

Catapult Kingdoms

SIEGE!

Expansion

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

EXPANSION OVERVIEW

The Siege expansion requires the Catapult Kingdoms core game.

Combine the contents of the Catapult Kingdoms core game and the Siege expansion. During setup, players choose a family and take their respective bricks, gates, parapets, troops (any combination of 5 troops from the same family), a player board, a catapult, a ballista, and one of each type of Action Card. Follow the remaining Catapult Kingdoms core game setup and rules. Any rule that affects bricks applies also to gates and parapets.



COMPONENTS



SIEGE GAME MODE

This is a new game mode that can be played with 2 to 4 players, following the rules below.

GAME SETUP

- 1 Place 2 player boards adjacent to each other. Then, starting with the youngest player, take turns placing one brick at a time, building a single massive fortress, following the Brick Placement Rules. You must place ALL bricks within the borders of the combined player boards.
- 2 Starting with the youngest player, choose a weapon (Catapult or Ballista), take 3 boulders, and select your personal rival team (5 miniatures). These are the minis you want to knock over! Your selection of miniatures will be determined by the number of players (mix and match families or 5 of each mini type per player). Each player then sits 1.5m (5ft) away from the fortress.
- 3 Starting with the youngest player, take turns placing one troop at a time on the fortress, following the Troop Placement Rules. Each player places 4 troops, keeping one beside their weapon (this place we will call the Reserve) to remember which minis you will target.



GAMEPLAY

In Siege mode, there is no Tactics Phase and you do not use Action Cards. The remaining Catapult Kingdoms core game rules apply, with the addition of the following to the Cleanup Phase: Every troop or brick you remove that matches your personal rival team, goes in your Reserve. If you knock over your opponent's rival troop, the troop goes into their Reserve. If you knock over a brick that isn't your team's color, those bricks go into the box AND, as punishment for your sloppy aim, you put one of the bricks from your Reserve (if any exist) back in the fortress, following the Brick Placement Rules! The game ends as soon as one player knocks down all the troops of their personal rival team. You then calculate points to find the winner. In your Reserve, each troop awards you 2 points, each brick awards you 1 point.



Scoring Example:
You score 10 points,
2 for each of the
troops and 1 for each
of the bricks in your
Reserve.

ACTION CARDS REFERENCE



Sabotage: Your opponent's weapon is damaged. Place this card in front of one of your opponent's weapons. This weapon may not be fired during your opponent's next turn. Discard this card at the end of their turn.



Reinforcements: Take one of your troops from the box and place it following the Troop Placement Rules.



Repair: If there is a Sabotage card in front of your weapon, discard it. From now on, the weapon can be used normally.



Long Shot: After you finish your Fire Phase this turn, move your weapon at a distance of 1 behind your player board, load it and fire it again!



Diplomacy: Discard this card, to pick a card from your discard pile and add it to your hand. You may immediately play one action card from your hand.



Just a scratch: Place this card in front of you face up. The next time one of your troops should go into the box, place them back in a new position, following the Troop Placement Rules, and discard this card.

ASSEMBLING THE BALLISTA



1 Place the ballista parts on a flat surface and take one elastic band from the box.



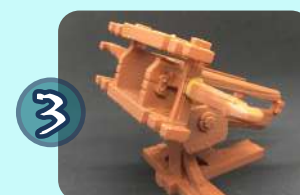
2 Pass the elastic band through the seat's hole.



3 Place the seat inside the barrel and pull the elastic band through. Stretch the elastic band around the bow holders.



4 Look at the image to see how the final result should look. Now, place the barrel on top of the base, and you are ready!



5 If you need further instructions, watch the weapon assembly videos on www.vesuviusmedia.com/catapultkingdoms

Catapult Kingdoms

SIEGE!

Expansion

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

APERÇU DE L'EXTENSION

L'extension Siège nécessite le jeu de base Catapult Kingdoms.

Combinez le contenu du jeu de base Catapult Kingdoms et de l'extension Siège. Lors de l'installation, les joueurs choisissent une famille et prennent leurs briques, portes, parapets, troupes (toute combinaison de 5 soldats de la même famille), un plateau de joueur, une catapulte, une baliste et une carte d'action de chaque type. Suivez les règles de configuration et les règles générales du jeu de base Catapult Kingdoms. Toute règle qui affecte les briques s'applique également aux portes et aux parapets.

COMPOSANTES



MODE DE JEU « SIÈGE »

Il s'agit d'un nouveau mode de jeu qui peut être joué à 2 ou 4 joueurs, selon les règles suivantes.

MISE EN PLACE

1 Placez 2 plateaux de joueur l'un à côté de l'autre. Ensuite, en commençant par le joueur le plus jeune, placez à tour de rôle une brique à la fois, en construisant une seule forteresse massive, en suivant les règles de placement des briques. Vous devez placer TOUTES les briques dans les limites des plateaux de joueur combinés.

2 En commençant par le joueur le plus jeune, choisissez une arme (catapulte ou baliste), prenez 3 rochers et sélectionnez votre équipe rivale personnelle (5 figurines). Ce sont les figurines que vous voulez renverser! Votre sélection de figurines sera déterminée par le nombre de joueurs (familles dépareillées ou 5 figurines de chaque type par joueur). Chaque joueur s'assied alors à 1,5 m de la forteresse.

3 En commençant par le joueur le plus jeune, placez à tour de rôle un soldat à la fois sur la forteresse, en suivant les règles de placement des troupes. Chaque joueur place 4 soldats, en gardant un soldat à côté de son arme (cet endroit sera appelé la réserve) pour se souvenir des figurines qu'il va cibler.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En mode Siège, il n'y a pas de phase tactique et vous n'utilisez pas de cartes d'action. Les autres règles de base du jeu Catapult Kingdoms s'appliquent, avec l'ajout des éléments suivants à la phase de nettoyage : Chaque soldat ou brique que vous retirez et qui correspond à votre équipe rivale personnelle va dans votre réserve. Si vous renversez un soldat rival de votre adversaire, ce soldat va dans sa réserve. Si vous renversez une brique qui n'est pas de la couleur de votre équipe, ces briques vont dans la boîte ET, en guise de punition pour votre visée bâclée, vous remplacez une des briques de votre réserve (si vous en avez) dans la forteresse, en suivant les règles de placement des briques! La partie se termine dès qu'un joueur met à terre toutes les troupes de son équipe rivale. Vous calculez alors les points pour trouver le vainqueur. Les troupes de votre réserve vous rapportent 2 points, les briques de votre réserve vous rapportent 1 point.



Exemple: Vous marquez 10 points, 2 pour chacune des troupes et 1 pour chacune des briques de votre réserve.

GUIDE DES CARTES ACTION



Sabotage: L'arme de votre adversaire est endommagée. Placez cette carte devant l'une des armes de votre adversaire. Cette arme ne peut pas être utilisée au prochain tour de votre adversaire. Défaussez cette carte à la fin du tour de votre adversaire.



Réparations: S'il y a une carte de sabotage devant votre arme, défaussez-la. À partir de maintenant, l'arme peut être utilisée normalement.



Diplomatie: Défaussez cette carte, pour prendre une carte de votre pile de défausse et l'ajouter à votre main. Vous pouvez immédiatement jouer une carte d'action de votre main.



Renforts: Prenez un de vos soldats dans la boîte et placez-le en suivant les règles de placement des troupes.



Tir à longue portée: Après avoir terminé votre phase de tir ce tour-ci, déplacez votre arme à une distance de 1 derrière votre plateau de joueur, chargez-la et tirez à nouveau!



Juste une égratignure: Placez cette carte devant vous, face vers le haut. La prochaine fois que vous devrez remplacer un de vos soldats dans la boîte, remplacez-le plutôt sur une nouvelle position, en suivant les règles de placement des troupes, et défaussez cette carte.

ASSEMBLAGE DE LA BALISTE



1 Placez les pièces de la baliste sur une surface plane et prenez un élastique dans la boîte.



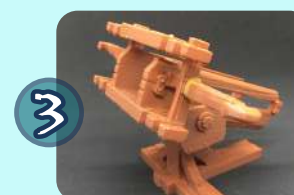
2 Faites passer l'élastique par le trou du siège.



3 Placez le siège à l'intérieur du canon et tirez l'élastique à travers. Étirez l'élastique autour des supports de l'arc.



4 Regardez l'image pour voir à quoi devrait ressembler le résultat final. Maintenant, placez le baril sur la base, et vous êtes prêt!



3 Si vous avez besoin d'instructions supplémentaires, regardez les vidéos d'assemblage des armes sur www.vesuviusmedia.com/catapultkingdoms

Catapult Kingdoms

SIEGE!

Expansion

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)

RESUMEN DE LA EXPANSIÓN

La expansión Asedio requiere el juego base de Catapult Kingdom.

Combinad los componentes del juego básico de Catapult Kingdom con los de la expansión Asedio. Durante la preparación, cada jugador elige una familia y coge sus respectivos bloques, puertas, parapetos, tropas (cualquier combinación de 5 tropas de la misma familia), un tablero de jugador, una catapulta, una balista y una Carta de Acción de cada tipo. Seguid el resto de la preparación y las reglas del juego básico de Catapult Kingdoms. Cualquier regla que se aplique a un bloque se aplicará también a puertas y parapetos.



COMPONENTES



Modo de Juego Asalto

Este nuevo modo de juego puede ser jugado de 2 a 4 jugadores, siguiendo las reglas descritas a continuación:

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1 Colocad 2 tableros de jugador uno al lado del otro. Tras ello, por turnos y empezando por el jugador más joven, cada jugador va colocando un bloque para construir una sola y enorme fortaleza siguiendo las Reglas de colocación de Bloques. **Debéis colocar TODOS los bloques dentro de los límites de los tableros de jugador adyacentes.**

2 Empezando por el jugador más joven, cada jugador selecciona un arma (Catapulta o Balista), coge 3 Rocas de Goma y elige cuál será su equipo rival (5 miniaturas). ¡Estas son las miniaturas que tendrá que derribar! La selección de miniaturas vendrá determinada por el número de jugadores (una vez mezcladas, seleccionad familias de 5 miniaturas de cada tipo para cada jugador). Cada jugador se coloca entonces a 1,5m (5 pies) de la Fortaleza.

3 Empezando por el jugador más joven, **los jugadores van jugando turnos para colocar tropas de una en una en la fortaleza**, siguiendo las Reglas de Colocación de Tropas. Cada jugador coloca 4 tropas y conserva otra junto a su arma (este espacio será llamado Reserva) para recordar a que miniaturas tiene que disparar.



CÓMO JUGAR

En el modo asedio no hay Fase Táctica y no usaréis Cartas de Acción. El resto de reglas de Catapult Kingdom se aplican, con la siguiente adición a la Fase de Mantenimiento: cada bloque o tropa de tu propio equipo rival que derribes irá a tu Reserva. Si derribas una tropa rival de un oponente, esta irá a su Reserva. Si derribas un bloque que no sea del color de tu equipo rival, dicho bloque será devuelto a la caja del juego Y, como castigo por tu nefasta puntería, deberás coger uno de los bloques de tu Reserva (si hay alguno) y colocarlo de nuevo en la fortaleza siguiendo las Reglas de Colocación de Bloques. La partida finaliza cuando uno de los jugadores derriba todas las tropas de su propio equipo rival. Tras ello, calculad los puntos para determinar quién es el ganador. Las Tropas en tu Reserva valen 2 puntos, los bloques en tu Reserva valen 1 punto.



Ejemplo: obtienes 10 puntos, 2 por cada una de las tropas y 1 por cada uno de los ladrillos de tu reserva.

GUIDE DES CARTES ACTION



Sabotaje: El arma de un oponente queda dañada. Coloca esta carta frente al arma de un oponente. Esta arma no podrá ser disparada durante el siguiente turno. Descartad esta carta al final de su turno.



Reparación: Si la carta de Sabotaje está frente a ti, descártala. De ahora en adelante, tu arma puede ser usada con normalidad.



Diplomacia: Descarta esta carta, para coger una carta de tu pila de descartes y añadirla a tu mano. Puedes jugar, de forma inmediata, una carta de tu mano.



Refuerzos: Coge una de tus tropas que se encuentre en la caja del juego y colócala siguiendo las Reglas de Colocación de Tropas.



Disparo lejano: Tras haber finalizado la Fase de Disparo de este turno, coloca tu arma a una distancia de 1 tras tu tablero de jugador, cárgala y dispárala de nuevo.

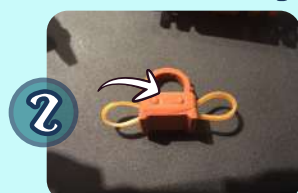


Solo un rasguño: Coloca esta carta bocarriba frente a ti. La siguiente vez que una de tus tropas deba ir a la caja del juego, en vez de eso, vuelve a colocarla en una nueva ubicación siguiendo las Reglas de Colocación de Tropas y descarta esta carta.

MONTAGE DE SU BALLESTA



1 Coloca las partes de la ballesta en una superficie plana y coge una de las gomas elásticas de la caja.



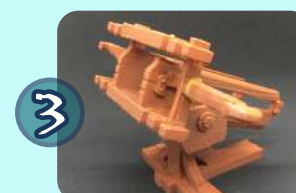
2 Pasa la goma elástica a través del agujero del asiento.



3 Coloca el asiento dentro del cuerpo y pasa la goma elástica a través de este. Estira la goma elástica rodeando las sujeciones del arco.



4 Mira esta imagen para saber cómo debe ser el aspecto de la balista ya montada. ¡Ahora, coloca el cuerpo sobre la base y estará lista!



5 Si necesitas más instrucciones, puedes ver los videos sobre su montaje en www.vesuviusmedia.com/catapultkingdoms

Catapult Kingdoms

SIEGE!

Expansion

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

ÜBERSICHT

Die Belagerungs-Erweiterung erfordert das Catapult Kingdoms Hauptspiel.

Kombiniere Inhalte aus dem Basisspiel Catapult Kingdoms und der Belagerungserweiterung. Während des Setups wählen die Spieler eine Familie aus und nehmen ihre Steine, Türen, Brüstungen, Truppen (eine beliebige Kombination von 5 Soldaten derselben Familie), eine Spielertafel, ein Katapult, eine Balliste und eine Aktionskarte ab jeder Typ. Befolgen Sie die Setup-Regeln und allgemeinen Regeln für das Basisspiel Catapult Kingdoms. Jede Regel, die Ziegel betrifft, gilt auch für Tore und Brüstungen.



SPIELMATERIAL



BELAGERUNGS-MODUS

Dies ist ein neuer Spielmodus für 2 bis 4 Spieler.

SPIELAUFBAU

- 1** Lege 2 Spielbretter nebeneinander. Anfangen mit dem jüngsten Spieler, setzt reihum immer je einen Baustein, um gemeinsam eine gewaltige Festung zu errichten. Folgt dabei den Regeln zum Setzen von Bausteinen. **Alle Bausteine müssen auf die beiden vereinten Spielbretter gesetzt werden.**
- Anfangen mit dem jüngsten Spieler, wählt je ein Belagerungsgerät (Katapult oder Balliste), nimmst je 3 Gummigeschosse und wählt eure persönliche Rivalengruppe (5 Figuren). Diese sind die Figuren, die ihr umwerfen wollt! Eure Auswahl an Figuren wird bestimmt durch die Spielerzahl (teilt die Figuren beliebig auf, so dass jeder Spieler 5 erhält). Die Spieler setzen sich in einer Entfernung von 1,5m um die Festung.
- Anfangen mit dem jüngsten Spieler und reihum, **setzt immer je eine Truppe auf die Festung**, Folgt dabei den Regeln zum setzen von Truppen. Jeder Spieler setzt 4 Truppen. Die fünfte Figur stellt ihr neben euer Belagerungsgerät (dieser Bereich ist eure Reserve) um nicht zu vergessen welche Figuren eure Ziele sind.



SPIELABLAUF

Im Belagerungs-Modus gibt es kein Taktieren und Aktionskarten werden nicht genutzt. Es gelten alle weiteren Regeln des Catapult Kingdoms Hauptspiels. Das Aufräumen wird um folgende Regel ergänzt: alle Truppen und Bausteine deiner Farbe die du entfernst kommen in deine Reserve. Wirfst du Truppen deiner Gegner um, kommen die in deren Reserve. Wirfst du einen Baustein einer anderen Farbe um, packe diesen zurück in die Box UND zur Strafe, nimm einen deiner Bausteine aus deiner Reserve (wenn vorhanden) und setze in zurück in die Festung (Dabei nicht die Regeln vergessen!). Das Spiel endet wenn ein Spieler alle Truppen seiner Rivalen-Gruppe umgeworfen hat. Dann werden Siegespunkte gezählt: Truppen in deiner Reserve sind 2 Punkte wert, Bausteine in deiner Reserve 1 Punkt.



Punktwertung
Beispiel: Du erhältst 10 Punkte, 2 für jede Truppe und 1 für jeden Baustein in deiner Reserve.

NEUE AKTIONSKARTEN



Sabotage: Das Belagerungsgerät eines Gegners wurde beschädigt. Lege diese Karte vor ein Belagerungsgerät eines Gegners. Wenn dein Gegner am Zug ist, kann es nicht benutzt werden. Danach entferne diese Karte.



Verstärkung: Nimm eine deiner Truppen aus der Box und setze sie, den Regeln folgend, ins Spiel.



Reparatur: Liegt eine Sabotage-Karte vor einem deiner Belagerungsgeräte, entferne sie. Das Belagerungsgerät kann wieder benutzt werden.



Weitschuss: Nach Ende deiner "Feuer Frei!" Phase, bewege dein Belagerungsgerät einen Abstand von 1 hinter dein Spielbrett und schieß ein weiteres Mal.



Diplomatie: Wirf diese Karte ab um eine andere abgeworfene/entfernte Karte auf die Hand zu nehmen. Du darfst sofort eine weitere Karte ausspielen.



Nur ein Kratzer: Lege diese Karte offen vor dir aus. Das nächste Mal wenn eine deiner Truppen zurück in die Box gelegt würde, setze sie erneut ins Spiel (den Regeln folgend). Dann entferne diese Karte.

ZUSAMMENBAU DER BALLISTE



1

Lege die einzelnen Teile der Balliste auf eine flache Oberfläche und nehme ein Gummiband aus der Box.



2

Führe das Gummiband durch das Loch in der Halterung.



3

Setze die Halterung in den Lauf und ziehe das Gummiband hindurch. Hake das Gummiband am Bogen ein.



4

Ist das Gummiband wie auf der Abbildung eingehakt, setze den Lauf auf den Sockel.



3

Benötigst du weitere Anweisungen findest du Videos zum Zusammenbau der Belagerungsgeräte auf www.vesuviusmedia.com/catapultkingdoms