



Castle

Panic



Een spel voor 1 tot 6 spelers (aanbevolen met 4 spelers) vanaf 10 jaar.

Spelregels

Inleiding

In het bos verbergen zich allerlei monsters: Goblins, orcs en zelfs machtige trollen verschuilen zich in de schaduw. Ze hielden je in de gaten en wachten geduldig af tijdens de bouw aan je kasteel en de training van je soldaten. Maar nu verzamelen ze hun leger en marcheren het bos uit. Slaag jij er samen met je vrienden in jouw kasteel te beschermen tegen deze monsters, of zullen zij je kasteelmuren afbreken en je waardevolle torens slopen? Jullie winnen of verliezen samen, maar aan het einde van het spel zal 1 speler tot elite monsterslachter worden gekroond.

Doel van het spel

Castle Panic is een coöperatief spel. De spelers werken samen als groep in plaats van tegen elkaar. Spelers gebruiken kaarten om de monsters te bestrijden en te verslaan, terwijl de monsters vanuit het bos het kasteel naderen. Spelers wisselen kaarten uit en plannen samen hun strategie om de monsters ervan te weerhouden schade toe te brengen aan de torens van het kasteel.

Iedereen wint of iedereen verliest, maar enkel de speler met de meeste punten wordt tot Slachtkampioen gekroond. Om te winnen moeten de spelers zich door de 49 fiches worstelen, en daarbij alle monsters verslaan. De spelers verliezen het spel als alle torens van het kasteel worden vernietigd.

3 Varianten

Je kan Castle Panic op 3 verschillende manieren spelen: Standaard spel, coöperatief spel en Overlord spel. Het standaard spel wordt in deze spelregels besproken. Voor meer informatie over het coöperatief en overlord spel kan je terecht bij de spelvarianten op blz. 10-11.

Spelmateriaal

- 1 Spelbord
- 49 Kasteelkaarten: Spelers gebruiken deze kaarten om de monsters aan te vallen, en het kasteel te beschermen. Alle onderdelen worden in detail beschreven op blz. 7-10.
- 49 Monsterfiches: Dit zijn de monsters en speciale gebeurtenissen die de spelers moeten zien te overleven.



- 6 muurdelen met plastic voetjes: Muren houden de monsters uit het kasteel, en kunnen worden herbouwd als ze werden vernietigd. (Bij het eerste spel moeten de plastic voetjes aan de muurdelen en torens worden bevestigd)



- 6 Torens met plastic voetjes: De torens vormen het hart van het kasteel. Als de monsters alle torens kunnen vernietigen, verliezen de spelers het spel.



- 1 Teerfiche: Deze fiche wordt gebruikt als de teerkaart wordt gespeeld. (Tar)



- 2 Versterkingsfiches: Deze fiches worden gebruikt als de versterkte muurkaart wordt gespeeld (Fortify Wall)



- 1 zeszijdige dobbelsteen

- 6 Spelersvolgorde kaarten: Deze kaarten worden niet gebruikt tijdens het spel, ze worden als geheugensteuntje gebruikt voor de mogelijke acties in een speelbeurt.



Het spelbord

Het spelbord is verdeeld in een aantal ringen, met in het centrum het kasteel. De verschillende ringen hebben een label en zijn verdeeld in rode, groene en blauwe boogdelen genummerd van 1 tot 6.

- De buitenste ring is het bos, hier staan de nummers van de verschillende boogdelen. De nummers geven aan waar de monsters op het bord komen.
- De volgende ring is de boogschutter ring (Archer). De daaropvolgende ring is de Ridder ring (Knight) en de zwaardvechter ring (Swordsman), bevindt zich het dichtst bij het kasteel.
- In het midden van het bord bevindt zich het kasteel. Hier worden de torens en kasteelmuren geplaatst.
- Op de lijn tussen de zwaardvechter ring en de kasteelring worden de muren geplaatst en gebouwd.
- De speelvolgorde en overzichten van de meer uitdagende monsters zijn, om het overzicht te bewaren, beschikbaar in de hoeken van het spelbord.

Spelvoorbereiding

Het maakt niet uit welke van de verschillende speltypen van Castle Panic je speelt, de voorbereiding is steeds hetzelfde.

1. Plaats 1 toren in elk van de lichtgekleurde boogdelen in de kasteelring. Het maakt niet uit welke toren in welk boogdeel wordt geplaatst.
2. Plaats 1 muurdeel op elk van de lijnen tussen de kasteelring en de zwaardvechter ring.
3. Neem 3 Goblin, 2 orc en 1 trol van de monster fiches. Plaats 1 monster in elk van de boogdelen van de boogschutter ring.

(Opmerking: Tijdens het verdere verloop van het spel, zullen monsters op het bord komen in de bosring. Monsters worden bij de voorbereiding in de boogschutter ring geplaatst zodat de eerste speler reeds monsters kan aanvallen of uitschakelen.)

De spelers bepalen welke monsters in welke boogdelen worden geplaatst, met de beperking van 1 monster per boogdeel. Plaats elk monster met de punt met de hoogste waarde in de richting van het kasteel, zoals hier aangegeven.

Voorbeeld Spelvoorbereiding

Muurdelen **Torens** **Start monsters**

MonsterFiches **Kasteelkaarten** **Versterkingsfiches**

Teerfiche

Dobbelsteen

- Verwijder de 6 speeloverzichten uit de kasteelkaarten stapel, en geef elke speler er 1. De kaart dient als geheugensteuntje voor de uit te voeren acties tijdens elke speelbeurt. Leg de overgebleven speeloverzichten terug in de doos. Ze zijn voor het spel niet meer nodig.
- Schud de kasteelkaarten en geef elke speler een aantal kaarten, zichtbaar voor alle spelers, het is niet nodig de kaarten geheim te houden omwille van het coöperatieve element. Het aantal kaarten dat de spelers ontvangen is afhankelijk van het aantal spelers. Het aantal kan je terugvinden in onderstaande tabel.

Handkaartenlimiet	
Aantal Spelers	Handkaarten
2	6
3 tot 5	5
6	4

Leg de overige kaarten als gedekte stapel, deze vormt de trekstapel. Voorzie ook ruimte voor de open aflegstapel, naast de trekstapel.



- Leg alle overgebleven monsters gedekt, en schud deze grondig. Deze vormen de monster trekstapel naast het speelbord. Voorzie ook plaats voor een monster aflegstapel.
- Leg de teerfiche en versterkingsfiches klaar naast het speelbord, om deze te gebruiken als de teer en versterkingskaarten worden gespeeld.

Spelverloop

Bepaal een startspeler, er wordt gespeeld in de richting van de wijzers van de klok. Elke speelbeurt bestaat uit de volgende 6 fases:

- 1. Kaarten aanvullen**
- 2. Kaart afleggen en trekken** (indien gewenst)
- 3. Kaarten ruilen** (indien gewenst)
- 4. Kaarten spelen**
- 5. Verplaats de monsters**
- 6. Trek 2 nieuwe monsters**

1. Kaarten aanvullen

Vul je hand terug aan met kaarten. Als de trekstapel is uitgeput, wordt de aflegstapel grondig geschud, en vormt deze de nieuwe trekstapel. Aangezien de spelers beginnen met het maximum aantal kaarten op hand, worden in de eerste speelbeurt geen kaarten bijgetrokken.



2. Kaart afleggen en trekken

Bij het begin van de speelbeurt, mag de speler 1 kaart (maximum 1) afleggen en daarvoor een nieuwe kaart trekken ter vervanging. Dit is geen verplichting, spelers moeten deze fase niet uitvoeren.



3. Kaarten ruilen

Tijdens zijn speelbeurt kan een speler kaarten ruilen met andere spelers, om zijn handkaarten om betere kaarten op hand te hebben. Het aantal kaarten dat de spelers kunnen ruilen hangt af van het aantal aan het spel deelnemende spelers.

- Bij een 2 tot 5 speler spel, mag een speler 1 kaart ruilen met een andere speler. Elke speler kan tijdens elke speelbeurt dus 1 kaart ruilen met een andere speler.
- Bij een 6 speler spel mag een speler 2 keer ruilen. Elke speler kan dus 2 kaarten ruilen met 1 speler of, 2 keer 1 kaart ruilen met 2 verschillende spelers

Kaarten ruilen	
Aantal Spelers	Max. te wisselen kaarten
2 tot 5	1
6	2

- Beide spelers bepalen welke kaart ze willen ruilen, spelers zijn nooit verplicht om te ruilen.
- Spelers kunnen niet ruilen met spelers zonder kaarten, en mogen niet gewoon een kaart geven aan een andere speler, het moet een ruil van kaarten zijn.

4. Kaarten spelen

In deze fase kan de speler zo veel kaarten uit de hand spelen als hij wil. Kaarten kunnen worden gebruikt om monsters aan te vallen, uit te schakelen of te vertragen, om vernietigde muren terug op te bouwen, of nog meer kaarten te trekken! Voor meer info zie speldetails op blz. 7-10.

Monsters aanvallen

- Om een monster aan te vallen moet het voor de speler mogelijk zijn om deze te raken. Om een monster te raken moet de speler een kaart uitspelen die overeenkomt met de ring waarin het monster zich bevindt, zoals hieronder aangegeven.
- Er kunnen verschillende kaarten gespeeld worden om verschillende monsters te raken, of om hetzelfde monster te raken.

- Monsters kunnen nooit worden geraakt in de bos ring.
- Slechts enkele kaarten kunnen monsters raken van zodra ze zich in de kasteel ring bevinden. Deze kaarten hebben een symbool om dit duidelijk te maken.
- Elke keer een monster wordt geraakt ontvangt dat monster 1 schade punt, tenzij anders is aangegeven.
- Draai de geraakte monsters in de richting van de klok, zodat het volgende, lagere nummer in de richting van het kasteel ligt. Elk type monster begint met een ander aantal punten. Goblins hebben 1 punt, Orcs 2 punten en trolen 3 punten.

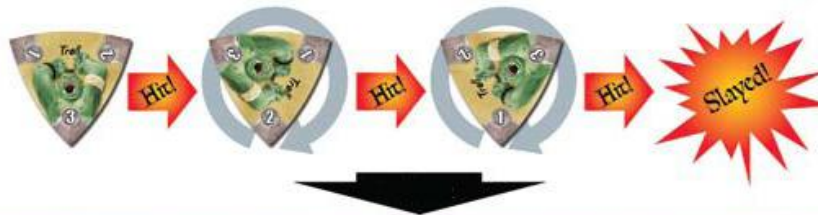
Monsters uitschakelen

Als een monster zijn laatste punt verliest, is dat monster uitgeschakeld. De speler die het laatste schade punt toebrengt aan dat monster, ontvangt de monsterfiche als trofee. (Zie einde van het spel op blz. 5 voor meer info over overwinningpunten). Monsters die niet worden uitgeschakeld door een aanval van een speler, maar door het aanvallen van de muren of de rotsblok, worden niet door de spelers bijgehouden. Deze monsters gaan naar de monster aflegstapel.

Monsters vertragen

Sommige kaarten zorgen niet voor schade aan de monsters, maar vertragen hun opmars naar het kasteel of drijven hen terug het bos in. Voor meer info zie speldetails.

Monsters aanvallen



Muren bouwen

Tijdens de fase, kaarten spelen, kan de speler ook muren bouwen ter vervanging van vernietigde muren. Om een muur te bouwen speel je een steen (brick) en mortel (mortar) kaart. Je kan geen 2de muur bouwen in een deel waar zich nog een muur bevindt.



5. Monsters verplaatsen

Alle overgebleven monsters worden 1 veld verplaatst.

- Monsters buiten de kasteelmuren worden 1 ring dichter naar het kasteel geplaatst.



- Monsters in de kasteel ring worden 1 veld verplaatst in de richting van de wijzers van de klok binnen de kasteel ring.



Voor meer info zie speldetails.

6. Trek 2 nieuwe monsters

Trek 2 nieuwe monsters van de monster trekstapel en draai deze 1 voor 1 open. Als de fiche een goblin, een orc of een trol is, werp je met de dobbelsteen. Plaats het monster in het bos in het ringdeel overeenkomstig de dobbelsteenworp. Plaats de fiche met de hoogste waarde in de richting van het kasteel. Er kunnen zich meerdere monsters in hetzelfde boogdeel bevinden.



De getrokken fiches kunnen ook speciale monsterfiches zijn: Een monster kopstuk of monster effect. Monster kopstukken vallen het kasteel aan zoals de andere monsters en hebben een extra effect. Monster effecten worden niet op het speelbord geplaatst, hun effect wordt uitgevoerd, met impact voor de speler of de monsters. Daarna worden de fiches op de aflegstapel gelegd.

Voor meer informatie over alle monsterfiches, zie speldetails.

Einde van de speelbeurt

Van zodra de speler de 2 nieuwe monsterfiches heeft geplaatst/uitgevoerd, is de speelbeurt afgelopen, de speler links van hem is aan de beurt.



Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra de laatste toren door de monsters wordt vernietigd (in dat geval verliezen de spelers) of alle 49 monsterfiches werden gespeeld en alle monsters werden verslagen (In dat geval winnen alle spelers).

Als de spelers het spel winnen, telt elke speler zijn trofeeën, voor verslagen monsters. De speler met de meeste punten wordt tot monsterslachter gekroond!

Elk type monster levert een ander aantal punten op:

Monster kopstukken: 4 punten
Trollen: 3 punten
Orcs: 2 punten
Goblins: 1 punt

In geval van een gelijkspel, wint de speler die de meeste monster heeft verslagen. Is er dan nog steeds een gelijkspel, adviseert Fireside games een zwaardgevecht bij zonsopgang ...

Strategie

- Werk samen met de andere spelers om vooruit te plannen. Een kaart ruilen met een andere speler kan een goede manier zijn om je kasteel te beschermen, zelfs als een andere speler aan de beurt is!
- Soms is de grootste dreiging voor het kasteel niet helemaal duidelijk. Hou het volledige spelbord goed in het oog.
- Sommige kaarten zijn waardevoller dan andere, tracht deze te spelen op het meest optimale moment.
- De monsters leveren een verschillend aantal punten op. Kies voorzichtig wanneer welk monster uit te schakelen.
- Onthoudt, niemand kan tot monsterslachter worden gekroond als alle torens worden vernietigd.

Voorbeeld van een speelbeurt

Joe neemt deel aan een 4 speler spel, hij heeft dus 5 kaarten op hand. Bij aanvang van Joe's speelbeurt heeft hij 4 kaarten op hand, steen, blauwe ridder, blauwe boogschutter en een groene boogschutter. Op het spelbord bevindt zich een orc in de groene boogschutter ring en een trol in de blauwe ridder ring. Een van de muurdelen is reeds vernietigd door de monsters.



Fase 1. Kaarten aanvullen

Joe neemt 1 kaart van de trekstapel, een rode zwaardvechter, en voegt deze aan zijn hand toe.

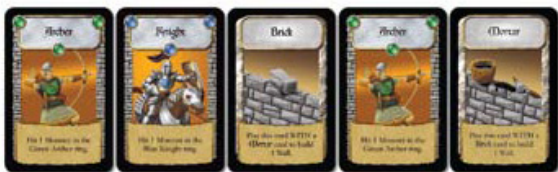
Fase 2. Kaart afleggen en trekken

Joe kan 1 kaart afleggen, en daarvoor een nieuwe kaart nemen, hij heeft de blauwe boogschutter kaart niet nodig, en legt deze af, en trekt vervolgens een nieuwe kaart: mortel.



Fase 3. Kaarten ruilen

Joe kan een kaart ruilen met een andere speler. Met de kaarten op hand kan Joe elk van de monsters op het spelbord 1 keer aanvallen, maar kan geen monster uitschakelen zonder hulp. Na overleg met de andere spelers stelt Joe voor om zijn rode boogschutter te ruilen met de groene boogschutter van Katie. Zij is akkoord, en de ruil wordt uitgevoerd.



Fase 4. Kaarten spelen

Joe speelt 2 groene boogschutter kaarten om de orc 2 maal aan te vallen, deze wordt uitgeschakeld. Joe neemt de orc monsterfiche en legt deze als trofee voor zich neer. Vervolgens speelt Joe de blauwe ridder en valt daarmee de trol aan, deze ontvangt 1 schadepunt. De trolfiche wordt 1 slag gedraaid zodat deze nu 2 punten aanduidt. Als laatste speelt Joe zijn steen en mortel kaarten, waardoor hij een muurdeel kan bouwen. Joe plaatst een muurdeel op een van de lege velden tussen de zwaardvechter ring en de kasteeling.

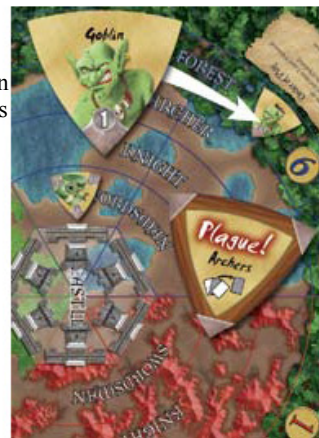


Fase 5. Monsters verplaatsen

De trol is het enige monster dat nog aanwezig is op het bord, Joe verplaatst deze vanuit de blauwe ridder ring dichterbij het kasteel in de blauwe zwaardvechter ring.

Fase 6. Trek 2 nieuwe monsters

Joe trekt 1 van de fiches van de monsterfiches trekstapel, en draait deze open. De fiche toont een goblin, Joe rolt met de dobbelsteen en 6. Vervolgens legt Joe de goblin monsterfiche in het bos bij de 6. Joe trekt een 2^{de} monsterfiche en draait deze open. De fiche toont het monster effect "Boogschutters Pest". Deze kaart heeft als effect dat alle spelers alle boogschutter kaarten op hand moeten afleggen. Joe heeft geen kaarten meer op hand, en het effect is dus niet van toepassing op hem, maar wel op enkele medespelers. Nadat alle spelers het effect hebben uitgevoerd, legt Joe de fiche op de monster aflegstapel, en beëindigt hij zijn speelbeurt.



Spel Details

Voorgaande spelregels zouden je voldoende informatie moeten geven, om het spel te beginnen spelen. Het volgende deel van de spelregels beschrijft details die in het verloop van het spel nodig zijn, maar je kunt deze indien nodig hier terugvinden.

Kaarten spelen

Monsters aanvallen

- Elke kleur boogschutter, ridder en zwaardvechter kunnen monsters aanvallen in de overeenkomstige ring.
- Helden kaarten kunnen monsters aanvallen in zowel de boogschutter, ridder als zwaardvechter ring in de overeenkomstige kleur.
- Enkel **Barbaar** (Barbarian), **teer** (Tar) en **terugdrijven** (Drive him back!) hebben invloed op monsters die zich binnen de kasteelring bevinden. Deze kaarten zijn voorzien van een symbool (Zie verder, monsters verslaan en monsters vertragen).

Monsters verslaan

- **Barbaar** (Barbarian): Deze woeste krijger kan eender waar op het bord (ook binnen de kasteelring) behalve het bos, een monster verslaan.
- **Goed gemikt schot** (Nice shot): Deze kaart verbetert een gewone kaart. Speel deze kaart samen uit met een andere kaart waarmee je een monster aanvalt, dit monster is sowieso verslagen.

Monsters vertragen

- **Teer** (tar): Deze kaart stopt een monster tijdelijk. Speel deze kaart uit en plaats de teerfiche op een monster naar keuze ergens op het bord, dit mag ook in het bos en de kasteelring, dit monster wordt niet verplaatst tijdens fase 5: monsters verplaatsen, of tijdens fase 6: Trek 2 nieuwe monsters. *Zelfs als een nieuwe monsterfiche ervoor zorgt dat die monsterfiche zou moeten worden verplaatst, blijft deze dankzij de teerfiche liggen.*

Bij het begin van de speelbeurt van de volgende speler, wordt de teer fiche verwijderd, en het monster kan weer worden aangevallen, uitgeschakeld of verplaatst zoals normaal.

- **Muurversterking** (Fortify Wall): Deze kaart zorgt voor een versterking van een van de kasteelmuren. Speel de kaart, en plaats bij een muur naar keuze een muurversterking fiche. Als een monster deze muur aanvalt, loopt dat monster 1 schade punt op, zoals gewoonlijk, de muurversterking fiche wordt dan weggenomen, maar de muur blijft intact en het monster blijft in de zwaardvechter ring. Als een rotsblok een muur met versterkingsfiche raakt, stopt de rotsblok daar, de versterkingsfiche wordt weggenomen, maar de muur blijft intact.
- **Terugdrijven!** (Drive Him Back!): Speel deze kaart, en plaats 1 monster naar keuze terug in het bos, het monster blijft wel in hetzelfde rondedeel.
- **Vermist** (Missing): Speel deze kaart om die ronde geen monsters te trekken in "Fase 6. Trek 2 nieuwe monsters". In de overlord versie van het spel, verhindert dit de overlord om monsters te trekken of te spelen.



Kaarten trekken

Trek 2 kaarten (Draw 2 cards): Speel deze kaart om 2 kaarten bij in de hand te nemen, zelfs als je hierdoor je handkaartenlimiet overschrijdt. Je mag deze kaarten tijdens "Fase 4. Speel kaarten" spelen in de speelbeurt waarin je ze hebt genomen.

- **Scharrelen** (Scavenge): Speel deze kaart, en zoek vervolgens 1 kaart uit de aflegstapel, om terug op hand te nemen. Je mag deze kaarten tijdens "Fase 4. Speel kaarten" spelen in de speelbeurt waarin je ze hebt genomen.

Monsters verplaatsen

Monsters en muren

- Als een monster wordt verplaatst vanuit de zwaardvechter ring, en er zich een muur tussen deze ring en de kasteelring bevindt, valt dat monster deze muur aan. Het aangevallen muurdeel wordt van het bord genomen, het monster loopt 1 schade punt op. Als het monster nog punten over heeft blijft deze in de zwaardvechter ring tot "Fase 5. Monsters verplaatsen" in de volgende speelbeurt, zoals hieronder aangegeven.



- Als 2 of meer monsters vanuit de zwaardvechter ring worden verplaatst om een muur aan te vallen, verliest 1 van de 2 monsters een schade punt (de speler bepaalt welk monster). De andere monsters lopen geen schade op. Alle overgebleven monsters blijven in de zwaardvechter ring, tot "Fase 5. Monsters verplaatsen" in de volgende speelbeurt.
- Als er zich geen muurdelen meer bevinden tussen de zwaardvechter en de kasteelring, worden de monsters binnen het kasteel verplaatst zonder schade op te lopen.

Monsters in het kasteel

- Als een monster wordt verplaatst naar een ringdeel in het kasteel, waar zich een toren bevindt, wordt deze toren verwijderd, en ontvangt het monster 1 schadepunt. Als het monster overleeft, blijft deze staan waar de toren stond, zoals hieronder aangegeven.



- Monsters binnen de kasteelring worden niet meer gehinderd door de muren. In de volgende speelbeurt, bij het verplaatsen van de monsters, wordt dat monster in de richting van de wijzers van de klok verplaatst naar het volgende cirkeldeel.



- Deze verplaatsingen blijven doorgaan tot het monster zijn laatste punt verliest, of de laatste toren wordt vernietigd. Vernietigde torens kunnen niet opnieuw worden gebouwd. Als alle 6 de torens vernietigd zijn, verliezen de spelers het spel, verdedig dus de torens!

- Van zodra een monster zich binnen de kasteelring bevindt, kan dit enkel worden beïnvloed door kaarten met het symbool .
- Als 2 of meer monsters samen worden verplaatst naar een rondedeel waar zich een toren bevindt, wordt de toren verwijderd, en 1 van de monsters loopt 1 schadepunt op (de speler kiest welk monster). De andere monsters lopen geen schade op. Alle monsters blijven waar de toren zich bevond.



Nieuwe monsters trekken

Speciale Monsterfiches

Naast de gewone monsters, bevinden er zich tussen de monsterfiches een aantal speciale monster fiches met speciale eigenschappen.

Monster kopstukken: Deze monsters voeren hun aanval op het kasteel uit, net zoals alle andere monsters, maar ze bezitten tevens een extra eigenschap, die wordt uitgevoerd als ze worden getrokken. De kopstukken onder de monsters kan je herkennen aan de goudkleurige achtergrond bij hun punten.



Goblin koning:

Dit Koninklijke monster verschijnt met zijn trouwe gezellen. Werp de dobbelsteen, en plaats de goblin koning in het overeenkomstige deel van het bos. Trek vervolgens nog 3 extra monsterfiches.



Orc krijgsheer:

Deze gevreesde krijger leidt zijn troepen in het gevecht. Werp de dobbelsteen en plaats de Orc krijgsheer in het overeenkomstige gedeelte van het bos. Verplaats vervolgens alle monsters, inclusief de orc krijgsheer van dezelfde kleur als de orc krijgsheer 1 ring verder richting kasteel, of 1 ringdeel verder in de richting van de wijzers van de klok, binnen de kasteelring.



Magische trol:

Deze reus moedigt zijn monsters aan in de strijd. Werp de dobbelsteen, en plaats de magische trol in het overeenkomstige deel van het bos. Verplaats vervolgens alle monsters, inclusief de magische trol 1 ring dichter richting kasteel, of 1 ringdeel verder in de richting van de wijzers van de klok, binnen de kasteelring.



Genezer:


Zijn geheimzinnige drankje zorgt voor een heropleving bij zijn medestrijders. Werp de dobbelsteen, en plaats de genezer in het overeenkomstige deel van het bos. Alle monsters op het bord worden terug 1 punt sterker. Als een monster zijn volledige sterkte nog heeft gebeurt er niets.




Monster effecten:

Deze fiches worden niet op het spelbord geplaatst, maar oefenen een invloed uit op de spelers of de monsters, alvorens op de aflegstapel te worden geplaatst. Deze fiches zijn voorzien van kleine symbolen om hun effect te verduidelijken.


Blauwe monsters allemaal 1 verplaatsen

Monsters in de blauwe ringdelen worden allemaal 1 ring dichter naar het kasteel verplaatst. 

Rode monsters allemaal 1 verplaatsen


Monsters in de rode ringdelen worden allemaal 1 ring dichter naar het kasteel verplaatst. 

Groene monsters allemaal 1 verplaatsen


Monsters in de groene ringdelen worden allemaal 1 ring dichter naar het kasteel verplaatst. 

Opmerking: Als de monsters zich reeds in het kasteel bevinden, worden ze 1 ringdeel verder gezet in de richting van de wijzers van de klok. De bos en kasteelring maken ook deel uit van de gekleurde ringdelen.


Monsters verplaatsen in de richting van de klok

Alle monsters worden 1 ringdeel in de richting van de klok verplaatst binnen dezelfde ring, dit geldt ook voor monsters in het bos en het kasteel. 


Monsters verplaatsen tegen de richting van de klok

Alle monsters worden 1 ringdeel tegen de richting van de klok verplaatst binnen dezelfde ring, dit geldt ook voor monsters in het bos en het kasteel. 


Boogschutters Pest:

Alle spelers moeten alle boogschutters op hand afleggen. 


Ridder Pest:

Alle spelers moeten alle ridders op hand afleggen. 


Zwaardvechter Pest:

Alle spelers moeten alle zwaardvechters op hand afleggen. 


Alle spelers leggen 1 kaart af:

Elke speler kiest 1 kaart uit zijn handkaarten en legt deze af. Als een speler geen kaarten op hand heeft, doet hij niks. 

Trek 3 monsterfiches:

Trek 3 extra monsterfiches en plaats deze op het bord. 

Trek 4 monsterfiches:

Trek 4 extra monsterfiches en plaats deze op het bord. 



Rotsblok De monsters hebben een reusachtig rotsblok het bos uitgeduwd, en het gevaarte rolt in de richting van het kasteel! In hun gretigheid om het kasteel aan te vallen, hebben ze echter geen rekening gehouden met hun strijdmakkers op het terrein, of misschien geven ze daar gewoon niks om. Rotsblokken rollen dwars over het bord, en vernietigen alles wat ze op hun weg tegenkomen tot ze tegen een muur, een versterking van de muur of een toren tegenkomen en deze vernietigen. Deze rotsblokken zijn het enige middel om monsters binnen de kasteelmuren schade toe te brengen.

- Werp de dobbelsteen om te bepalen waar het rotsblok vertrekt. Alle monsters in het overeenkomstige deel van de cirkels worden uitgeschakeld, inclusief de bos ring. De monsters worden op de aflegstapel gelegd, en niet bijgehouden als trofeeën.
- Het rotsblok stopt pas met rollen als hij een muur, toren of muurversterking vernietigd heeft, dit kan betekenen dat de rotsblok door het kasteel rolt in het tegenoverliggende ronde deel.
- Als er zich binnen het kasteel geen muren of torens meer bevinden in de rondedelen waar het rotsblok door rolt, rolt deze verder richting bos, daarbij alle monster uitschakelend op zijn pad.

Hieronder enkele voorbeelden om het gedrag van het rotsblok te verduidelijken.

Voorbeeld 1

Het rotsblok vernietigt een deel van de muur in zijn oorspronkelijk ronde deel, en stopt.



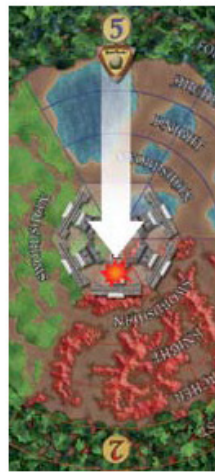
Voorbeeld 2

Het rotsblok vernietigt een toren in zijn oorspronkelijk ronde deel, en stopt. (Er zijn geen muurdelen meer aanwezig in dit rondedeel)



Voorbeeld 3

Het rotsblok vernietigt een toren in het tegenoverliggende ronde deel en stopt. (Er zijn geen muurdelen of torens aanwezig in het ronde deel vanwaar het rotsblok komt)



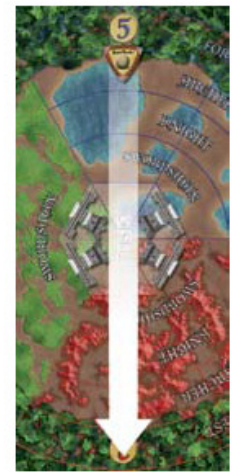
Voorbeeld 4

Het rotsblok vernietigt een deel van de muur in het tegenoverliggende ronde deel en stopt. (Er zijn geen muurdelen of torens aanwezig in het ronde deel vanwaar het rotsblok komt en geen in het tegenoverliggende ronde deel.)



Voorbeeld 5

Het rotsblok rolt volledig over het bord. (er zijn geen muurdelen of torens meer aanwezig in de ronde delen vanwaar het rotsblok komt, en in de tegenoverliggende delen)



Spelvarianten

Coöperatief

In de coöperatieve versie van het spel, gelden dezelfde regels als het basisspel, de spelers werken samen, maar er wordt geen monsterslachter gekroond.

Spelers houden de door hun uitgeschakelde monsters dus niet bij als trofee, maar alle monsters worden op de monsteraflegstapel gelegd.



Overlord

In deze versie van het spel, neemt 1 speler de leiding over de monsters op zich, ondertussen werken alle andere spelers samen om het kasteel te verdedigen.

Bepaal welke speler de overlord wordt. De voorbereiding blijft hetzelfde als bij het gewone spel, de overlord ontvangt echter geen kaarten, omdat hij tegen de andere spelers speelt. De overlord trekt 3 monsters van de monstertrekstapel, en houdt deze verborgen voor de andere spelers.

De speelbeurt van de overlord bestaat uit de volgende 3 fases:

1. Verplaats de monsters.
2. Vul de hand aan tot 3 monsters.
3. Plaats monsters.

De overlord komt aan de beurt na elke verdedigende speler, en vervangt met zijn speelbeurt fase 5 & 6 van het normale spel. Nadat 1 van de verdedigende spelers zijn kaarten heeft gespeeld in fase 4, eindigt zijn speelbeurt.

Dan begint de overlord aan zijn speelbeurt. De overlord verplaatst de monsters op het bord, en vult vervolgens zijn hand aan tot 3 monsters. De overlord kan dan monsters plaatsen volgens 1 van de 2 volgende mogelijkheden:

1. Kies een monster uit de hand en plaats dat monster in het bos in een ronde deel naar keuze.

OF

2. Kies 2 monsters, 2 monster effecten of 1 van elk. Werp de dobbelsteen, en plaats de monster in het bos in het overeenkomstige ronde deel, voer de effecten van de monster effecten uit zoals normaal.

- De overlord kan dus tot 2 monsters inzetten, maar is niet verplicht dit te doen.
- De overlord kan niet kiezen in welk ronde deel de rotsblok begint te rollen, dit wordt net zoals in het normale spel door de dobbelsteen bepaald.
- Als de overlord de "Trek 3 monsterfiches" of "Trek 4 monsterfiches" fiche speelt, neemt hij dat aantal monsterfiches op hand, en plaatst vervolgens dat aantal monsters op het bord, deze hoeven niet de zonet getrokken monsters te zijn. Dit is voor de overlord de enige manier om meer dan 2 monsters in 1 speelbeurt op het bord te plaatsen. Alle monsters die in dit geval op het bord worden gelegd, moeten gelegd worden door met de dobbelsteen te rollen. De overlord kan hun startpositie dus niet zelf bepalen.
- De kaart "Vermist" zorgt ervoor dat de overlord geen nieuwe monsters mag trekken of plaatsen, de monsters op het bord worden wel verplaatst.

Het solitair spel

Castle panic kan ook als 1 speler spel worden gespeeld. Alle regels van het normale spel gelden, met volgende uitzonderingen. De speler ontvangt 6 kaarten, en mag 2 kaarten afleggen en trekken in plaats van 1. Bereid je voor op een uitdaging!

Regelvarianten:

Na het spelen van het normale spel, kunnen de spelers ervoor kiezen om met de volgende regelvarianten te spelen:

Winder Paniek:

Voor een eenvoudiger spel, kan je de volgende regels gebruiken:

Eenvoudigere gevechten

Voor jongere spelers of een korter spel: Verwijder deze monsterfiches uit het spel:
Trek 4 monsters
Orc krijgsheer
Magische trol:
Boogschutters Ridder
Boogschutters Ridder
1 Blauwe monsters allemaal 1 verplaatsen
1 Rode monsters allemaal 1 verplaatsen
1 Groene monsters allemaal 1 verplaatsen
3 rotsblokken

Allen voor 1!:

Speel 1 boogschutter, 1 ridder en 1 zwaardvechter van dezelfde kleur, om 1 monster uit te schakelen in een van de in kleur overeenkomstige ronde delen, behalve het bos en het kasteel, in plaats van deze gewoon schade toe te brengen.

Heldendaden:

Heldenskaarten kunnen 1 monster aanvallen in zowel in het in kleur overeenkomstige deel van het kasteel, als de boogschutter, ridder en zwaardvechter ring, en 1 schadepunt toebrengen.

Meer Paniek:

Als de spelers het spel te eenvoudig vinden, kan je de volgende regels gebruiken om meer uitdaging in het spel te brengen:

Mijn thuis is waar mijn toren staat:

Bij aanvang van het spel kiest elke speler 1 toren als zijn persoonlijke toren. Het spel verloopt zoals gewoonlijk, maar als de persoonlijke toren wordt uitgeschakeld, wordt ook de speler uitgeschakeld.

Verminderende grondstoffen:

Verwijder telkens 1 mortel en 1 steen bij het schudden van de aflegstapel uit het spel, alvorens deze een nieuwe trekstapel wordt.

Werk in Uitvoering: Alles verloopt zoals bij het gewone spel, alleen begint het spel zonder de muren. Begin maar te bouwen

Overzicht

Dit blad geeft een overzicht van de meeste regels van het spel. Je kunt deze bladzijde als geheugensteuntje gebruiken tijdens het spel.

Spelverloop

1. Kaarten aanvullen
2. Kaart afleggen en trekken (indien gewenst)
3. Kaarten ruilen (indien gewenst)
4. Kaarten spelen
5. Monsters verplaatsen
6. Trek 2 nieuwe monsters

Handkaartenlimiet	
Aantal spelers	Handkaarten
2	6
3 tot 5	5
6	4

Kaarten ruilen	
Aantal spelers	Max te wisselen kaarten
2 tot 5	1
6	2

Kasteelkaarten

Barbaar (Barbarian): Speel deze kaart en schakel een monster naar keuze uit ergens op het bord (ook in het kasteel), behalve in het bos.

Trek 2 kaarten (Draw 2 cards): Speel deze kaart om 2 kaarten extra aan je hand toe te voegen, ook al overschrijd je daarmee je handkaartenlimiet. Je mag deze kaarten spelen in fase 4: kaarten afleggen, in dezelfde speelbeurt als je ze hebt getrokken.

Terugrijven! (Drive Him Back!): Speel deze kaart om een monster naar keuze terug te drijven tot in het bos, het monster blijft in hetzelfde ronde deel.

Muurversterking (Fortify Wall): Speel deze kaart om een muurversterking te plaatsen voor een muur naar keuze. Als een monster deze muur aanvalt, loopt dat monster 1 schade punt op, wordt de muurversterking weggenomen, maar de muur zelf blijft intact. Het monster blijft in de zwaardvechter ring. Als een rotsblok een muur met muurversterking raakt, stopt het rotsblok hier, de muurversterking wordt vernietigd, maar de muur blijft intact.

Vermist (Missing): Speel deze kaart, om in fase 6: Trek 2 nieuwe monsters van deze speelbeurt geen nieuwe monsters te trekken. In de overlord variant, zorgt deze kaart ervoor dat de overlord geen monsters mag trekken of plaatsen.

Goed gemikt schot (Nice shot): Speel deze kaart samen met een andere kaart, om een monster in een keer uit te schakelen, in plaats van dat monster 1 schade punt toe te brengen.

Scharrelen (Scavenge): Speel deze kaart, en zoek vervolgens in de aflegstapel een kaart naar keuze, om aan je hand toe te voegen. Deze kaart mag je spelen in fase 4: kaarten afleggen, in dezelfde speelbeurt als je ze hebt getrokken.

Teer (tar): Speel deze kaart en plaats vervolgens de teerfiche op een monster naar keuze op het bord, inclusief de bos en kasteel ring. Dit monster wordt niet verplaatst in fase 5: Monsters verplaatsen. Zelfs als een nieuwe monsterfiche voor een verplaatsing van de monsters zorgt, blijft het monster met de teerfiche liggen. Bij het begin van de speelbeurt van de volgende speler wordt de teerfiche weggenomen en kan het monster weer gewoon worden aangevallen, uitgeschakeld, en/of worden verplaatst.

Monster kopstukken:

Goblin koning: Werp de dobbelsteen en plaats de goblin koning in het overeenkomstige deel van het bos. Trek vervolgens 3 nieuwe monsterfiches en behandel deze volgens de regels.

Orc krijgsheer: Werp de dobbelsteen en plaats de orc krijgsheer in het overeenkomstige deel van het bos. Verplaats vervolgens alle monsters in de overeenkomstige kleur, inclusief de orc krijgsheer, 1 ring dichterbij richting kasteel, of 1 ringdeel verder in de richting van de klok, binnen het kasteel.

Magische trol: Werp de dobbelsteen en plaats de orc krijgsheer in het overeenkomstige deel van het bos. Verplaats vervolgens alle monsters, inclusief de magische trol, 1 ring dichterbij richting kasteel, of 1 ringdeel verder in de richting van de klok, binnen het kasteel.

Genezer: Werp de dobbelsteen en plaats de orc krijgsheer in het overeenkomstige deel van het bos. Alle monsters op het bord winnen 1 (sterkte)punt terug. Bij monsters die nog op hun maximum punten zitten, gebeurt niets.

Monster Effecten:

Blauwe monsters allemaal 1 verplaatsen:

Monsters in de blauwe ringdelen worden allemaal 1 ring dichterbij het kasteel verplaatst.

Rode monsters allemaal 1 verplaatsen

Monsters in de rode ringdelen worden allemaal 1 ring dichterbij het kasteel verplaatst.

Groene monsters allemaal 1 verplaatsen:

Monsters in de groene ringdelen worden allemaal 1 ring dichterbij het kasteel verplaatst.

Opmerking: Als de monsters zich reeds in het kasteel bevinden, worden ze 1 ringdeel verder gezet in de richting van de wijzers van de klok. De bos en kasteelring maken ook deel uit van de gekleurde ringdelen.

Monsters verplaatsen in de richting van de klok:

Alle monsters worden 1 ringdeel in de richting van de klok verplaatst binnen dezelfde ring, dit geldt ook voor monsters in het bos en het kasteel.

Monsters verplaatsen tegen de richting van de klok:

Alle monsters worden 1 ringdeel tegen de richting van de klok verplaatst binnen dezelfde ring, dit geldt ook voor monsters in het bos en het kasteel.

Boogschutters Pest:

Alle spelers moeten alle boogschutters op hand afleggen.

Ridder Pest:

Alle spelers moeten alle ridders op hand afleggen.

Zwaardvechter Pest:

Alle spelers moeten alle zwaardvechters op hand afleggen.

Alle spelers leggen 1 kaart af:

Elke speler kiest 1 kaart uit zijn handkaarten en legt deze af. Als een speler geen kaarten op hand heeft, doet hij niks.

Trek 3 monsterfiches:

Trek 3 extra monsterfiches en plaats deze op het bord.

Trek 4 monsterfiches:

Trek 4 extra monsterfiches en plaats deze op het bord.

Rotsblok

Werp de dobbelsteen om te bepalen waar de rotsblok vertrekt. Alle monsters in de overeenkomstige ringdelen worden uitgeschakeld, inclusief de monsters in de bos ring. Het rotsblok stopt enkel met rollen en vernietigt een muur, muurversterking of toren die het als eerste tegenkomt. Het is dus mogelijk dat de rotsblok door het kasteel verder rolt in de tegenoverliggende ringdelen.

Vertaling & Bewerking: Christophe Mannaert
(Christophe.Mannaert@telenet.be)

CREDITS

Game Design: Justin De Witt
Development: Justin De Witt and Anne-Marie De Witt
Editing: Anne-Marie De Witt
Graphic Design and Art: Justin De Witt
Playtesting: Gary and Lisa Anselmo-Marnach, Kim, Oriana, and Skylar Barthelmes, Angela Bumstead, Heidi Burau, Neal Carter, Mary Crawford, Cleveland Dear, Eric and Karyn Derby, Lauren Gilbert, Lindsey Gilbert, Adam Gretencord, Joel Hobbs, Owen Houd, Laura James, Pauline Johnson, Rene and Thad Martin, Madeline, Michelle, and Kyle Parsons, Meredith and Steve Paterson, Scott Peterson, Dillon Pittman, Hannah Pritchard,

Isaac Reyes, Lauren Rincon, Gabby Ruenes, Jesse Samford, Chris, Corey, and Steve Souza, Ariana Triesault, Melanie Ulrich, Susan, Mike, David, and Gabriel Walker, Anne Woods, James Zuniga

Special Thanks to: Rick and Roberta De Witt, Jim Gardner, Sibone Jacques, Phil Reed
© 2010 Fireside Games, LLC. Castle Panic is a trademark of Fireside Games, LLC. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without permission from the publisher.

For more information, visit www.firesidegames.com.