
CASTLE
RAMPAGE
Ein rasantes Kartenspiel
für 2 Haudegen ab 8 Jahren

SPIELZIEL

Da ist sie, die Burg meines Feindes!

Der Tag der Abrechnung ist gekommen! Seine Burg wird heute fallen und der Sieg mir gehören. Wenn ich nur nicht zuvor an seinem Tor vorbei müsste...

In ***Castle Rampage*** duelliert ihr euch mit Karten, mit dem Ziel, die feindliche Burg dem Erdboden gleichzumachen. Mit jeder Karte müsst ihr dabei neu entscheiden, ob ihr sie zum Angriff einsetzt oder die Verteidigung eurer Burg stärkt.

SPIELMATERIAL

118 Aktionskarten



2 Übersichtskarten





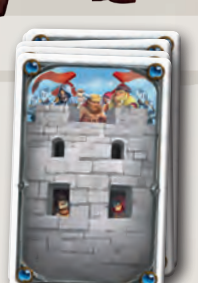
Rück-seite



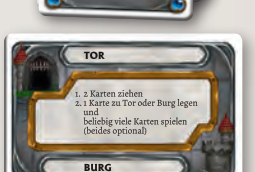


SPIELVORBEREITUNG

Spielfeld



Tor



Über-sichts-karte



Burg

Spieler 1

Nachzieh-stapel



Ablage-stapel

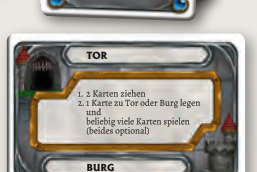


Jeder Spieler nimmt sich
1 Übersichtskarte und
legt sie vor sich aus.

Mischt die Aktionskarten und
legt sie als verdeckten Stapel in die Mitte.
Bestimmt einen Startspieler.



Tor



Über-sichts-karte



Burg

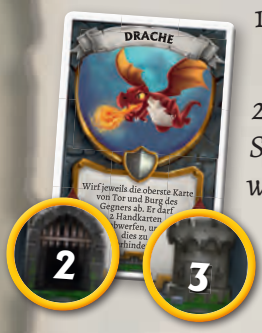
Spieler 2

Das Spielfeld wird später so aussehen, wie oben abgebildet. Vor jedem Spieler bilden sich 2 Stapel, 1 Tor- und 1 Burgstapel. In dieser Regel wird daher immer von dem Tor oder der Burg eines Spielers gesprochen.

DIE KARTEN

Anhand einiger Beispiele werden die wichtigsten Elemente der Karten hier erklärt:

Jede Karte besitzt unten 2 Verteidigungswerte: 1 für das Tor und 1 für die Burg.



Beispiel: *Der Drache bringt nur 2 Verteidigungspunkte für das Tor. Somit legt man ihn besser unter die Burg, wo er 3 Verteidigungspunkt bringt.*

Manche Karten haben **Kosten**. Die Kosten sind die Anzahl der Handkarten, die der Spieler zusätzlich abwerfen muss, um die Karte zu spielen. Kosten stehen im Textfeld, vor dem Effekt. (z.B. „Wirf 2 Handkarten ab.“)



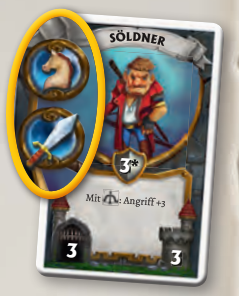
Viele Karten haben einen **Angriffswert** mit einer Zahl im mittleren Schild. Damit kann der Spieler das gegnerische Tor bzw. die gegnerische Burg angreifen. Viele Karten haben zusätzlich einen weiteren Effekt.



Beispiel: *Der* Axtkämpfer *hat einen Angriffswert von 2. Zusätzlich zieht der Spieler 1 Karte.*

Ein ✱ beim Angriffswert weist darauf hin, dass der Effekt der Karte den Angriffswert beeinflussen kann.

Eine Karte mit 1 oder mehreren Symbolen , , auf der linken Seite der Karte ist eine **Einheit**. Karten mit mehreren Symbolen (*Riese, Söldner*) können nur für 1 der abgebildeten Symbole eingesetzt werden.



Ein **Angriffsplan** ist eine starke Angriffskarte. Um sie spielen zu können, muss der Spieler die angegebenen Einheiten abwerfen. Für eine weitere Einheit wird der Angriff sogar noch einmal verstärkt.





Beispiel: *Wenn der Spieler 1 Ritter und 1 Bogenschütze abwirft, kann er den Angriffsplan mit einer Stärke von 9 ausführen. 1 weiterer Bogenschütze erhöht den Angriff auf 14.*



SPIELABLAUF

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 5 Karten vom Nachziehstapel. Befinden sich *Bombenleger, Saboteur, Spion* und/oder *Oger* darunter, werden diese Karten abgelegt und durch neue ersetzt. Diese Karten sind an der violetten Hintergrundfärbung des Bildes erkennbar. Sie werden wieder in den Nachziehstapel eingemischt. Dann legt jeder Spieler 2 Karten davon verdeckt als Tor ab, 2 verdeckt als Burg ab und legt 1 als Handkarte beiseite. Dies wird wiederholt, dann hat jeder Spieler ein Tor aus 4 verdeckten Karten, eine Burg aus 4 verdeckten Karten und 2 Handkarten.

Achtung: Grundsätzlich werden alle Karten, die zum Tor oder zur Burg gelegt werden, **immer unter** den entsprechenden Stapel gelegt. Beide Spieler dürfen die Karten im weiteren Spielverlauf nicht mehr anschauen, nachdem sie abgelegt wurden. Allerdings darf man die Anzahl der Karten in einem Stapel überprüfen.

Spielzug

Die Spieler spielen abwechselnd, beginnend mit dem Startspieler. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, zieht er zuerst 2 Karten. **Der Startspieler zieht in seinem ersten Zug nur 1 Karte.**

Verteidigung verstärken

1x in seinem Zug darf ein Spieler 1 Handkarte zur Verteidigung einsetzen. Dazu schiebt er die Karte entweder **unter** das Tor oder **unter** die Burg. Der Text auf der Karte wird nicht ausgeführt und es fallen auch keine Kosten an (Ausnahme: *Oger*).

Karten spielen

Ein Spieler darf beliebig viele Karten ausspielen. Karten mit Kosten müssen sofort bezahlt werden, indem der Spieler die angegebene Anzahl von Karten aus seiner Hand abwirft. Karten mit diesem Symbol ∞ sind permanente Karten, die auch nach dem Zug in einer Auslage vor dem Spieler liegen bleiben. Alle anderen Karten werden auf einen Ablagestapel gelegt, nachdem ihr Effekt angewendet wurde. (Effekte haben immer Vorrang vor Regeln.)

Spielt die Karten einzeln nacheinander aus und führt den Effekt und/oder den Angriff jeder Karte sofort aus. Ihr könnt nach einem Angriff durch das Ausspielen einer weiteren Karte erneut angreifen.

ANGRIFFE

Sobald ein Spieler eine Karte mit einem Angriffswert spielt, kommt es zu einem Angriff. Dieser zielt zuerst auf das Tor und erst, wenn der Gegner im Torstapel keine Karten mehr hat, auf die Burg. Solange der Gegner Karten in seinem Tor hat, richtet sich der Angriff immer gegen das Tor. Ist das Tor beseitigt, wird die Burg direkt angegriffen. Manche Karten, wie z.B. der *Tunnelgräber* setzen diese Regel jedoch außer Kraft.

Bei einem Angriff wird die oberste Karte des Ziels umgedreht. Der Angriffswert wird mit dem Verteidigungswert verglichen:

Der Verteidigungswert ist höher:

Der Angriff ist erfolglos, es wird sich auch kein Schaden „gemerkt". Die Verteidigungskarte wird wieder zurück auf das Tor bzw. die Burg gelegt, die Angriffskarte abgelegt (Ausnahme: *Veteran*).

Verteidigungs- und Angriffswert sind gleich:

Die Verteidigung wird zerstört. Legt die Verteidigungskarte sowie die Angriffskarte auf den Ablagestapel. Danach ist der Angriff abgehandelt, es wird keine weitere Karte aufgedeckt.

Der Angriffswert ist höher:

Die Verteidigungskarte wird zerstört und abgelegt und der Verteidigungswert vom Angriff abgezogen. Danach dreht der Verteidiger die nächste Karte um. Reicht auch hier der restliche Angriffswert, ist diese Verteidigungskarte ebenfalls verloren. Zerstört der Angriff die letzte Karte des Tors, geht der restliche Angriffswert auf die Burg über.

Die Karten mit violettem Textfeld (*Spion, Saboteur, Bombenleger*) haben Effekte, die eintreten, wenn diese Karte bei einem Angriff zerstört wird. Dies gilt nur für einen Angriff, nicht, wenn die Karte durch andere Effekte aufgedeckt oder abgelegt wird!

Beispiel:

Anton ist am Zug. Er greift Beatrix mit einem Angriffswert von 9 an. Beatrix deckt die oberste ihrer Tor-Karten auf. Sie hat den Verteidigungswert 3. Dieser wird vom Angriffswert 9 abgezogen, der Rest-Angriffswert ist somit nur noch 6. Beatrix legt die Verteidigungskarte auf den Ablagestapel und deckt die nächste Karte mit dem Verteidigungswert 4 auf. Auch hier war der Angreifer erfolgreich. Dann wird die nächste Karte des Torstapels aufgedeckt: Ein Oger mit Verteidigungswert 6. Der verbleibende Angriffswert 2 reicht nicht aus. Beatrix behält ihre Verteidigungskarte und legt sie wieder verdeckt auf das Tor.



SPIELENDE



Sobald ein Spieler die letzte Karte seiner **Burg** verliert, (selbst wenn in seinem Torstapel noch Karten liegen) endet das Spiel und der Spieler hat verloren.

Durch die Karte *Beschwörer* können beide Burgen gleichzeitig zerstört werden – in diesem Fall verliert der Angreifer!

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: https://www.pegasus.de/ersatzteilservice. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team

IMPRESSUM

Autor: Matthias Cramer · **Illustrationen:** Fiore GmbH
Grafik Design: Christine Conrad · **Realisation:** Stefan Stadler

© 2018 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de
/pegasusspiele

Pegasus Spiele