

DRAW A CASTLE

Die kreative Burgen-Challenge

Hoch über dem Tal stehen eure Burgen noch am Anfang. Ein Bergfried, ein kleines Haus und ein einzelner Soldat bilden den Kern eures Reiches. Doch schon bald wachsen Mauern, Türme und große Hallen empor. Ritter reiten aus, Katapulte werden gebaut und Drachen sorgen für unerwartete Wendungen.

Mit jedem Würfelwurf entscheidet ihr, ob ihr eure Burg erweitert, neue Einheiten aufstellt oder einen Angriff wagt. Plant klug, schützt eure wichtigsten Gebäude und sammelt Siegpunkte, bevor eure Gegner euch zuvorkommen.

Wer errichtet zuerst die ruhmreichste Burg des Landes?

Schnappt euch Papier, Stifte und Würfel - und lasst eure eigene Burg Stück für Stück entstehen!

Spielanleitung

1. Spielidee und Vorbereitung

Draw A Castle ist ein Würfel-, Zeichen- und Strategiespiel. Jeder Spieler erschafft auf seinem Blatt eine eigene Burg, stellt Einheiten auf, greift Gegner an und versucht, als Erster 8 Siegpunkte zu sammeln.

Spielmaterial

- ein Blatt Papier pro Person, idealerweise A4 oder A3
- Bleistift und Radiergummi pro Person
- ein sechsseitiger Würfel
- vier Aktionskarten mit gleicher Rückseite und unterschiedlicher Vorderseite

Spielstart

Jeder Spieler malt zu Beginn folgende drei Dinge auf sein Blatt:

Bergfried	Haus	Soldat
Das sichere Zentrum deiner Burg. Er kann nicht angegriffen werden.	Das erste kleine Gebäude und Unterkunft für Einheiten.	Deine erste Einheit für Verteidigung und Angriff.

Eure Burg darf frei gestaltet werden. Wege, Fahnen, Berge, Wassergräben und Verzierungen könnt ihr jederzeit ergänzen.

Wichtig sind nur die eingezeichneten Gebäude, Einheiten, Feuer und Siegpunkte.

2. Ablauf eines Spielzugs

Wer an der Reihe ist, würfelt einmal. Das Ergebnis bestimmt die mögliche Aktion. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wurf	Aktion	Was geschieht?
1	Angriff	Führe einen Angriff gegen einen Mitspieler aus.
2	Aktionskarte	Ziehe oder decke eine Aktionskarte auf und führe sie aus.
3	Einheit	Male einen Soldaten oder verbessere eine vorhandene Einheit.
4	Kleines Gebäude	Male ein beliebiges kleines Gebäude.
5	Kleines Gebäude	Male ein beliebiges kleines Gebäude.
6	Freie Wahl	Male ein großes Gebäude oder führe eine beliebige andere Aktion aus.

Einheiten verbessern

- Ein neuer Soldat darf gemalt werden.
- Ein vorhandener Soldat kann zu einem Ritter verbessert werden.
- Ein vorhandener Ritter kann zu einem Katapult verbessert werden.
- Ohne Schmiede darf ein Spieler höchstens 2 Einheiten besitzen.
- Katapulte dürfen ausschließlich auf Türmen stehen. Jeder Turm bietet Platz für genau 1 Katapult.
- Die Voraussetzungen der Gebäude müssen dabei eingehalten werden.

Beispiel: Mia würfelt eine 3. Sie besitzt bereits zwei Soldaten und eine Schmiede. Deshalb darf sie einen dritten Soldaten malen. Stattdessen könnte sie auch einen ihrer Soldaten in einen Ritter verwandeln, sofern sie einen Stall besitzt.

3. Kleine Gebäude

Gebäude	Wirkung
Haus	Bietet Platz für 2 Soldaten oder 1 Ritter.
Schmiede	Erlaubt es, mehr als 2 Soldaten zu besitzen.
Waffenkammer	Erlaubt den Bau von Katapulten.
Küche	Gibt +1 auf den eigenen Angriffswurf.
Verlies	Besiegte gegnerische Soldaten oder Ritter können darin gefangen gehalten werden. Das Verlies kann nicht angegriffen werden.
Stall	Erlaubt den Bau von Rittern. Es dürfen höchstens 3 Ritter gleichzeitig vorhanden sein.
Turm	Bietet Platz für 1 Katapult. Es dürfen höchstens 4 Türme gebaut werden.
Mauer	Jedes Mauerstück umschließt ein Viertel der Burg. Mit 4 Mauern ist die gesamte Burg umrandet. Bei 1 bis 3 Mauern erhältst du +1 auf den Verteidigungswurf, bei 4 Mauern +2. Maximal 4 Mauern.

Gebäude dürfen fantasievoll aussehen. Eine Schmiede kann klein und rauchig sein, ein Turm rund oder eckig und eine Mauer darf eure gesamte Burg umschließen.

Schreibt den Gebäudenamen oder seine Wirkung daneben, damit alle den Überblick behalten.

4. Große Gebäude

Gebäude	Wirkung	Siegpunkte
Palas	Einmal pro eigener Runde darf ein Würfelwurf wiederholt werden. Das zweite Ergebnis zählt.	1
Kirche	Einmal pro Spiel darf ein zerstörtes Gebäude zurückgemalt werden.	2
Statue	Gibt dauerhaft +1 auf den eigenen Angriffswurf.	1
Marktplatz	Wenn du ein kleines Gebäude baust, erhältst du automatisch eine Einheit oder darfst sofort einen Angriff ausführen.	1
Schatzkammer	Würfelst du eine 6, darfst du nach der Aktion noch einmal würfeln. Eine weitere 6 löst keinen zusätzlichen Wurf aus.	1
Arena	Bei einer Angriffsaktion darfst du zwei Angriffe nacheinander ausführen.	1

Hinweis zu Boni

Boni aus Küche und Statue werden zum Angriffswurf addiert. Der Mauerbonus wird zum Verteidigungswurf addiert. Mehrere unterschiedliche Boni dürfen gemeinsam gelten.

5. Aktionskarten

Wird eine 2 gewürfelt, kommt eine der vier Aktionskarten ins Spiel. Mischt die Karten verdeckt oder legt sie verdeckt aus. Die gezogene Karte wird sofort ausgeführt.

Rot	Gefangennahme oder Angriff: Nimm einen gegnerischen Soldaten gefangen oder führe einen normalen Angriff aus.
Blau	Feuer: Lösche ein brennendes eigenes Gebäude oder lege Feuer an ein angreifbares gegnerisches Gebäude.
Grün	Turnier: Alle Spieler würfeln. Wer das höchste Ergebnis erzielt, erhält einen Soldaten und darf ein kleines Gebäude malen. Bei Gleichstand würfeln nur die Beteiligten erneut.
Gelb	Drache: Alle Spieler würfeln. Wer das niedrigste Ergebnis erzielt, verliert eine Einheit seiner Wahl. Bei Gleichstand würfeln nur die Beteiligten erneut.

Ein durch die blaue Karte gelegtes Feuer zählt so, als hätte das Gebäude einen Angriff verloren. Wird das bereits brennende Gebäude später erneut erfolgreich angegriffen, wird es wegradiert.

6. Einen Angriff ausführen

Der angreifende Spieler wählt einen Gegner, eine eigene Einheit und ein erlaubtes Ziel. Anschließend wird der Kampf ausgewürfelt.

Angreifer	Erlaubte Ziele
Soldat	Soldaten, Ritter und Katapulte
Ritter	Soldaten, Ritter, Katapulte und kleine Gebäude
Katapult	kleine und große Gebäude

So wird der Kampf entschieden

- Der Verteidiger würfelt zuerst und addiert mögliche Verteidigungsboni.
- Danach würfelt der Angreifer und addiert mögliche Angriffsboni.
- Bei Gleichstand gewinnt immer der Angreifer.
- Gewinnt der Verteidiger, geschieht nichts.

Folgen eines erfolgreichen Angriffs

Ziel	Folge
Einheit	Die angegriffene Einheit wird wegradiert.
Unbeschädigtes Gebäude	Das Gebäude beginnt zu brennen. Male Flammen daran.
Brennendes Gebäude	Das Gebäude wird vollständig wegradiert.

Nicht angreifbar: Der Bergfried und das Verlies können niemals Ziel eines Angriffs sein.

7. Gebäude verteidigen und Gefangene

Wird ein Gebäude angegriffen, darf der verteidigende Spieler Einheiten zum Schutz einsetzen. Dadurch kann der Gebäudeschaden verhindert werden.

Verteidigung	Einsatz
2 Soldaten	Die beiden Soldaten verteidigen gemeinsam ein angegriffenes Gebäude.
1 Ritter	Ein Ritter kann allein ein angegriffenes Gebäude verteidigen.

- Der Verteidiger muss vor dem Würfeln erklären, welche Einheiten das Gebäude schützen.
- Verliert die Verteidigung, werden die eingesetzten Einheiten wegradiert.
- Das Gebäude erhält in diesem Fall trotzdem keinen Schaden.
- Gewinnt die Verteidigung, bleiben Einheiten und Gebäude unbeschädigt.

Gefangene im Verlies

Gefangene Einheiten werden im oder neben dem Verlies eingezeichnet und zählen Siegpunkte. Eine rote Aktionskarte erlaubt die direkte Gefangennahme eines gegnerischen Soldaten. Weitere Gefangennahmen können durch passende Karteneffekte oder gemeinsam vereinbarte Zusatzregeln entstehen.

Beispiel: Noah greift mit einem Katapult Luras Küche an. Laura setzt zwei Soldaten zur Verteidigung ein. Sie verliert den Würfelvergleich. Beide Soldaten werden wegradiert, aber die Küche beginnt nicht zu brennen.

8. Spielende und Siegpunkte

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler insgesamt 8 Siegpunkte erreicht. Dieser Spieler gewinnt und besitzt die ruhmreichste Burg des Landes.

Element	Siegpunkte
Kirche	2
Palas	1
Statue	1
Marktplatz	1
Arena	1
Schatzkammer	1
gefangener Soldat	0,5
gefangener Ritter	1

Nutzt die Zeit, während andere spielen, um eure Burg auszumalen und mit Fahnen, Wegen, Felsen, Drachen, Bäumen und kleinen Bewohnern lebendig zu gestalten.

Bei Draw A Castle zählt nicht nur der Sieg - am Ende besitzt jeder ein eigenes kleines Kunstwerk.