

Daniel fryxelius

Castle Builder

REELER



Introduktion



Det finns ju inte tillräckligt många slott i världen, eller hur?

I detta spel tävlar du med andra baroner om att bygga det mest storslagna slottet i kungariket. Spelarna placerar brickor som bildar ett slott med fönster, tak, soldater och annat. När du lägger brickor får din baron vandra framåt och samla bonusar och guldmynt. Den första spelare som når 7 mynt vinner spelet.

Komponenter

1 Regelbok



126 Brickor

Brickor att bygga slotten med.



36 Mynt

Man behöver 7 mynt för att vinna. Mynten har olika effekter på baksidan.



4 Baroner

Dessa rör sig runt marknadsbrädet när du lägger brickor



4 Grunder

Detta utgör basen i ditt slott.



4 Brickhållare

Dessa måste monteras innan första spelet. Se tryckt anvisning på komponenten.component.



1 Marknadsbräde

Med marknad för mynt och brickor, en stig för baronerna att följa och ett tju sigt slott.



förberedelser



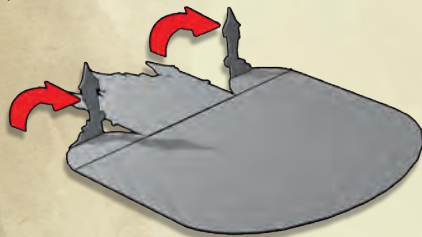
1. Bilda en **Brickhög** genom att blanda alla brickor nervända.
2. Bilda en **Mynthög** genom att blanda alla mynt nervända.
3. Placera **Marknadsbrädet** och montera ihop slottet. (Se anvisning nedan.)
4. Dra slumpmässigt 3 brickor och 3 mynt och lägg dem med framsidan upp på respektive plats på marknadsbrädet.

Regel: Marknaden ska vara full; när en bricka eller mynt tas från marknaden ska den omedelbart fyllas på igen.

5. Varje spelare får en **grund**, en **baron** och en **brickhållare**. Alla spelare drar 3 brickor och placerar dem på sin brickhållare.

6. Välj startspelare. Spelarna ställer sina baroner på respektive plats på marknadsbrädets stig (nummer 1-4). Notera: Baronerna vandrar medsols, så startspelaren börjar längst bak. oard path (number 1-4). Note: the barons move clockwise, so the starting player will start in last place.

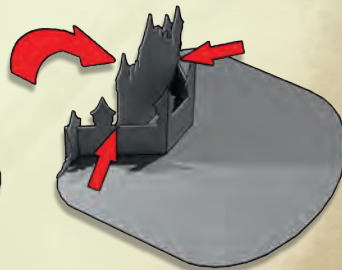
Montera slottet:



1) Vik upp de 2 sidotornen (vik vid de yttre viklinjerna).



2) Fäst muren på sidotornens knoppar.



3) Vik upp slottet till dess knoppar snäpps fast framför murens torn.

Spelets gång

Startspelaren börjar att ta sitt drag och därefter går turen medsols ända tills någon får sitt 7e mynt och vinner spelet. På ditt drag har du 2 alternativ: Antingen dra 2 brickor eller bygg en bricka på ditt slott.

-Dra 2 brickor:

Dra 2 slumpmässiga brickor från **Brickhögen** och placera dem i din **Brickhållare**.

Man kan inte dra brickor från marknaden.

Regel: **Brickhållaren** kan inte ha fler än 7 brickor. Om du någonsin har fler måste du slänga valfria brickor tills du har 7.


Regel: Slängda brickor bildar en **Slänghög** av uppvända brickor. Om alla nedvända brickor i **Brickhögen** tar slut så vänds alla slängda brickor och blandas till en ny **Brickhög**.

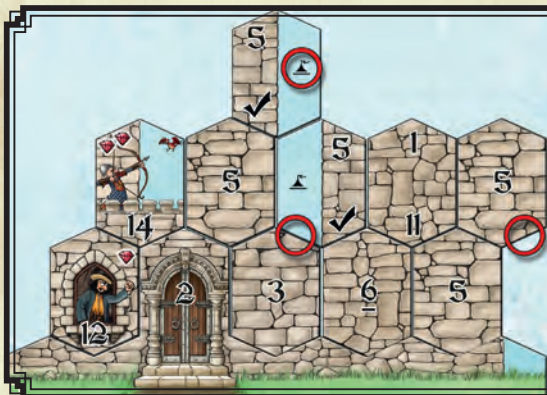
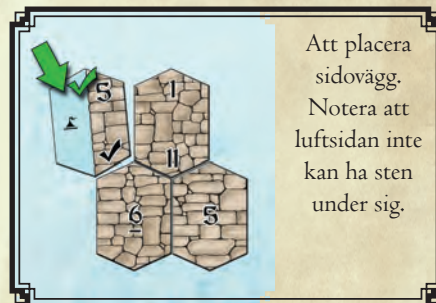
-Bygg en bricka:

1. Välj en bricka från din **Brickhållare** eller från **Marknaden**.
2. Bygg brickan på ditt slott (enl. reglerna nedan).
3. Flytta din baron framåt på stigen i jakt på mynt och andra bonusar.

Placeringsregler

- Alla brickor måste matcha toppen och botten på varje bricka; man kan inte placera sten direkt på luft (eller tomrum), och man kan inte placera luft direkt på sten. Se exempel.

-Brickor med symbolen  på kan endast placeras på en våning där du redan har någon bricka; du kan inte påbörja en våning med dessa brickor.



- Sidoväggen längst upp kan inte placeras här eftersom du inte redan har en annan bricka på denna våning.
- Den andra sidoväggen har luft som inte matchar stenmönstret på 3-brickan nedanför, så den kan inte heller läggas.
- 5-brickan kan inte heller läggas eftersom den inte matchar luften under.
- Notera att 14-brickan är tillåten bredvid 5-brickan; sidorna behöver inte matcha varandra.



Matcha Nummer




När man placerar en bricka så måste dess nummer vara summan av de nummer den placeras på. Se exempel till höger.




- Vissa brickor har 2 nummer; det nedre numret måste matchas när du placerar denna bricka, medan det övre numret räknas när du bygger vidare ovanför denna bricka.

- Alla nummer kan byggas på grunden.

- Grunden har en port. Porten räknas inte som del av grunden utan som en separat 2-bricka ovanpå grunden.


-  kan byggas varsomhelst (så länge du matchar sten/luft).

-  kan inte byggas på en ny våning på slottet. Det måste finnas minst 1 annan bricka redan på denna våning.





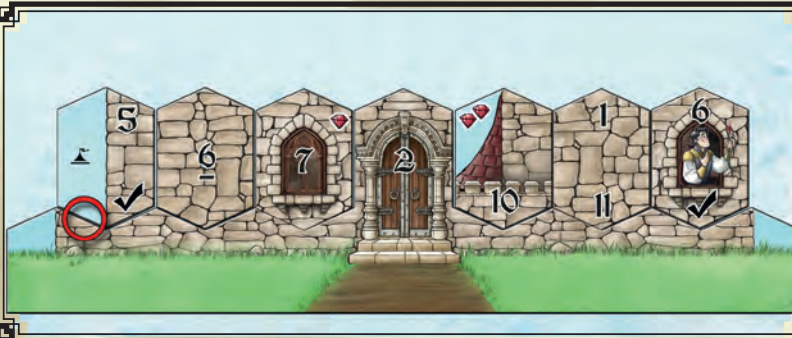

Jacobs slott har en 4-bricka och en 3-bricka. Han kan lägga en 7-bricka ovanpå. ($4+3=7$)


I detta exempel har du en 10-bricka och en 14-bricka i botten. När man summerar måste brickan ovanpå vara en 24-bricka!!!

Prinsessan är perfekt!  kan placeras varsomhelst och ignorerar numren under.



Daniel bygger en sidovägg på en 6-bricka.  låter honom bygga den ovanpå valfritt nummer. Den placeras korrekt med luft ovanför luft. Den påbörjar inte heller en ny våning ().



Alla nummer är tillåtna på första våningen, även en . Till och med tak fungerar.

Sidoväggar är däremot inte tillåtna eftersom luftsidan av brickan inte matchar grunden.



Justera Nummer



När du bygger en bricka (antingen från din brickhållare eller från marknaden) så kan du justera dess nummer 1 steg uppåt eller neråt, genom att slänga 1 annan valfri bricka från din brickhållare. Detta tillåter dig att bygga en bricka trots att numret egentligen är 1 steg ifrån vad som krävs. Men så fort brickan är byggd, återtar den alltid sitt tryckta värde.

Nico vill bygga en 11/1-bricka men platsen kräver 12 ($10+2=12$).

Numret är nästan rätt, bara ett steg ifrån.

Nico slänger 1 annan bricka från sin brickhållare för att få placera 11/1-brickan.



Senare vill Nico bygga 12-brickan med den arga adelsmannen, men platsen kräver 11 ($2+9=11$).

Nico slänger 1 bricka från sin brickhållare för att få placera 12-brickan.

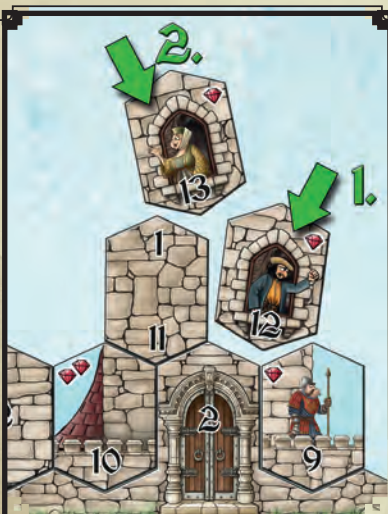


flytta Baronen



När en bricka läggs på slottet får din baron flytta längs stigen på marknadsbrädet baserat på hur högt upp i slottet brickan lades, samt antalet rubiner på den:



- Att lägga på bottenvåningen ger aldrig några steg. Inte ens rubinerna räknas. Inga steg. Ok?
- Andra våningen ger 2 steg + 1 extra steg för varje rubin på brickan.
- Tredje våningen ger 3 steg + 1 steg per rubin.
- Fjärde våningen ger 4 steg + 1 steg per rubin
...och så vidare...



När Nico byggde sin arga adelsman fick han flytta sin baron exakt 3 steg: 2 för våning 2, + 1 för rubinen på brickan.


Nästa drag placerar han en hovdam och flyttar exakt 4 steg: 3 för våningen + 1 för rubinen.



- När du flyttar räknas alla steg på stigen (även de som är upptagna). Men det kan bara finnas en baron per område, så om det sista steg tar dig till ett område med en annan baron så måste du "glida" framåt till nästa lediga område på stigen.
- Om du avslutar förflyttningen på ett område med  så får du flytta din baron ytterligare ett steg.
- Om du avslutar förflyttningen på ett område med  så får du ta en slumpmässig bricka från **Brickhögen**.
- Om du har nått eller passerat en myntbonus under din förflyttning, så får du välja ett av mynten på marknaden. Genomför myntets effekt (se reglernas baksida) och vänd sedan ned myntet och spara det framför dig.



Martha (grön spelare) lägger en bricka på 3e våningen vilket ger henne 3 steg. Hon flyttar sin baron 3 steg och landar på den röda spelaren. Därmed glider hon fram över alla 3 baronerna och landar på en rubin, vilket ger henne ytterligare ett steg.

Notera att hon inte får någon extra bricka () eftersom hon inte stannade på det området.

Spelvarianter

Sikta Høgt: Spela till 9 mynt istället för 7.

Kunglig Strategi: • När spelarna bygger får de slänga VALFRITT antal brickor från brickhållaren för att få justera numret så många steg.

• Innan ni startar spelet får varje spelare 1 prinsbricka och 1 prinsessbricka. Dessa placeras bredvid din brickhållare och kan varken stjälas, slängas eller påverkas av dina motspelare. Under spelet kan du bygga dem som om de fanns på din brickhållare.

fredstid: Mynt med röda ikoner (Katapult, Tjuv och Sur dam) ger dig 1 valfri bricka från marknaden till din brickhållare, istället för sina elaka mynteffekter.

Designerns Tack

Jag skulle vilja tacka alla som spelat spelet och gett feedback. Tack för att ni hjälpt till att förverkliga detta spel. Särskilt tack till hela FryxGames-teamet, ni har alla varit väldigt stöttande och uppmuntrande.

Tack till min syster Naomi för de härliga illustrationerna!

Tack till min bror Jacob. Detta spel har inspirerats av en av hans spelidéer.

Och tack till Herren och Skaparen av allt.

Vi har inte glömt dig.

Mynteffekter

När du väljer ett mynt från marknaden, fylls marknaden omedelbart på igen. Därefter utför du effekten på ditt mynt – även om effekten inte gynnar dig! Behåll sedan myntet framför dig med myntsidan uppåt. Om du nu har 7 mynt så har du vunnit, även om inte alla spelat lika många drag.



Rubin: Flytta din **Baron** 1 steg (detta kan resultera i nya bonusar).



Högsta Cornet: Den eller de spelare som har högst slott (räkna våningarna) får 2 slumpmässiga brickor från brickhögen till sin brickhållare.



Tjuv: Stjäl en slumpmässig bricka från en motståndares brickhållare och sätt den på din egen.



Flest Personer: Den eller de spelare som har flest personer (minst 1) i sitt slott får 2 brickor från brickhögen.



Sur Dam: Släng en slumpmässig bricka från varje motståndares brickhållare.



Flest Fönster: Den eller de spelare som har flest fönster (minst 1) får 2 brickor från brickhögen.



Kvarn: Släng alla brickor från marknaden. När du fyllt på marknaden igen, får du ta 1 av de nya brickorna till din brickhållare.



Flest Tak: Den eller de spelare som har flest tak (minst 1) får 2 brickor från brickhögen. Alla brickor med någon variant av rött tak räknas.



Ras: Släng en bricka från ditt eget slott som inte får ha några andra brickor byggda på sig. Detta flyttar **INTE** din **Baron**.



Munk: Den eller de spelare som har minst antal mynt (innan detta mynt!) får ta 3 brickor från brickhögen.



Katapult: Släng en bricka från 1 motspelares slott, som inte får ha några andra brickor byggda på sig. Detta flyttar **INTE** den spelarens **Baron**.

Eftertexter

Speldesign: Daniel Fryxelius
Assisterande speldesign: FryxGames
Illustrationer: Naomi Fryxelius
(AI har inte använts i denna produkt.)

