

# Einführung



In den vergangenen 2.000 Jahren wurde Maastricht von den unterschiedlichsten Völkern und Nationen belagert. Um die Stadt zu verteidigen, bauten die Römer das Kastell, eine befestigte Ansiedlung am westlichen Ufer der Maas. Mit der Zeit wurde aus dem Kastell eine einflussreiche Stadt, die mehrfach belagert wurde... Im 16., 17. und 18. Jahrhundert befand sich Maastricht unter Belagerung der Truppen von Philipp II. von Spanien, der niederländischen Staatsarmee von Friedrich Heinrich von Oranien und zwei Mal durch die französischen Armeen.

Castellum – Maastricht ist ein strategisches Brettspiel für 2 bis 4 Spieler. Sammle Rohstoffe für den Bau von Befestigungen und das Trainieren der Truppen, um die Angreifer abwehren zu können. Aber Vorsicht! Du willst nicht nur die Stadt verteidigen, sondern auch die angesehensten Gegner besiegen. Nutze listige Taktiken um den Gegner zu den rivalisierenden Seiten der Stadt zu locken, damit die eigene Mauer den Angriff unversehrt übersteht. Die Menschen werden Euch anstatt eurer Rivalen als Helden feiern!

## Inhalt

1 Spielplan, 20 Arbeiter, 20 Befestigungskarten, 32 Truppenkarten, 56 Feindeskarten, 28 Engelskarten, 4 Belohnungskarten, 1 Startspielerkarte, 36 Holzmarker, 36 Steinmarker, 36 Goldmarker, 54 Hilfemarker

## Spielaufbau

1. Lost einen zufälligen Startspieler aus und gibt ihm die Startspielerkarte.
2. Jeder Spieler erhält 1 Start-Befestigungskarte, 5 Arbeiter, 3 Holz, 3 Stein und 3 Gold.
3. Jedem Spieler wird ein Teil der Stadtmauer zugewiesen. Er platziert auf den 3 am weitesten rechts liegenden Plätzen je 1 Arbeiter. Der Platz unter der jeweiligen Stadtmauer wird die "Verteidigungslinie" eines Spielers genannt.
4. Legt den Engelskartenstapel auf den Spielplan.
5. Sortiert die Belohnungskarten und legt sie auf den Spielplan.
6. Mischt die 6 Nachziehstapel und legt sie neben den Spielplan: Truppenkarten, Befestigungskarten und Feindeskarten von 1579, 1632, 1673 und 1794.
7. Zieht 4 Befestigungs- und 8 Truppenkarten und legt sie offen neben dem Spielplan aus.



# Überblick

In Castellum versuchen die Spieler die Stadt Maastricht in 4 verschiedenen Jahren zu verteidigen. Jedes Jahr besteht aus 4 aufeinanderfolgenden Phasen. Am Ende des 4. Jahres gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

## Phase 1: Bauphase

Zu Beginn jeder Bauphase erhält jeder Spieler Rohstoffe und/oder Engelskarten entsprechend der Abbildungen auf seinen Befestigungskarten.



Zu Beginn des Spiels stehen jedem Spieler 2 Arbeiter zur Verfügung. In den folgenden Jahren erhält jeder Spieler 1 weiteren Arbeiter von seiner Stadtmauer, was eine weitere Spalte für den Bau von Befestigungen und das Platzieren von Truppen freischaltet. Das bedeutet, dass den Spielern 2 Arbeiter in 1579, 3 in 1632, 4 in 1673 und 5 in 1794 zur Verfügung stehen.

Der Startspieler platziert einen Arbeiter auf einem freien Aktionsfeld seiner Wahl und führt die dortige Aktion sofort aus. Anschließend sind alle Spieler im Uhrzeigersinn nacheinander am Zug, bis allen Spielern keine Arbeiter mehr zur Verfügung stehen.

### AKTIONEN

Aktionsfelder haben Platz für 1 Arbeiter (♁) oder sind unlimitiert. (♁♁♁).



Erhalte die abgebildeten Rohstoffe. Auf den Feldern "Oude Brug" und "Markt" erhältst du 1 oder 2 Rohstoffe deiner Wahl.



Jede Spalte auf deiner Verteidigungslinie erhält einen temporären Boost von +1 Stärke (♁) für dieses Jahr. Markiere dies mit einem Hilfemarker in jeder Reihe.



Erhalte 1 Engelskarte. Du kannst maximal 3 Engelskarten besitzen. Erhältst du weitere Engelskarten, entscheidest du welche ungenutzt abgeworfen werden.



Nimm eine offen ausliegende Befestigungs- oder Truppenkarte und zahle ihre Kosten. Leg die gekaufte Karte in eine freie Spalte deiner Verteidigungslinie. **In jeder Spalte können maximal 1 Befestigungs- und 2 Truppenkarten ausliegen.**

Befestigungs- und Truppenkarten können die folgenden Spezialregeln besitzen:



Erhalte die abgebildeten Rohstoffe oder Engelskarten zu Beginn der Bauphase.



Alle deine Truppen des abgebildeten Typs (♁, ♁, ♁) erhalten +1 Stärke (♁).



Erhalte während der Schlusswertung 1 Punkt für jede Befestigungskarte (♁) oder jede Truppenkarte (♁, ♁, ♁) des abgebildeten Typs.

## Phase 2: Belagerungsphase

Gib jedem Spieler die folgende Anzahl an Feindeskarten: 2 in 1579, 3 in 1632, 4 in 1673 und 5 in 1794.

Beginnend mit dem Startspieler und im Uhrzeigersinn folgend legt jeder Spieler eine Feindeskarte in eine Spalte seiner Wahl bei sich selbst oder bei einem Mitspieler. Feindeskarten können in jede freie Spalte gespielt werden, auch wenn dort keine Befestigungs- oder Truppenkarten liegen. **In jeder Spalte kann nur 1 Feindeskarte liegen.**

Die Belagerungsphase endet, wenn alle Feindeskarten ausgespielt wurden. Dies bedeutet, dass in jeder freien Spalte genau 1 Feindeskarte ausliegt.

Feindeskarten können die folgenden Spezialregeln besitzen:



Alle Feindeskarten des abgebildeten Typs (♁, ♁, ♁) in dieser Verteidigungslinie erhalten +1 oder +2 Stärke (♁).



Wirf die abgebildete Anzahl an Rohstoffen während der Kampfphase ab (sofern möglich).



## Phase 3: Engelsphase

Beginnend mit dem Startspieler und im Uhrzeigersinn folgend kann jeder Spieler pro Zug 1 Engelskarte ausspielen. Wiederholt dies, bis niemand mehr Engelskarten ausspielen möchte. Eine Engelskarte kann auf 2 Arten genutzt werden:

1. Du kannst eine Engelskarte unter eine Spalte deiner Wahl spielen, um ihr temporär zusätzliche Stärke (♥) zu geben. Der zusätzliche Stärkewert ist auf der Karte abgebildet und gilt bis zum Ende des laufenden Jahres.



2. Oder du nutzt sie für eine der folgenden Spezialeffekte:



Gib 1 Feindeskarte in einer Verteidigungslinie deiner Wahl bis zum Ende des Jahres +2 Stärke (♦). Markiere dies mit einem Hilfemarker.



Tausche 2 Feindeskarten. Die Karten dürfen in unterschiedlichen Verteidigungslinien liegen.



Nimm eine Truppenkarte eines Mitspielers oder eine nicht gekaufte offen ausliegende Truppenkarte. Zahl die Kosten dieser Truppenkarte an ihren ehemaligen Besitzer und leg sie an einen freien Platz in deiner Verteidigungslinie.



Wenn du eine Truppenkarte in deiner Verteidigungslinie hast und einen Stein abgibst, darfst du 1 Feindeskarte deiner Wahl in deiner eigenen Verteidigungslinie zerstören. Diese Karte zählt als besiegt für die Bonusbelohnungen (Phase 4) und du erhältst ihre Punkte.



Erhalte 2 Rohstoffe deiner Wahl. Dieser Effekt kann zu einem beliebigen Zeitpunkt genutzt werden, auch außerhalb der Engelsphase.



Negiere den Spezialeffekt einer Engelskarte die gerade gespielt wurde. Dieser Effekt darf zu jedem beliebigen Zeitpunkt genutzt werden. Allerdings kann damit nicht die Funktion 'zusätzliche Stärke' einer Engelskarte verhindert werden.

## Phase 4: Kampfphase

Für jede Spalte wird nun die gesamte Stärke der Befestigungs- und Truppenkarten errechnet. Ist die Stärke gleich oder höher als die Stärke der Feindeskarte, besiegst du die Feindeskarte. Behalte die Karte für die Schlusswertung.

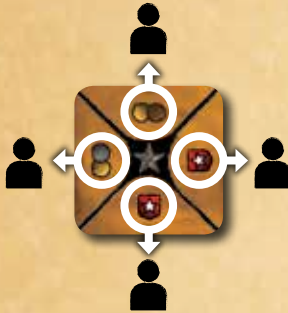
Beachte, dass Spalten, Truppen- und Feineskarten zusätzliche Stärke durch "Dinghuis", Engelskarten oder Spezialeffekte der Truppen- und Feindeskarten erhalten können. Platziere Hilfemarker auf Spalten und Truppenkarten (Rot) oder Feindeskarten (Schwarz), um dies darzustellen.



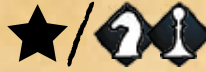
Eine Spalte ohne Befestigungs- oder Truppenkarten kann niemals eine Feindeskarte besiegen. Auch nicht durch zusätzliche Stärke. Nur durch den Spezialeffekt einer Engelskarte kann eine solche Spalte die Feindeskarte besiegen.

## Belohnungskarten

Wenn die Spieler gemeinsam mindestens so viele Feindeskarten wie auf der Belohnungskarte dieses Jahres abgebildet besiegen, erhalten alle eine Belohnung. Der Spieler der die meisten Feindeskarten in diesem Jahr besiegt hat, deckt die Belohnungskarte auf und dreht sie in die Richtung seiner Wahl. Anschließend erhält jeder Spieler die auf seiner Seite angezeigte Belohnung. Wenn 2 oder mehr Spieler die gleiche Anzahl an Feindeskarten besiegt haben, darf von ihnen der Spieler wählen, der im Uhrzeigersinn näher zum Startspieler sitzt.



Die Belohnungskarten bringen die folgenden Vorteile: zusätzliche Rohstoffe, Engelskarten oder zusätzliche Stärke +1 für das nächste Jahr.



Am Ende des letzten Jahres (1794) erhalten die Spieler Siegpunkte: 1 Punkt für jedes Paar besiegtter Feindeskarten des dargestellten Typs in ihrer Feindeskartensammlung.

## Ende des Jahres

Legt die ungenutzten und unbesiegten Feindeskarten, nicht gekaufte Befestigungs- und Truppenkarten und die Belohnungskarte des abgeschlossenen Jahres zurück in die Schachtel. Deckt 4 neue Befestigungs- und 8 neue Truppenkarten auf. Nehmt alle genutzten Arbeiter zurück. Die Startspielerkarte wird im Uhrzeigersinn weitergegeben.



## Schlusswertung

- Zählt die Anzahl an Siegpunkten ★ auf den besiegtten Feindeskarten.
- Erhalte 1 Siegpunkt für je 3 Rohstoffe in deinem Vorrat ★ / (3 Rohstoffe).
- Für jede spezielle Befestigungs- oder Truppenkarte in deiner Verteidigungslinie (★ / (Befestigung), ★ / (Truppe), ★ / (Befestigung), ★ / (Truppe)) erhältst du 1 Siegpunkt pro Karte des abgebildeten Typs.
- Wenn die Spieler sich die Belohnungskarte von 1794 verdient haben, erhalten sie 1 Siegpunkt pro Kartenpaar des auf ihrer Seite abgebildeten Typs (★ / (Feindeskarte), ★ / (Feindeskarte), ★ / (Feindeskarte), ★ / (Feindeskarte)) in ihrer Sammlung besiegtter Feindeskarten.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel und wird von den Bewohnern Maastrichts geehrt. Im Falle eines Gleichstands gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Spieler.

## Danksagung

**Autor und Illustrator:** Erik Scheele

**Spielentwicklung:** Rudy Seuntjens, Kevin Govaerts

**Grafikdesign:** Rafaël Theunis

**Übersetzung:** Malte Frieg (translation-table.de)

**Spieltester:** Milan Magnee, Bart Borsboom, Raymond Haaken, Guido Rhoen, Moniek Vroomen, Jason St. Just.

**Besonderer Dank geht an:** Marco Jeurissen, Roy Hoet und Diana Ramaekers



Sollten Sie ein Problem mit diesem Produkt haben, kontaktieren Sie bitte den Händler bei dem Sie das Spiel erworben haben. Alternativ können Sie Kontakt mit unserem Kundenservice unter [brewer@gamebrewer.com](mailto:brewer@gamebrewer.com) aufnehmen.