

My First Castle Panic™

Die Monster sind los!



Ein Spiel von Justin de Witt

SPIELMATERIAL



1 Spielplan



26 Burghkarten



4 Spielhilfen



16 Monster



1 Verlies
(das Innere der Schachtel)

1 Burg
(1 Fassade und 2 Stütztürme)



1 Burgmauer
(1 Tor und 2 Stütztürme)



My First Castle Panic™

Die Monster sind los!

Spielanleitung

SPIELAUFBAU

1. Stellt die Burg auf das Burgfeld des Spielplans und die Burgmauer vor die Burg.
2. Sucht die 3 Monster mit dem **Stern** ★ heraus und legt sie auf die ersten 3 Felder des Wegs. Beginnt mit dem **Start**-Feld
3. Mischt die restlichen Monster und legt sie neben dem Spielplan als verdeckten Monsterstapel bereit.
4. Legt die Schachtel neben den Spielplan. Das ist das Verlies. Hierhin kommen gefangene Monster.
5. Mischt die Burghkarten und teilt an jeden von euch 1 Karte aus. Diese dürft ihr aufgedeckt vor euch legen. Die restlichen Burghkarten legt ihr neben dem Spielplan als verdeckten Burghstapel bereit.

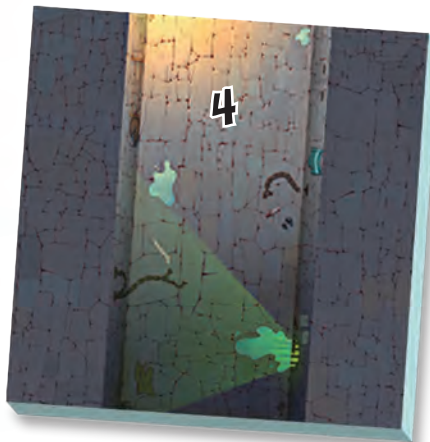
Ihr seid immer nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe. Der oder die Jüngste von euch beginnt!

ZIEL DES SPIELS

Die Monster sind los und stürmen auf die Burg zu! Könt ihr sie schnappen und zurück ins Verlies schicken, bevor sie die Burg erreichen?

Wenn ihr gemeinsam alle Monster wieder einfangt, gewinnt ihr! Doch wenn die Monster eure Burg zerstören, gewinnen die Monster!

In **My First Castle Panic** spielt ihr als Team zusammen. Ihr dürft euch gegenseitig eure Karten zeigen und darüber reden, wie ihr die Monster am besten fangt. Nur wenn ihr euch gut absprecht, könnt ihr das Spiel gewinnen!



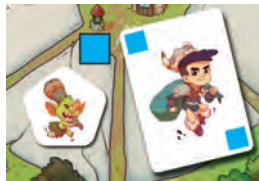
DEIN ZUG

Dein Zug besteht aus 4 Schritten, die du immer in der folgenden Reihenfolge ausführst:

1. **ZIEHE** 1 Karte von Burgstapel.
2. **SPIELE** 1 Karte
ODER
BITTE einen anderen Spieler **UM HILFE**.
3. **BEWEGE** alle Monster vor.
4. **ZIEHE** 1 Monster.

1. Ziehe 1 Karte – Ziehe die oberste Karte vom Burgstapel und lege sie aufgedeckt vor dich. Wenn der Stapel leer sein sollte, mischst du die Karten vom Ablagestapel und bildest so einen neuen Burgstapel. Du darfst so viele Karten vor dir liegen haben, wie du magst.

2. Spiele 1 Karte – Spiele eine Karte, die die gleiche Form UND die gleiche Farbe hat wie ein Feld auf dem Spielplan, um das Monster zu fangen, das darauf steht.



Wenn auf einer Karte **alle drei Formen** abgebildet sind, kannst du sie für eine **Form deiner Wahl** spielen, solange die Farbe stimmt.



Wenn auf einer Karte **alle drei Farben** abgebildet sind, kannst du sie für eine **Farbe deiner Wahl** spielen, solange die Form stimmt.

Gefangene Monster legst du in das Verlies.



Lege die Karte, die du gespielt hast, aufgedeckt neben den Burgstapel. Das ist der Ablagestapel.

Um Hilfe bitten – Manchmal hat jemand anderes eine Karte vor sich liegen, die du brauchst, um ein Monster zu fangen. Dann kannst du ihn um Hilfe bitten und ihn fragen, ob du seine Karte spielen darfst. Du kannst jemand anderes auch dann um Hilfe bitten, wenn du selbst eine Karte hast, die passt.

Falls niemand (auch du nicht) eine Karte hat, die zu einem Monster auf dem Spielplan passt, spielst du keine Karte und machst einfach mit dem nächsten Schritt weiter.

In deinem Zug darfst du immer nur eine Karte spielen, egal, ob es deine Karte war oder die von jemanden, den du um Hilfe gebeten hast. Wähle deine Karte also weise!

SPEZIALKARTEN



Mit der **Burgmauer**-Karte kannst du die Burgmauer wieder aufbauen, falls sie von einem Monster zerstört wurde.



Mit der **Fußtritt**-Karte beförderst du ein beliebiges Monster vom Spielplan zurück in den Monsterstapel (nicht ins Verlies).


3. Bewege alle Monster vor – Bewege jedes Monster ein Feld auf die Burg zu.



Falls ein Monster gegen die Burgmauer läuft, stürzt die Burgmauer ein. Lege das Monster ins Verlies und entferne die Burgmauer vom Spielplan. Falls ein Monster dann gegen die Burg läuft, ist die Burg zerstört und ihr habt verloren!



HINWEIS: Monster überspringen das Feld, auf dem die Burgmauer stand, falls sie schon zerstört wurde!

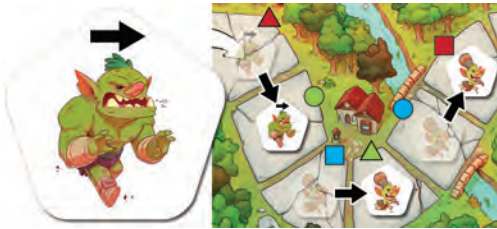
4. Ziehe 1 Monster – Am Ende deines Zugs ziehst du ein Monster vom Monsterstapel und legst es aufgedeckt auf das **START**-Feld . Falls der Monsterstapel leer ist, überspringst du diesen Schritt.

Was du beim Ziehen des Monsters beachten musst, findest du auf der nächsten Seite.



Es gibt 4 unterschiedliche Monsterarten. Das normale Monster wird einfach auf das **Start**-Feld gelegt. Dann gibt es noch 3 besondere Monsterarten:

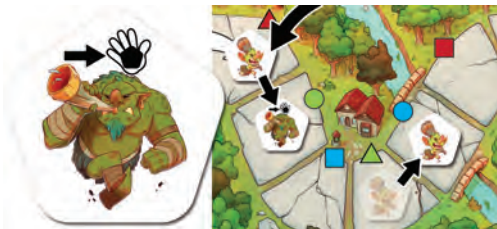
• **Der Drängler:** Wenn du einen Drängler auf das **Start**-Feld legst, bewege jedes Monster, auch den Drängler, ein Feld vor.



• **Der Flitzer:** Dieses Monster ist in Eile und rennt vor alle anderen Monster! Lege das Monster nicht auf das **Start**-Feld, sondern auf das Feld vor dem Monster, das der Burg am nächsten ist. Wenn das vorderste Monster direkt auf dem Feld vor der Burg steht, läuft der Flitzer gegen die Burgmauer oder die Burg und zerstört sie!



• **Der Anführer:** Wenn du den Anführer auf das **Start**-Feld legst, bewege jedes Monster, auch den Anführer, ein Feld vor. Dann ziehst du direkt noch ein Monster.



Falls dieses Monster wieder ein besonderes Monster ist, befolge auch die Regeln für dieses Monster!

HINWEIS: Die besonderen Monster benutzen ihre Sonderfähigkeit nur, wenn sie gerade vom Monsterstapel gezogen wurden. Danach werden sie wie normale Monster bewegt.

SPIELENDE

Das Spiel kann auf zwei Arten enden. Wenn ihr alle Monster gefangen habt und die Burg noch steht, habt ihr die Burg erfolgreich geschützt und gewinnt das Spiel! Wenn die Monster die Burg zerstören, ist das Spiel zu Ende und ihr habt verloren.

VARIANTEN

Allein gegen die Monster

Wenn du dich alleine den Monstern stellen willst, ändern sich nur zwei Regeln: Du startest das Spiel mit 2 aufgedeckten Burgkarten vor dir und du kannst in deinem Zug immer so viele Karten spielen, wie du willst.

Harte Zeiten

Wollt ihr eine Herausforderung? Dann probiert eine dieser Varianten – oder beide gleichzeitig:

- **Die Horde** – Startet das Spiel mit einem 4. (normalen) Monster auf dem Feld mit dem grünen Dreieck.
- **Ohne Verteidigung** – Startet das Spiel ohne Burgmauer.



Lockeres Abenteuer

Diese Varianten eignen sich besonders für die Jünger:

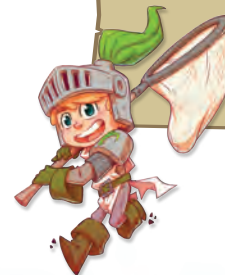
- **Kraftlos** – Ignoriert die Sonderfähigkeiten der besonderen Monster.
- **Schnapp sie dir!** – Wenn du eine Karte spielst, auf der alle drei Formen abgebildet sind, fange ALLE Monster auf Feldern mit dieser Farbe. Die Form ist dabei egal. Wenn du eine Karte spielst, auf der alle drei Farben abgebildet sind, fange ALLE Monster auf Feldern mit dieser Farbe. Die Farbe ist dabei egal.



COCOW DANKT DIR!

Cocow bedankt sich bei all den kleinen Erdlingen, die dieses Spiel getestet haben!

© 2021 Space Cow – Asmodee Group. Alle Rechte vorbehalten.
Weitere Informationen über Space Cow:



My First Castle Panic ist ein Spiel aus der Reihe **Castle Panic**, veröffentlicht von Fireside Games.

© 2019 Fireside Games

