

# Catapult Kingdoms

The War for the Floor has Begun Once More!

**GAME DESIGN:** Kristian Fosh **DEVELOPERS:** Constantine Kevorque, Anastasios Grigoriadis  
**ART & ILLUSTRATIONS:** Damien Mammoliti **GRAPHIC DESIGN:** Kristian Fosh, Luis Brüh

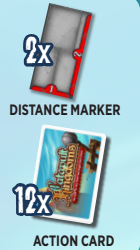
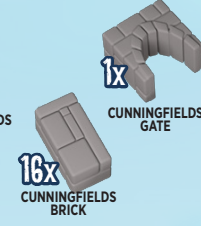
## GAME OBJECTIVE

**Knock down all your opponent's troops!**

Build your castle to fortify your troops, then use your catapult to launch boulders at your opponent! When all troops of one family are knocked over, the battle is over. The winner must have at least one troop standing upright.



## COMPONENTS



## WARNING!

This is a game of construction/destruction of plastic bricks and figures, NOT your opponent, pets, or people who may foolishly pass through the field of battle. Please, play fair and be careful not to hurt each other or damage anything... other than your opponent's attempt at an impenetrable fortress!

**CAUTION:** Use only the boulders and elastic bands provided with the game. Never load anything other than the provided boulders into the catapults. Only use the elastic bands as indicated in the assembling section of this rulebook. Do not attempt to create additional tension by manipulating the elastic bands in any way.

## DISTANCE MARKER

Several rules of the game require you to keep track of the distance between two objects. A distance of 1 is equal to the width of the distance marker, while a distance of 2 is equal to the length of the distance marker.



## GAME SETUP

Starting with the youngest player, choose your family: Chaufort or Cunningfields. Each player takes their respective wall bricks (16), gate, troops (5), a player board, and sits at opposing sides of a table or, better yet, on the floor. Try to keep a distance of about 1.5 meters (5 feet) between players. **Any rule that affects "Bricks", also applies to "Gates".**

1

Place the player board in front of you and use the bricks to create your castle. While you are building your castle, the following **BRICK PLACEMENT RULES** apply:

You must use all your bricks to build your castle, and they must all be placed within the borders of your player board. You can place and stack the bricks in any way you see fit; however, they must lay flat on the player board (not tilted).

2

Each player now gets 1 weapon (catapult) and places it at the left or the right side of their player board. The front part of the weapon can be a maximum distance of 2 from the edges of the player board.

3

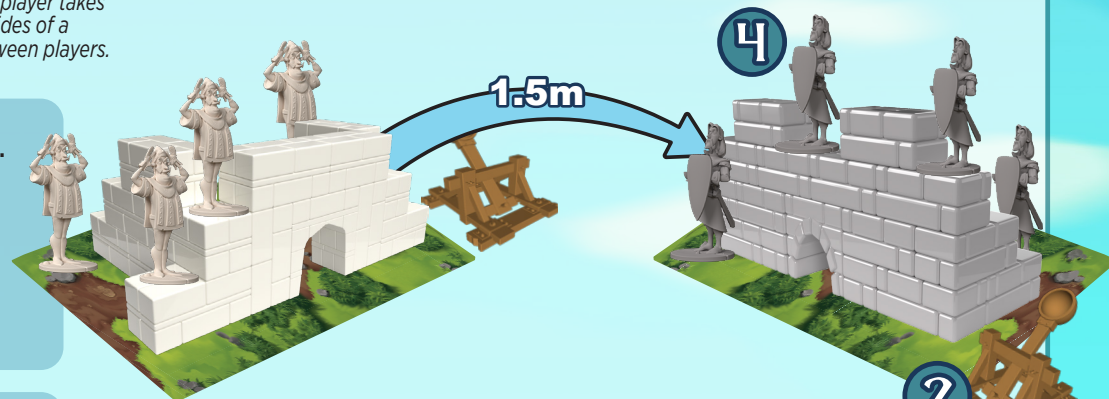
Each player gets 4 Boulders and 6 Action Cards (one of each type). Shuffle the cards and take 3 in your hand. Leave the rest face down next to your player board. During the Cleanup Phase, for every troop you lose, if there are still cards in your deck, you pick up the top card and add it to your hand.

4

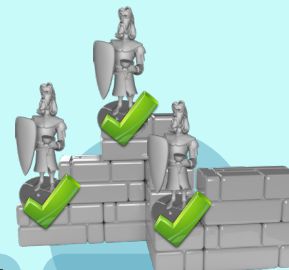
Finally, place your troops according to the following **TROOP PLACEMENT RULES**:

All troops must be placed within the bounds of your player board. You may place troops on top of bricks or on the player board.

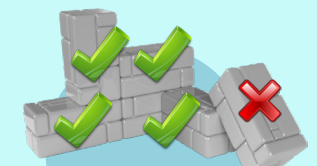
If you place a troop on the player board and not on a brick, it must keep a distance of at least 1 from any brick.



If the troop is not on a brick, it has to be a distance of 1 from any brick.



You may place troops on top of bricks.



You can stack the bricks however you see fit, as long as they lay flat (not tilted).

# GAMEPLAY

Catapult Kingdoms is played in a series of rounds. Starting with the youngest player, every player gets one turn per round. When all players have had their turn, the round finishes. You keep playing, round after round, until there is only one player with troops on their player board. The player with the last troop standing is declared the absolute and definite winner of the game!

**Each player's turn is divided into four phases: Tactics, Aim, Fire and Cleanup.** Perform these phases in order, finishing each one before moving to the next. At the end of the Cleanup Phase, your turn is done.

## 1. TACTICS PHASE

You may choose one of the Action Cards you have in your hand, reveal it, resolve its effect and unless otherwise stated, discard the card.

If you have no cards left (or simply you do not wish to play one this round), proceed to the next phase. Discarded cards go back in the box.



## 2. AIM PHASE

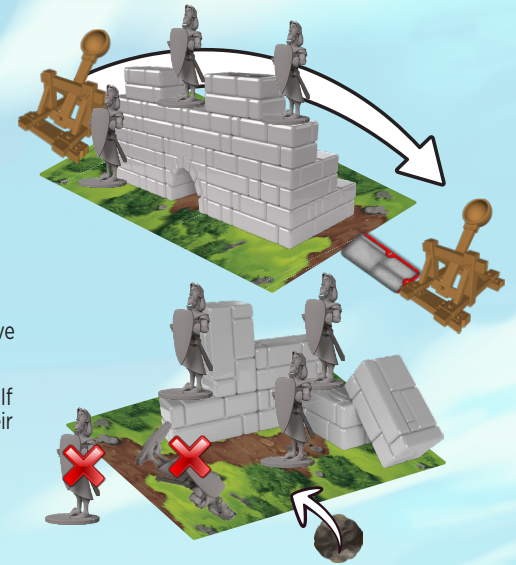
You may reposition and/or rotate your weapon to a valid location (keeping it at a maximum distance of 2 from your player board).

## 4. CLEANUP PHASE

If there are bricks or troops that have been completely pushed off the player board, remove them and place them back in the box. Also, remove any troops that have been knocked out (lay flat or tilted).

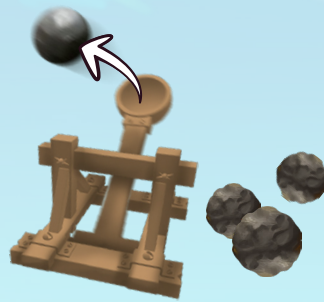
If a player has no troops standing, they lose the game! If not, the battle continues. For every troop removed, their owner picks a new Action Card from the top of their deck (if any exist) and add it to their hand.

Retrieve the boulders you used (you will be needing them again!).



## 3. FIRE PHASE

Load one boulder into your catapult and fire it! If you are using the Rapid Fire Action Card, you can load a second boulder and fire it again (without changing the weapon's location).



# ACTION CARDS REFERENCE



**Rebuild:** Move any three of your bricks. You can pick up any brick from your player board or from the box, and place it at a valid spot on your player board, respecting both the Brick and Troop Placement Rules. You are allowed to place the brick on top of other bricks, but you are not allowed to move/push/disturb troops or other bricks in any way.



**Thief:** Your opponent holds up all of their Action Cards, with the card backs towards you. You then choose one of their cards and add it to your hand. You may use this card during any of your next turns.



**Traitor:** For this round only, you take control of your opponent's weapon and fire it instead of your own weapon. You may rotate it, but not move it. A very rare and powerful attack - use it wisely!



**Rapid Shot:** Fire your weapon twice this turn. You may not move the weapon to a different location between shots. You are only allowed to reload it with a new boulder and fire.

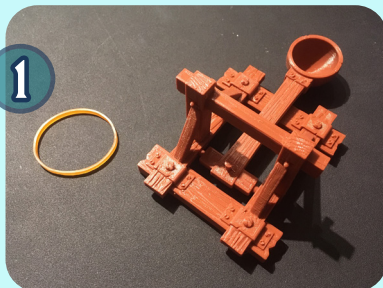


**March:** Move up to 3 of your troops that are in play (not from the box) to a new valid position following the Troop Placement Rules.

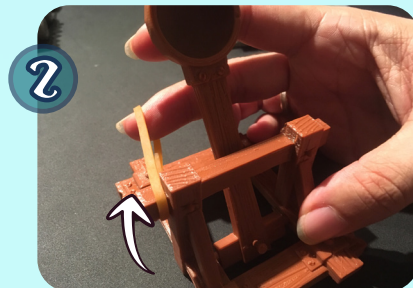


**Twin Attack:** Duplicate the effect of a card that has already been played by you or your opponent.

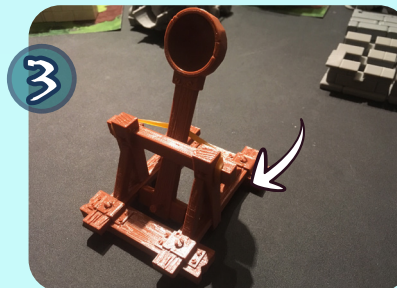
# ASSEMBLING THE CATAPULT



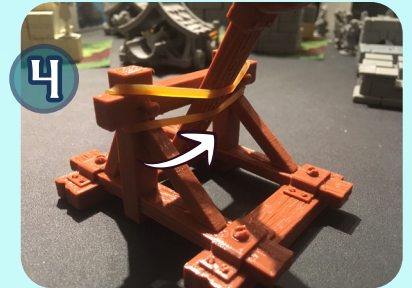
Place the catapult on a flat surface and take one elastic band from the box.



Place one side of the elastic band on the left side of the catapult.



Cross the elastic band behind the catapult and attach it on the other side.



If you need further instructions, watch the weapon assembly videos on [www.vesuviusmedia.com/catapultkingdoms](http://www.vesuviusmedia.com/catapultkingdoms)

# Catapult Kingdoms

The War for the Floor has Begun Once More!

CONCEPTION DU JEU: Kristian Fosh DÉVELOPPEURS: Constantine Kevorque, Anastasios Grigoriadis  
 ART ET ILLUSTRATIONS: Damien Mammoliti CONCEPTION GRAPHIQUE: Kristian Fosh, Luis Brüh  
 TRADUCTION: Jonathan Coulombe et Christian Roy (French Kissed Games)

## OBJECTIF DU JEU

Faire tomber tous les soldats de votre adversaire!

En qualité de général, vous mènerez votre armée à la victoire... ou subirez une défaite catastrophique. Construisez votre château pour protéger vos troupes, puis utilisez votre catapulte pour projeter des rochers vers votre ennemi! Une fois tous les soldats d'une armée effondrés, la bataille prend fin. L'armée gagnante doit compter au moins un soldat qui se tient encore debout.



## COMPONENTS



2x  
PLATEAUX DE JOUEURS



2x  
CATAPULTES (ARME)



5x  
SOLDATS CHAUFORT



1x  
PORTE CHAUFORT



5x  
SOLDATS CUNNINGFIELDS



1x  
PORTE CUNNINGFIELDS



2x  
MARQUEUR DE DISTANCE



8x  
ROCHERS DE CAOUTCHOUC



16x  
BRIQUES CHAUFORT



16x  
BRIQUES CUNNINGFIELDS



12x  
CARTES ACTION

## AVERTISSEMENT!

Il s'agit d'un jeu de construction et de destruction de briques et de figurines en plastique, et NON d'un jeu de destruction de votre adversaire, d'animaux de compagnie ou de personnes qui pourraient bêtement traverser le champ de bataille. Nous vous prions de jouer de façon équitable et de faire attention pour ne pas faire mal à quiconque ou briser quoi que ce soit... sauf l'impénétrable forteresse de votre adversaire, bien sûr! **MISE EN GARDE : Utilisez seulement les rochers et les élastiques fournis avec le jeu. Ne placez jamais d'autres objets dans les catapultes. Utilisez seulement les élastiques conformément à la feuille d'instructions. N'essayez pas d'augmenter la tension des élastiques en les manipulant de quelque façon que ce soit.**

## MARQUEUR DE DISTANCE

Plusieurs règles du jeu exigent que vous teniez compte de la distance entre deux objets. Une distance de 1 correspond à la largeur du marqueur de distance, et une distance de 2 correspond à la longueur du marqueur de distance.



## PRÉPARATION DU JEU

En commençant par le joueur le plus jeune, choisissez votre armée : Chaufort ou Cunningfields. Chaque joueur prend ses briques (16), ses soldats (5) et un plateau de joueur et s'assoit au bout d'une table ou, encore mieux, sur le plancher. Essayez de conserver une distance d'environ 1,5 mètre (5 pieds) entre les joueurs. **Toute règle qui affecte les « briques » s'applique également aux « portes ».**

Placez le plateau de joueur devant vous et utilisez les briques pour construire votre château. Tandis que vous construisez votre château, les RÈGLES DE PLACEMENT DES BRIQUES suivantes s'appliquent :

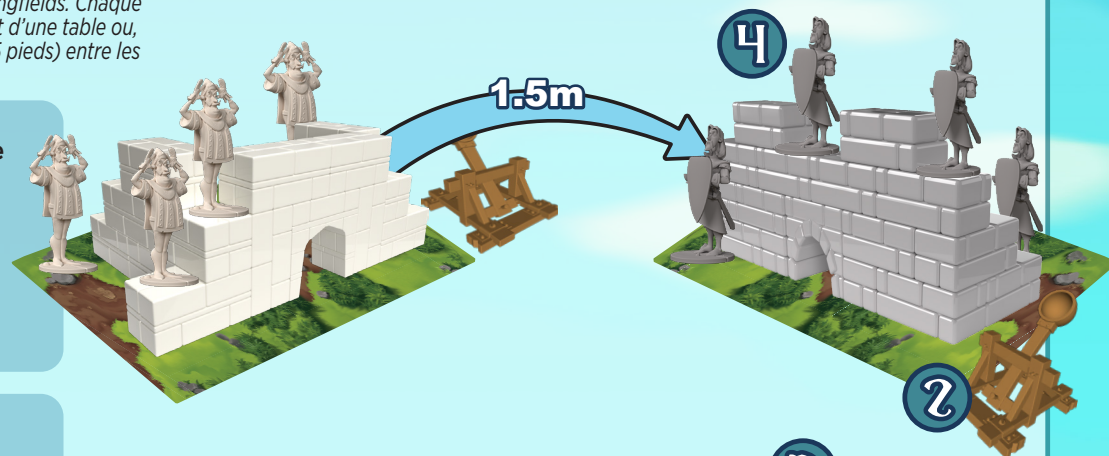
- 1 Vous devez utiliser toutes vos briques pour construire votre château, et elles doivent toutes être placées dans les limites de votre plateau de joueur. Vous pouvez disposer et empiler les briques comme bon vous semble. Toutefois, elles doivent être à plat sur le plateau de joueur (et non inclinées).

- 2 Chaque joueur reçoit une arme (catapulte) et la place à la gauche ou à la droite de son plateau de joueur. La partie avant de l'arme peut se trouver à une distance maximale de 2 des côtés du plateau de joueur.

- 3 Chaque joueur reçoit 4 rochers de caoutchouc et 6 cartes Action (une de chaque type). Mélangez les cartes et prenez-en 3 dans votre main. Laissez le reste des cartes face cachée à côté de votre plateau de joueurs. Pendant la phase de nettoyage, pour chaque troupe que vous perdez, s'il y a encore des cartes dans votre jeu, prenez la carte du dessus et placez-la dans votre main.

Enfin, placez vos soldats conformément aux RÈGLES DE PLACEMENT DES SOLDATS suivantes :

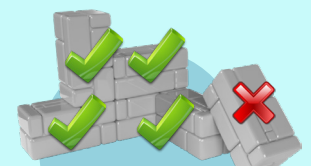
- 4 Tous les soldats doivent se trouver sur votre plateau de joueur. Vous pouvez placer des soldats sur les briques ou sur le plateau de joueur. Si vous placez un soldat directement sur le plateau de joueur, il doit se trouver à une distance de 1 de toute brique.



Si le soldat n'est pas sur une brique, il doit être à une distance de 1 de toute brique



Vous pouvez placer des soldats sur des briques



Vous pouvez empiler les briques comme bon vous semble, tant qu'elles sont à plat et non inclinées

# DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu compte un certain nombre de rondes. Pendant une ronde, en commençant par le joueur le plus jeune, chaque joueur exécute un tour. Lorsque tous les joueurs ont terminé un tour, la ronde prend fin. Les rondes se succèdent jusqu'à ce qu'un seul joueur ait encore un ou des soldats debout! L'armée ayant le dernier soldat ou les derniers soldats encore debout est couronnée grande gagnante absolue! **Le tour de chaque joueur compte quatre phases : Tactiques, Visée, Tir, Nettoyage.** Vous devez jouer chaque phase en ordre et terminer chaque phase avant de passer à la suivante. À la fin de la phase de nettoyage, votre tour prend fin.

## 1. PHASE DE TACTIQUES

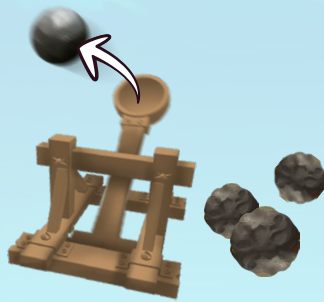
Vous pouvez choisir une des cartes Action dans votre main, la révéler, puis appliquer ses effets. Sauf indication contraire, défaussez la carte après l'avoir jouée.

Si vous n'avez plus de carte (ou si vous ne voulez simplement pas en jouer ce tour-ci), passez à l'étape suivante. Les cartes défaussées sont remises dans la boîte.



## 3. PHASE DE TIR

Placez un rocher dans votre catapulte et tirez! Si vous utilisez la carte Action Tir rapide, vous pouvez charger un deuxième rocher et tirer à nouveau (sans changer l'emplacement de l'arme).



## 2. PHASE DE VISÉE

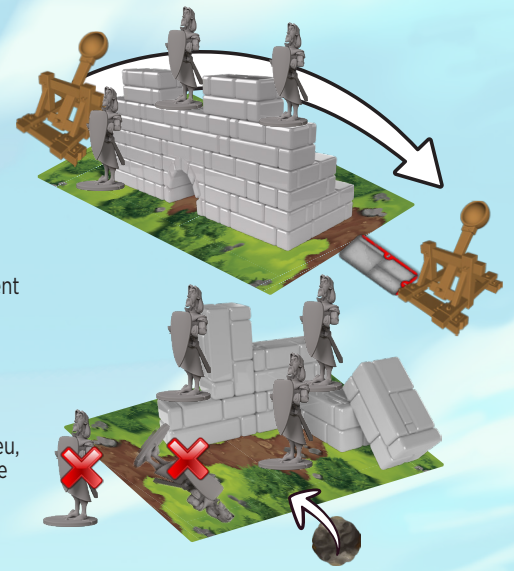
Vous pouvez déplacer et/ou tourner votre arme vers un endroit valide (en conservant une distance maximale de 2 de votre plateau de joueur).

## 4. PHASE DE NETTOYAGE

Si des briques ou des soldats sont tombés complètement à l'extérieur du plateau de joueur, enlevez-les et remettez-les dans la boîte. De plus, enlevez tout soldat qui est tombé (qu'il soit à plat ou incliné).

Si tous les soldats d'un joueur sont tombés, ce joueur a perdu la partie! Sinon, la bataille se poursuit pour une nouvelle ronde. Pour chacun de ses soldats retirés du jeu, un joueur prend une nouvelle carte Action sur sa pioche (dans la mesure du possible).

Récupérez les rochers utilisés (vous en aurez besoin à nouveau!).



# GUIDE DES CARTES ACTION



**Reconstruire:** Déplacez trois briques de votre choix. Vous pouvez prendre toute brique sur votre plateau de joueur ou dans la boîte et la placer à un endroit valide sur votre plateau de joueur. Pendant la reconstruction, vous devez respecter les règles relatives à la disposition des briques et des soldats. Vous pouvez placer une brique sur d'autres briques, mais vous ne pouvez pas déplacer, pousser ou mouvoir les soldats ou d'autres briques de quelque façon que ce soit.



**Traître:** Pendant cette ronde, vous prenez le contrôle de l'arme de votre adversaire et vous l'utilisez au lieu de votre propre arme. Vous pouvez la faire tourner, mais pas la déplacer. Une attaque très rare et dévastatrice; utilisez-la à bon escient!



**Marche:** Déplacez jusqu'à trois de vos soldats vers un autre emplacement valide conformément aux règles sur la disposition des troupes.



**Voleur:** Votre adversaire vous montre toutes ses cartes Action, face cachée. Vous en choisissez une, puis l'ajoutez à votre main. Vous pouvez utiliser cette carte normalement pendant la phase Tactiques d'un de vos tours à venir.

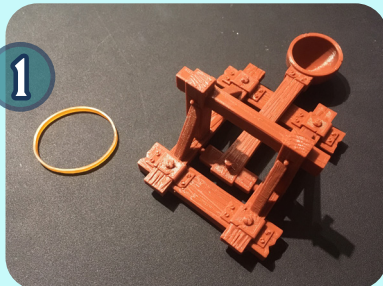


**Tir rapide:** Tirez à deux reprises ce tour-ci. Vous ne pouvez pas déplacer l'arme entre les tirs; vous pouvez seulement charger et lancer un deuxième rocher.

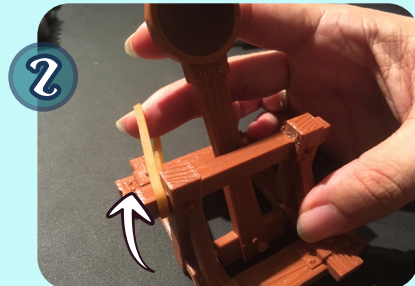


**Attaque jumelée:** Reproduisez l'effet d'une carte qui a déjà été jouée par vous-même ou par votre adversaire.

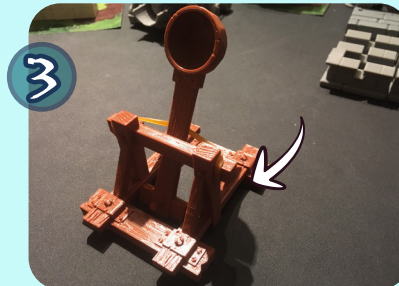
# ASSEMBLER LA CATAPULTE



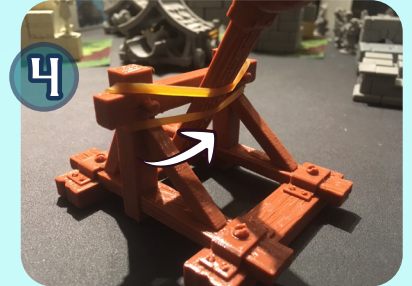
1 Placez la catapulte sur une surface plane et prenez un élastique dans la boîte.



2 Placez un côté de l'élastique sur le côté gauche de la catapulte.



3 Croiser l'élastique derrière la catapulte et l'attacher de l'autre côté.



4 Si vous avez besoin d'instructions supplémentaires, regardez les vidéos d'assemblage des armes sur [www.vesuviusmedia.com/catapultkingdoms](http://www.vesuviusmedia.com/catapultkingdoms)

# Catapult Kingdoms

The War for the Floor has Begun Once More!

DISEÑO DEL JUEGO: Kristian Fosh DESARROLLADORES: Constantine Kevorque, Anastasios Grigoriadis  
ARTE E ILUSTRACIONES: Damien Mammoliti DISEÑO GRÁFICO: Kristian Fosh, Luis Brüh  
TRADUCCIÓN: Mario Quiles y Luis López (spanishgame.translators@hotmail.com)

## OBJETIVO DEL JUEGO

¡Derriba todas las tropas de tu oponente!

Construye tu castillo para fortificar tus tropas y después usa tu catapulta para lanzar rocas a tu oponente. Cuando todas las tropas de una familia hayan sido derribadas, terminará la batalla. El ejército vencedor debe mantener al menos una tropa en pie.



## COMPONENTS



## ¡AVISO!

Este es un juego de construcción/destrucción de bloques y figuras de plástico. Evita que tu oponente, mascotas u otra gente atraviesen torpemente el campo de batalla. Por favor, jugad limpio y tened cuidado de no dañarlos entre vosotros ni romper nada... ¡que no sea la poderosa fortaleza de tu oponente! **CUIDADO: Usad solo las rocas y las gomas elásticas proporcionadas con el juego. No carguéis nunca en las catapultas nada que no sea las rocas del juego. Usad solo las gomas elásticas tal como se indica en la sección de montaje de este manual. No intentéis crear tensión adicional manipulando de ningún modo las gomas elásticas.**

## DEFINICIÓN DE DISTANCIA

Algunas reglas del juego exigen medir la distancia entre dos objetos. Una distancia de 1 equivale al ancho del marcador de distancia, mientras que una distancia de 2 equivale al largo del marcador de distancia.



## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Empezando por el jugador más joven, elegid vuestra familia: Chaufort o Cunningfields. Cada jugador coge sus respectivos bloques de muro (16), sus tropas (5) y un tablero de jugador. Después se sientan en lados opuestos de una mesa, o mejor, en el suelo. Tratad de mantener una distancia aproximada de 1.5m (5 pies) entre vosotros. Toda regla que afecte a los "Bloques" también se aplica a las "Puertas".

1

Colocad el tablero de jugador frente a vosotros y usad los bloques de muro para crear vuestro castillo. Mientras estéis construyendo vuestro castillo, se aplican estas reglas de colocación de bloques:

Debéis usar todos vuestros bloques para construir el castillo y este debe ser construido dentro de los límites del tablero de jugador. Podéis colocar y apilar los bloques como deseéis, pero deben estar tumbados sobre el tablero de jugador (no inclinados).

2

Cada jugador recibe 1 arma (catapulta) y la coloca a la izquierda o a la derecha de su tablero de jugador. La parte delantera del arma puede estar a una distancia máxima de 2 respecto al borde del límite del tablero de jugador.

3

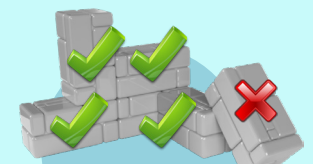
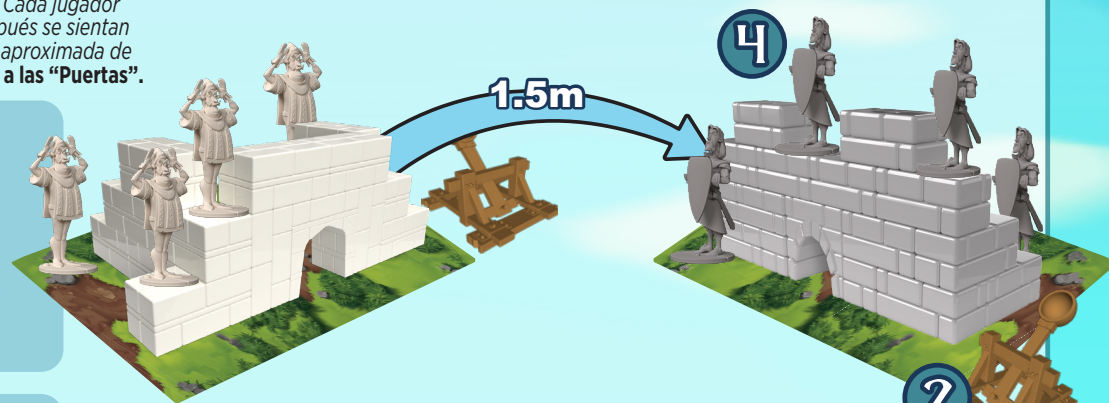
Cada jugador recibe 4 Rocas y 6 Cartas de Acción (una de cada tipo). Barajad las cartas y coged 3. Dejad el resto boca abajo cerca de vuestro tablero de jugador. Durante la Fase de Mantenimiento, por cada tropa que pierdas, si aun tienes cartas en tu mazo, coge la carta superior de tu mazo.

4

Finalmente, colocad vuestras tropas siguiendo las siguientes REGLAS DE COLOCACIÓN DE TROPAS:

Todas las tropas deben ser colocadas dentro de los límites de tu tablero de jugador.

Puedes colocar tropas sobre los bloques o sobre el tablero de jugador. Si colocas una tropa directamente sobre el tablero de jugador (no sobre un bloque), debe mantener al menos 1 de distancia con cualquier bloque.



Si la tropa no está sobre un bloque, tiene que mantener una distancia mínima de 1 respecto a cualquier bloque.

Se puede colocar tropas sobre bloques.

Se puede apilar bloques como deseéis, pero deben estar tumbados, no inclinados.

# CÓMO JUGAR

La partida se desarrolla en una serie de rondas. Durante una ronda, empezando por el jugador más joven, todos juegan un turno por ronda. Cuando todos los jugadores hayan jugado su turno, la ronda termina. Jugaréis una ronda detrás de otra hasta que solo haya un jugador con tropas en juego. ¡El jugador con la última tropa en pie es declarado el vencedor absoluto y definitivo de la partida! **Cada turno de un jugador está dividido en cuatro fases: Táctica, Puntería, Disparo y Mantenimiento.** Estas fases deben ser realizadas en orden, acabando cada una de ellas antes de pasar a la siguiente. Al final de la Fase de Mantenimiento se termina tu turno.

## 1. Fase Táctica

Puedes elegir una de tus Cartas de Acción de tu mano, revelarla, resolver su efecto y, salvo que se indique otra cosa, descartar la carta.

Si no te quedan cartas (o simplemente no quieres jugar una este turno), pasa a la siguiente fase. Las cartas descartadas son devueltas a la caja del juego.



## 2. Fase de Puntería

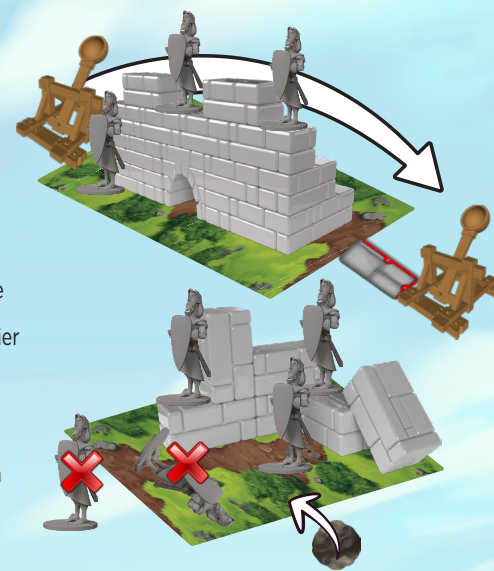
Puedes recolocar y/o rotar tu arma en una posición válida (manteniendo una distancia máxima de 2).

## 4. Fase de Mantenimiento

Si hay bloques o tropas que hayan sido completamente empujados fuera del tablero de jugador, retirarlos y devolvedlos a la caja del juego. Además, retirad cualquier tropa que haya sido derribada (tumbada o inclinada).

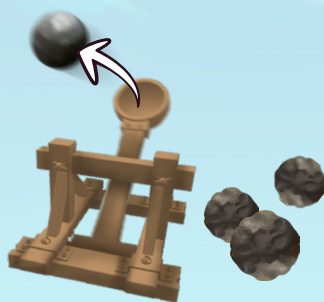
Si a un jugador no le quedan tropas en pie, habrá perdido la partida. Si no, la batalla continúa. Por cada tropa retirada, su poseedor coge una nueva Carta de Acción de la parte superior de su mazo (si quedan) y la añade a su mano.

Recuperad las rocas que hayáis usado, ¡pues vais a volver a necesitarlas!



## 3. Fase de Disparo

¡Carga una roca y dispárala! Si estás usando la carta de acción de Disparo Rápido [Rapid Fire], puedes cargar una segunda roca y volver a disparar (sin cambiar la posición del arma).



# REFERENCIA DE LAS CARTAS DE ACCIÓN



**Reconstruir:** Mueve tres bloques cualesquiera que sean tuyos. Puedes coger cualquier bloque de tu tablero de jugador o de la caja y colocarlo en un punto correcto de tu tablero de juego respetando las Reglas de Colocación de Bloques y Tropas. Tienes permitido colocar los bloques sobre otros bloques, pero no tienes permitido mover/empujar/desplazar de ninguna forma a otras tropas o bloques.



**Ladrón:** Tu oponente sostiene todas sus Cartas de Acción, con el reverso mirando hacia ti. Entonces elige una de sus cartas y llévala a tu mano. Puedes usar dicha carta con normalidad durante cualquiera de tus turnos futuros.



**Traidor:** Solo por esta ronda, toma el control del arma de tu oponente y dispara con ella en vez de con la tuya. Puedes rotarla, pero no moverla. Un ataque muy raro y poderoso. ¡Úsalo con sabiduría!



**Disparo Rápido:** Dispara tu arma dos veces en este turno. No puedes mover el arma a una nueva posición entre ambos disparos. Únicamente tienes permitido recargar con una nueva piedra.

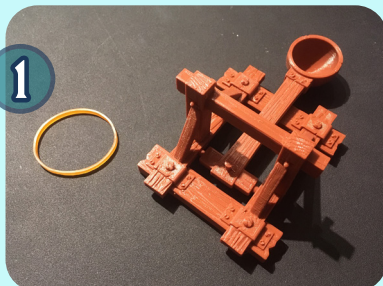


**Marcha:** Mueve hasta 3 de tus tropas que estén en juego (no en la caja) a una nueva posición válida, siguiendo las Normas de Colocación de Tropas

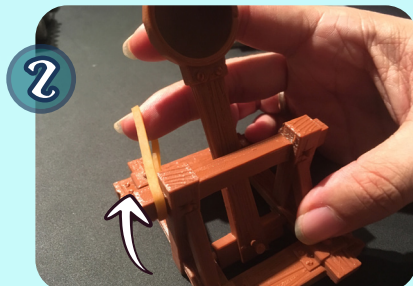


**Ataque Dual:** Duplica el efecto de una carta que ya haya sido jugada por ti o por tu oponente.

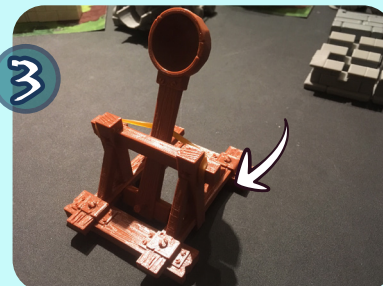
# MONTAJE DE LA CATAPULTA



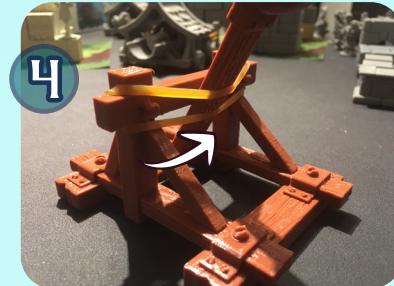
1 Coloca la catapulta en una superficie plana y coge una goma elástica de la caja.



2 Coloca una goma elástica en el lado izquierdo de la catapulta.



3 Pasa la goma elástica por detrás de la catapulta y engánchala en el otro lado.



4 Si necesitas más instrucciones, puedes ver los videos sobre su montaje en [www.vesuviusmedia.com/catapultkingdoms](http://www.vesuviusmedia.com/catapultkingdoms)

# Katapult Kingdoms

The War for the Floor has Begun Once More!

SPIELDESIGN: Kristian Fosh ENTWICKLER: Constantine Kevorque, Anastasios Grigoriadis  
ILLUSTRATIONEN: Damien Mammoliti GRAPHIC DESIGN: Kristian Fosh, Luis Brüh

## ZIEL DES SPIELS

Wirf alle gegnerischen Truppen um!

Errichte deine Burg um deine Truppen zu schützen, dann nutze dein Katapult um deinen Gegner mit Steinen zu bombardieren! Wenn alle Truppen einer Familie umgeworfen wurden, endet die Schlacht. Der Sieger muss mindestens eine aufrecht stehende Truppe haben.



## SPIELMATERIAL



2x

SPIELBRETT



2x

KATAPULT (BELAGERUNGSGERÄT)



5x

CHAUFORT TRUPPE



1x

CHAUFORT TOR



5x

CUNNINGFIELDS TRUPPE



1x

CUNNINGFIELDS TOR



2x

ABSTANDSMARKER



16x

CHAUFORT BAUSTEIN



16x

CUNNINGFIELDS BAUSTEIN



12x

AKTIONSKARTE

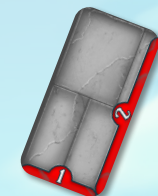
## ACHTUNG!

Das Spiel gilt dem Aufbau mit und der Zerstörung von Plastikbausteinen und Plastikfiguren, NICHT eurer Gegner, Haustiere oder Personen die sich unglücklicherweise in die Nähe des Schlachtfeldes begeben. Bitte spielt fair und achtet darauf euch nicht gegenseitig oder andere zu verletzen, oder Dinge zu beschädigen.

**ACHTUNG:** Nutzt nur die im Spiel vorhandenen Geschosse und Gummibänder. Ladet nie die Katapulte mit anderen Gegenständen, als den, vom Spiel vorgesehenen, Gummigeschossen. Benutzt die Gummibänder ausschließlich wie in der Anleitung beschrieben. Versucht nicht, durch Manipulierung der Gummibänder, weitere Spannung zu schaffen.

## ABSTANDSMARKER

In einigen Situationen verlangen die Regeln, dass ihr den Abstand zwischen zwei Objekten beachtet. Ein Abstandswert 1 ist gleich der Breite des Abstandsmarkers. Ein Abstandswert 2 ist gleich der Länge des Abstandsmarkers.



## SPIELAUFBAU

Angefangen mit dem jüngsten Spieler, wählt eine Armee: Chaufort oder Cunningfields. Jeder Spieler nimmt die entsprechenden Bausteine (14) und Truppen (5), ein Spielbrett und setzt sich an gegenüberliegende Seiten des Tisches oder, besser noch, auf den Fußboden. Versucht einen Abstand von circa 1,5 Metern einzuhalten.

**Nehmt je ein Spielbrett und baut darauf mit den Bausteinen eure Burgen. Bei der Errichtung der Burgen, beachtet folgende Regeln:**

1

Alle Bausteine müssen für die Errichtung der Burg verwendet werden und auf dem Spielbrett platziert werden.

Ihr könnt Bausteine beliebig auf dem Spielbrett platzieren oder stapeln; sie müssen allerdings waagrecht liegen, nicht gekippt.

2

Jeder Spieler bekommt nun ein Belagerungsgerät (Katapult) und platziert diese am linken oder rechten Rand seines Spielbretts. Die Vorderseite des Belagerungsgeräts darf einen Abstand von bis zu 2 zum vorderen Rand des Spielbretts haben.

3

Jeder Spieler bekommt 4 Gummigeschosse und 6 Aktionskarten (eine jeder Art). Mische die Karten und ziehe 3. Lege die restlichen verdeckt als Stapel neben dein Spielbrett. Während der Phase "Aufräumen" ziehst du, solange noch Karten in deinem Stapel sind, 1 Karte pro Truppe die du in dieser Runde verlierst.

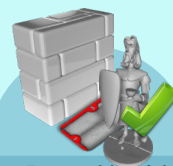
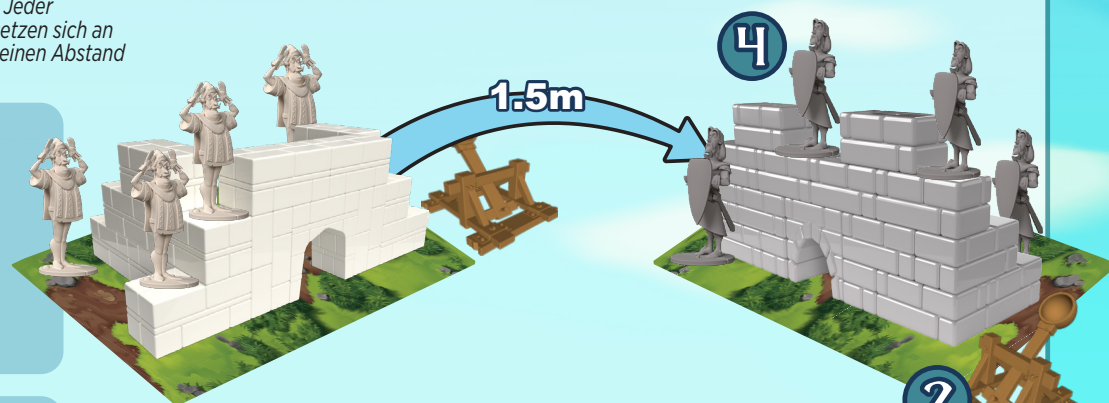
4

**Stellt eure Truppen nach folgenden Regeln auf:**

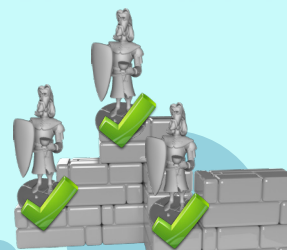
Alle Truppen müssen auf eurem Spielbrett stehen.

Ihr dürft Truppen auf Bausteine oder direkt aufs Spielbrett stellen.

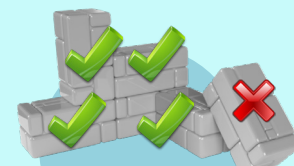
Wenn Truppen direkt auf dem Spielbrett stehen, müssen sie einen Abstand 1 von jeglichen Bausteinen einhalten.



Wenn Truppen nicht auf einem Baustein stehen, müssen sie einen Abstand 1 von jeglichen Bausteinen einhalten.



Ihr dürft Truppen auf Bausteine stellen.



Bausteine dürfen beliebig gestapelt werden, solange sie waagrecht liegen und nicht gekippt.

# SPIELABLAUF

Catapult Kingdoms verläuft in Runden. Jede Runde kommen alle Spieler, angefangen mit dem jüngsten, reihum ein Mal zum Zug. Dann endet die Runde. Das Spiel endet wenn nur ein Spieler Truppen auf dem Spielbrett hat! Die Familie mit den einzigen stehenden Truppen gewinnt das Spiel! **Der Zug jedes Spielers ist in vier Phasen eingeteilt: Taktieren, Zielen, Feuer Frei und Aufräumen.** Die Phasen werden in dieser Reihenfolge abgewickelt und jeder Phase muss vollendet werden bevor zur nächsten übergegangen werden darf. Danach endet dein Zug.

## 1. TAKTIEREN

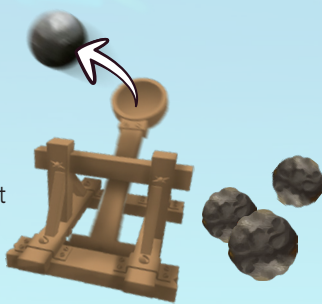
Du darfst eine Aktionskarte, die du auf der Hand hast, wählen und ausspielen. Führe den Effekt der Karte aus und wirf sie dann ab (es sei den die Karte bestimmt etwas Anderes).

Hast du keine Karten mehr (oder du möchtest keine Karte ausspielen), gehe über zur nächsten Phase.



## 3. FEUER FREI

Lade ein Gummigeschoss und schieß! Solltest du die Schnellfeuer Aktionskarte nutzen, kannst du eine zweites Gummigeschoss laden und ein weiteres Mal schießen (ohne das Belagerungsgerät neu zu positionieren).



## 2. ZIELEN

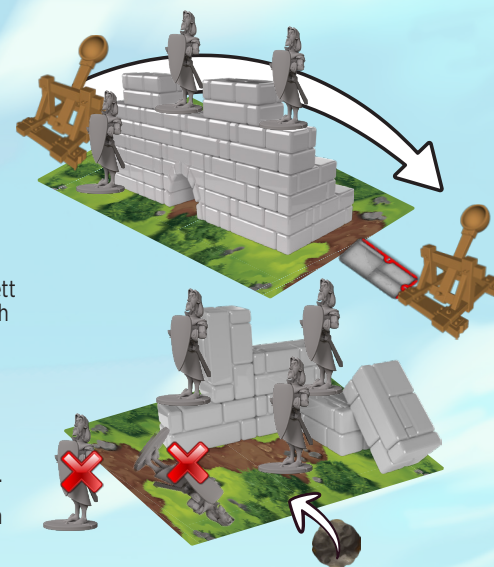
Du darfst dein Belagerungsgerät drehen bzw. an einen erlaubten Platz neu positionieren (mit einem Maximalabstand 2).

## 4. AUFRÄUMEN

Wurden Bausteine oder Truppen gänzlich vom Spielbrett geschoben, packt diese zurück in die Box. Entfernt auch jegliche Truppen die umgeworfen wurden (auch wenn nur gekippt).

Hat ein Spieler nun keine aufrecht stehenden Truppen, hat er verloren! Sonst geht das Spiel weiter. Für jede entfernte Truppe zieht deren Spieler eine neue Aktionskarte von seinem Stapel (falls noch vorhanden).

Sammle alle deine verschossenen Gummigeschosse ein (du wirst sie wieder benötigen).



# AKTIONSKARTEN



**Wiederaufbau:** Positioniere drei deiner Bausteine. Du kannst Bausteine auf deinem Spielbrett wählen oder auch welche die bereits in die Box zurückgepackt wurden, und diese, den Regeln folgend, auf deinem Spielbrett positionieren. Hierbei müssen sowohl die Regeln für das legen von Bausteinen als auch die Abstandsregeln für Truppen eingehalten werden. Bausteine dürfen auf andere Bausteine gestapelt werden, jedoch dürfen dabei weder Truppen noch andere Bausteine bewegt werden.



**Verräter:** Übernimm kurzfristig die Kontrolle eines gegnerischen Belagerungsgeräts und falle ihm damit in den Rücken. Eine sehr seltene und mächtige Karte – setze sie gut durchdacht ein!



**Marsch:** Bewege 3 deiner Truppen im Spiel (nicht aus der Box) an neue Standpunkte. Beachte dabei die Regeln für das Platzieren von Truppen.



**Dieb:** Nimm eine beliebige Karte von der Hand deines Gegners, ohne dessen Karten zu sichten. Du kannst diese Karte in folgenden Runden normal einsetzen.

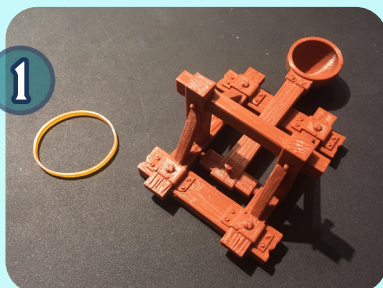


**Schnellfeuer:** Schieße in dieser Runde zwei Mal mit deinem Belagerungsgerät. Das Belagerungsgerät darf zwischen den zwei Schüssen nicht bewegt werden. Du darfst es nur ein zweites Mal laden.

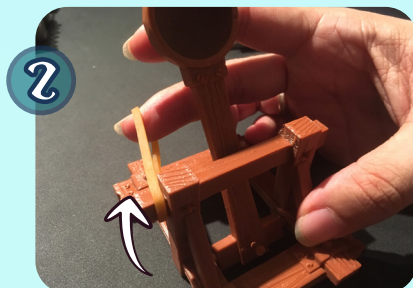


**Doppelangriff:** Kopiere den Effekt einer von dir oder deinem Gegner bereits ausgespielten Karte.

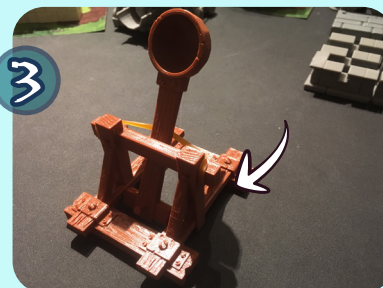
# BAUANLEITUNG



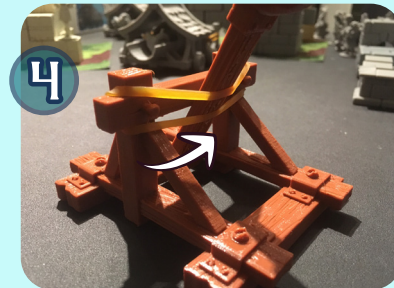
Stelle das Katapult auf eine flache Oberfläche und nehme ein Gummiband aus der Box.



Befestige das Gummiband an der linken Seite des Katapults.



Ziehe das Gummiband hinter dem Hebelarm an die rechte Seite des Katapults und befestige es.



Benötigst du weitere Anweisungen findest du Videos zum Zusammenbau der Belagerungsgeräte auf [www.vesuviusmedia.com/catapultkingdoms](http://www.vesuviusmedia.com/catapultkingdoms)