy angyal kártyát kétféle módon lehet használni:

1. Le lehet tenni egy szabadon választott oszlop alá, hogy ideiglenesen további erősítést (♠) adjon az adott oszlopnak az adott év végéig. (A kártya jelzi ennek mértékét.)



2. Vagy fel lehet használni a következő speciális hatásokra:



Ideiglenesen 1 ellenség kártyát ad, 2 egységnyi további erősítéssel (♠) egy választott védvonalba az év végéig. Ez segítség jelzővel jelöljük.



Megcserélhetünk vele 2 ellenség kártyát. Az ellenség kártyáknak két külön védvonalban kell lenniük.



Vedd el egy ellenség sereg kártyáját vagy még egy meg nem vett, felfordított sereg kártyát. Fizesd meg ennek a kártyának a költségét a korábbi tulajdonosának. Majd helyezd a sereg kártyát a védvonalad egy elérhető helyére.



Ha van a védvonaladban egy (X) sereg kártya és eldobsz egy követ (♣), akkor azzal elpusztíthatod 1 ellenség kártyát a védvonaladból. Ez az ellenség kártya legyőzöttnek számít a bónusz jutalom szempontjából és ezek után is pontok járnak.



Kapsz 2 szabadon választott erőforrást. Ezt a hatást bármikor lehet használni, nem csak az angyal fázisban.



Egy éppen kijátszott angyal kártya hatásának semlegesítése. Ezt a hatást bármikor lehet használni, de nem lehet vele semlegesíteni egy angyal kártya által adott további erősítést.

4. fázis: Harci fázis

Minden egyes oszlopnál meg kell számolni az erődítmények és sereg kártyák adta összes erőt. Ha ez az összesített erő nagyobb vagy egyenlő, mint az ellenség kártya ereje, akkor sikerült legyőzni az ellenséget. Tartsd meg ezt a kártyát a végső pontozáshoz.

Megjegyzés az oszlopokhoz. Az egység- és ellenség kártyák további bónuszokat kaphatnak, „Dinghuis” hely, angyal kártyák, vagy speciális sereg- vagy ellenség kártyák hatásaival. Ezek jelzésére helyezd megfelelő oszlopok sereg (piros) vagy ellenség (fekete) kártyáira a segítség jelzőket.



Azon oszlopok soha nem győznek le egy ellenség kártyát, amikben nincsen erődítmény vagy sereg kártya. Még akkor sem, ha tovább erősítést kapnak, kivéve, ha ez egy angyal kártya speciális hatása miatt jelentkezik.

Bónusz jutalom kártya

Ha a játékosok közösen legyőznek legalább annyi ellenség kártyát, mint ami a bónusz jutalom kártyán szerepel, akkor mindannyian megkapják a rajta lévő jutalmat. Az adott évben legtöbb ellenség kártyát legyőző játékos a jutalom kártyát felfordítja, és a kívánt irányba forgatja. Minden játékos megkapja azt a jutalmat, amit a kártyán feléje mutató oldal jelez. Amikor 2 vagy több játékos egyszerre győz le legtöbb ellenség kártyát, akkor azok a kezdőjátékos, a kezdőjátékostól legközelebb balra lévő érintett játékos sorrendben választanak.



A jutalom kártyák a következő előnyöket adhatják: extra erőforrások, angyal kártyák vagy további erősítések (+1) a következő évré.



Az utolsó év (1794) végén a játékosok győzelmi pontokat kapnak.

Minden egy pár, megfelelő jelölésű, legyőzött ellenség kártya után 1 pont.

Az év vége

Helyezd vissza a dobozba a következőket: fel nem használt és nem legyőzött ellenség kártyák, nem megvásárolt erődítmények és sereg kártyák, valamint a befejezett év jutalom kártyája.

Fordíts fel 4 új erődítményt és 8 új sereg kártyát. Vedd vissza az összes munkásodat. Add tovább a kezdőjátékos jelölőt a következő játékosnak, óramutató szerinti járás szerint.



Legső pontozás

- Számoljátok meg a győzelmi pontokat (★) a legyőzött ellenség kártyákon.
- Minden egyes, a készletben megmaradt 3 erőforrás szett után 1 győzelmi pont jár. ★ / ●●●
- 1 győzelmi pont jár, minden egyes speciális erőd vagy sereg kártya után a védvonaladban: ★ / ✘, ★ / I, ★ / I, ★ / I
- Ha a játékosok csapata megkapta az 1794-es jutalom kártyát, akkor 1 győzelmi pont jár minden megjelölt típusú (★ / ●●●, ★ / ●●●, ★ / ●●●, ★ / ✘) saját begyűjtött ellenség kártyákon lévő kombinációk után.

A legtöbb győzelmi pontot szerző játékos lesz a győztes, és Maastricht városának megbecsült tagja. Döntetlen esetén az érintett játékosok osztoznak a győzelemben.

Hészítők

Game Design and illustrations Erik Scheele

Game development: Rudy Seuntjens, Kevin Govaerts

Graphic Design: Rafaël Theunis

Proofreading: Oliver Grant

Playtesting: Milan Magnee, Bart Borsboom, Raymond Haaken, Guido Rhoen, Moniek Vroomen, Jason St. Just.

Special Thanks to: Marco Jeurissen, Roy Hoet and Diana Ramaekers



If there's any issue with this product, please contact the vendor where you purchased this game, or contact our customer service at brewer@gamebrewer.com