

Catapult Feud™

COMBINED RULEBOOK



Table of Contents



CORE GAME	3	12	21	30
SIEGE	5	14	23	32
GRAND ARCHITECT	6	15	24	33
VIKINGS	8	17	26	35
VOLCANO	9	18	27	36
HYDRA	10	19	28	37
WINTER WONDERLAND	11	20	29	38



Catapult Feud

The War for the Floor has Begun Once More!

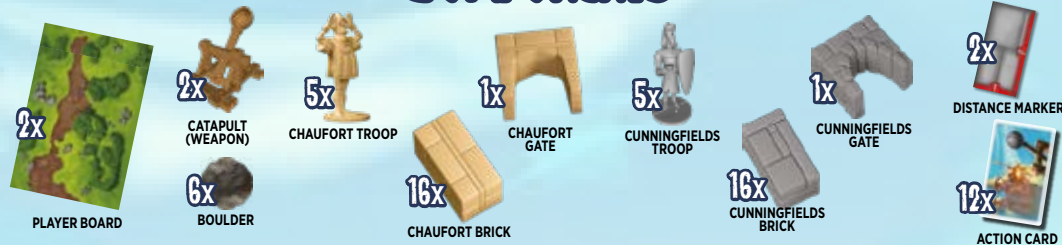
GAME OBJECTIVE

Knock down all your opponent's troops!

As General, you will lead your army to victory... or to a devastating defeat. Build your castle to fortify your troops, then use your catapult to launch boulders at your enemy! When all troops of one army are knocked over, the battle is over. The winning army 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 on the instruction sheet. 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.



QUICK PLAY

1

Setup: Each player takes a player board, a catapult, 5 troops, and all bricks of one color. Players build a castle, using all of their bricks, on the player board, then place all 5 troops on top of their castle's bricks. Troops must be placed on top of bricks.

2

Gameplay: Taking turns, players use their catapult to launch a boulder, trying to knock down their opponent's troops. The first player to knock down all opponent troops is the winner!

ADVANCED GAME SETUP

Each player takes their gate, wall bricks (16), troops (5), and a player board, then sits on opposite 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 your 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 or other bricks (not tilted).

2

Each player now takes 1 catapult and places it on the left or 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 3 Boulders and 6 Action Cards (one of each type). Shuffle your cards and take 3 in your hand. Leave the rest face down next to your player board. During the Cleanup Phase, if there are still cards in your deck, you will draw 1 card for each troop you lost that round and add it to your hand.

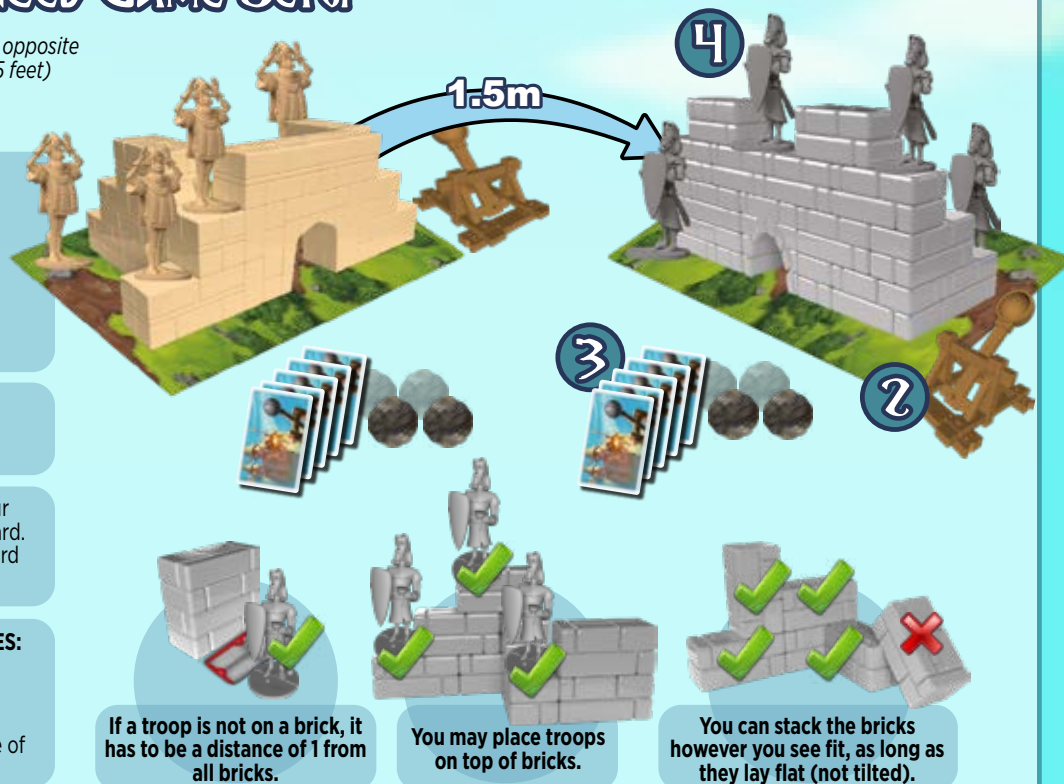
4

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 your player board.

If you place a troop on the player board and not on a brick, it must be a distance of at least 1 from all bricks. All troops must be placed standing up.



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

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 Feud 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. You must complete 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 in your hand and play it by following the instructions for that card below and, unless instructed otherwise, discard it.

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



2. AIM PHASE

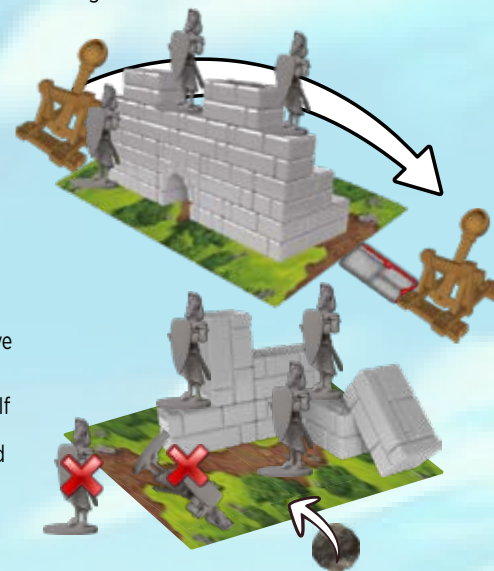
You may move and/or rotate your weapon to any valid location (keeping it at a maximum distance of 2 from your player board).

4. CLEANUP PHASE

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

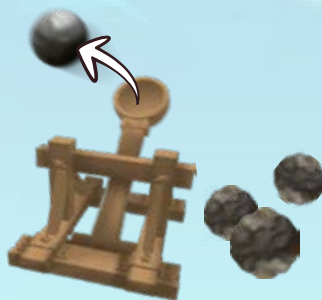
If a player has no troops standing, they lose the game! If not, the battle continues. Remember: Each time one of your troops is removed, you get to draw an Action Card from the top of your deck and add it to your hand (if there are any left).

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 on 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 the Action Cards in their hand, with the card backs towards you. You then choose one of their cards and reveal it. If the card that was revealed is a Thief card, then discard both cards and nothing else happens. If it is any other card then resolve it immediately as if you played that card, and then discard both cards.



Traitor: For this round only, during your Aim and Fire phases, you take control and use your opponent's weapon instead of one of your own. 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.

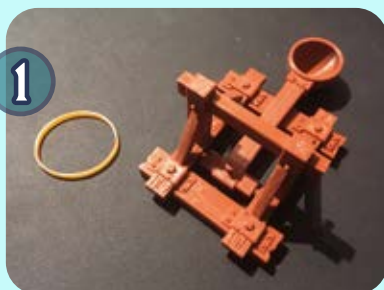


March: Move up to 3 of your troops that are in play (not from the box) to a new valid position following the Troop Placement Rules.

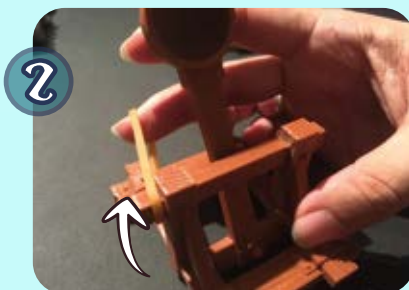


Twin Attack: Copy the effect of a card that has already been played by you or your opponent.

ASSEMBLING THE CATAPULT



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



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



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



If you need further instructions, watch the weapon assembly videos on www.catapultfeud.com



EXPANSION OVERVIEW



The Siegel expansion requires the Catapult Feud core game.

Combine the contents of the Catapult Feud core game and the Siegel 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 Feud core game setup and rules. Any rule that affects bricks applies also to gates and parapets.

COMPONENTS

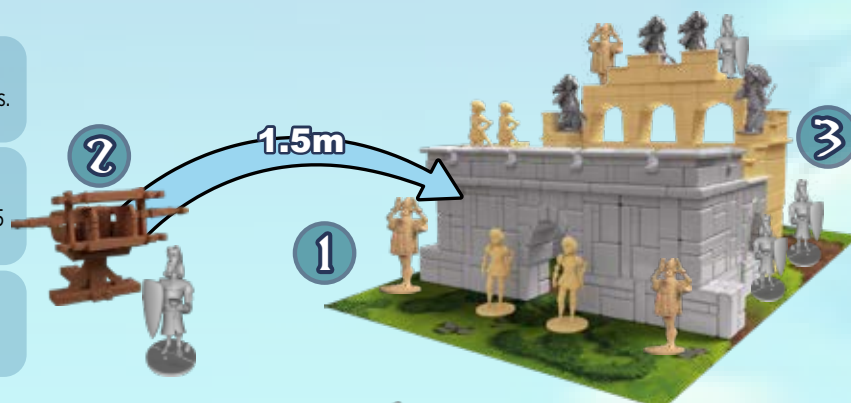


SIEGE GAME MODE

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 Siegel mode, there is no Tactics Phase and you do not use Action Cards. The remaining Catapult Feud 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!

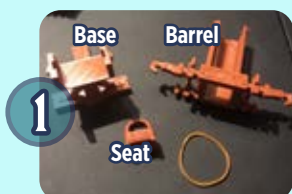


Diplomacy: Discard this card, to pick a card from your discard pile and add it to your hand. You may immediately play one action card from your hand.



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



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



Pass the elastic band through the seat's hole.



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



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!



If you need further instructions, watch the weapon assembly videos on www.catapultfeud.com

Catapult Feud

GRAND ARCHITECT!

Expansion

COMPONENTS



Requires Catapult Feud core game to play.



2 x Smelly Fish Ammo



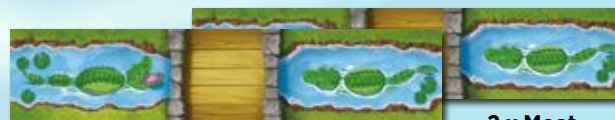
2 x Beehive Ammo



2 x Dice Ammo



2 x Royal Base



2 x Moat



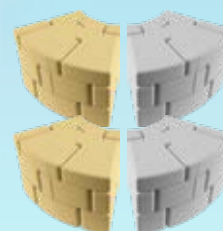
2 x Throne Room



4x Tower - Large



4 x Tower - Parapet



4 x Tower - Small



4 x Corner



4 x Arrowslit



4 x Windows



4 x Single

New Ammo

Game Setup: Each player gets one Smelly Fish, one Beehive and one Dice Ammo.

Game Play: When using the catapult you may load one of the new ammo instead of a boulder, fire it and resolve its unique effect.



Smelly fish: This ammo is tricky - it bounces and demands precise aiming! In addition to any damage it may cause when it hits, it releases a "stench" so strong that the troops within a distance of 2, FAINT and are removed from play!



Beehive: Load a beehive into your weapon for maximum buzz! When you hit your opponent's bricks, the bees chase their troops! You can then move up to 3 of your opponent's troops to new valid spots, following the Troop Placement Rules.



Dice ammo: Swap out the boulder for the custom dice this round. In addition to any damage it may cause, if it lands face-up with one of these symbols, here's what happens:



Double shot: Immediately fire an extra boulder at your opponent's castle.



Boomerang: Brace yourself—your opponent gets to fire a boulder back at you!

The Royals Mode

Game Setup: Each player receives one yellow base and attaches it to one of their troops. From now on, this troop is part of the Royal family and has the special ability described below.



Royal Maneuver: At the beginning of your turn, you may move your Royal once to a new valid location (following the Troop Placement Rules).

Defend the Royal Mode: For a more challenging game, you may apply the following rule at the beginning of your turn: If your Royal is not in play, you may take them from the box and place them in a new valid location following the Troop Placement Rules. This effectively means that the Royal must be the last troop removed for you to lose the game!

The Moat

Game Setup: During setup, each player receives a Moat to place in front of their player board. The Moat includes a bridge that must have a Gate adjacent on both sides.

Game Play: When using the Moat, you can build a single wall in front of it, effectively expanding your building area and adding an extra layer of defense to your fortress.

In addition to its defensive capabilities, you can place one of your 5 warriors on the bridge as a guard. At the beginning of your turn, if the guard is standing on the bridge, you can repair the wall beyond the Moat by replacing/rebuilding 1 brick.



The Throne Room

Game Setup: Build the Throne Room on your player board by laying 3 bricks, flat, adjacent to each other. Place the Throne Room card on the bricks, golden side facing up. Place 1 warrior on the throne.

Game Play: At the start of your turn, if your warrior is on the throne, you may rebuild/replace 2 bricks in your castle. Play according to the "Quick Play" or "Advance Game" rules with the following additions. The first time you warrior is knocked over or off the throne, flip the Throne Room card and place the warrior/troop back on the throne. The second time the warrior is knocked over or off the throne, you lose the game!



3 OR 4 PLAYER SETUP

If you have a second base game or if you have both Catapult Feud and Jurassic Feud, you can play with more than two players. In the images below, you can see the setup for a 3-Player and a 4-Player game. When you attack another player, they should put their Distance Marker in front of their castle, that means that nobody can attack them. If, at the beginning of your turn, all opponents have a Distance Marker in front of their castle, they all remove it, so that they can be attacked again.





COMPONENTS



VIKING CARD

2x



BOULDER

1x



LONGSHIP

2x



2x



VIKING WARRIOR



VIKING EXPANSION

During setup, place the Viking Longship in the battlefield, at an equal distance between players. Shuffle the Viking Cards and place them in a pile face down beside the Longship. Take 2 Viking Warriors per player, place them in pairs at an equal distance between players and a distance of 2 from each other. Each pair should face a different castle. **Requires Catapult Feud core game to play.**

1



Raid: The Vikings charge towards the castles! At the beginning of every new round, the Viking Warriors move forward a distance of 2 closer to their targeted castle. If they reach your player board, you lose the game!

If at any point you knock down one of the Vikings attacking **your** castle, the Viking goes back in the box, and you can immediately use the Viking Cannon to fire once at your opponent!

2



Viking Cards: At the beginning of each player's turn, reveal the top card from the Viking deck and resolve it. If there are no more cards in the deck, reshuffle the discard pile to create a new one.

VIKING CARDS REFERENCE



Charge: Move any one Viking Warrior by a distance of 2 closer to their target.



Retreat: Move any one Viking Warrior by a distance of 2 away from their target.



Wolf's Bane: On this turn, you may use the Viking Cannon as your weapon. The Longship can not be moved, but it can be rotated to aim.



Lucky Guess: Look at your discard pile and pick one card in secret. Your opponent has one chance to guess the card you picked. If they guess correctly, they keep the card. If they guess incorrectly, you may immediately play this card.



Double distance: For this turn, you may move your weapon up to a distance of 4 from your player board.



False orders: Following the Troop Placement Rules, move up to 2 of your opponent's troops to a new position.

ASSEMBLING THE LONGSHIP

1



Barrel

Seat

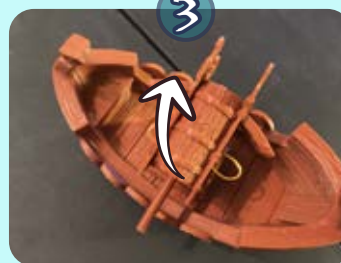
Place the Longship parts on a flat surface and take one elastic band from the box.

2



Pass the elastic band through the seat's hole, and then pass the seat through the barrel.

3



Wiggle the seat until the elastic band moves through the barrel's sides. Stretch the band and attach as shown.

4



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



COMPONENTS



6x
VOLCANO CARD



2x
LAVA BALL



1x
VOLCANO



VOLCANO EXPANSION

During setup, place the Volcano in the middle of the battlefield, at an equal distance between players. Shuffle the Volcano Cards and place them in a pile, face down, at the side of the Volcano. **Requires Catapult Feud core game to play.**

1



Volcano Eruption: At the beginning of a new round the Volcano erupts, shooting random balls of fire at players. Place two fireballs into the top lava pipe. They will roll out of random exits. If there are more than 2 players, the Volcano rotates once before erupting, targeting the next set of players. For example in a 4-Player game, it rotates 90 degrees.

2



Volcano Cards: At the beginning of each player's turn, reveal the top card from the Volcano deck and resolve it. If there are no more cards in the deck, reshuffle the discard pile to create a new one.

3



Fireball Effect: Anything the fireball touches is considered damaged and removed from play (placed back in the box). Bricks on top of the damaged bricks, stay in play, UNLESS they fall out of your player board during the damaged brick removal process.

4



The Floor is Lava: If a fireball goes all the way through your player board, then you instantly lose the game!

VOLCANO CARDS REFERENCE



Lava Shield: Place this card in front of your castle. The next fireball that comes your way is blocked by your shield! Stop the ball before it hits your bricks.



Prisoner: Take one of your opponent's troops and place it anywhere in your castle, following the Troop Placement rules. This troop is now a prisoner, and stays there until the beginning of your next turn. Should the prisoner get knocked down, it counts as your opponent's casualty. If the prisoner is the last of your opponent's troops, and it is knocked down, they lose the game!



Lava Flow: Drop 1 fireball into the side lava pipe closest to you. The fireball will roll towards your opponent. If there are more than 2 players, you may rotate the Volcano before dropping the fireball to target a different player.



Switcheroo: Swap one of your troops with one of your opponent's. These troops (unless affected by another card) will stay in their new places until the end of the game. They are still loyal troops and count as part of their original family.



Eruption: Drop 2 fireballs into the top lava pipe. If there are more than 2 players, you may rotate the Volcano before dropping the fireball to target a different player.



Scavenger: Place this card on the table face up behind your Player Board. During your Cleanup Phase, if your opponent needs to remove bricks (of any type), they are placed on top of this card instead of back in the box. You may remove 3 bricks from this card, return them to the box, and take 1 of your bricks from the box to place in your castle, following the Brick Placement Rules and then discard this card.

WARNING: Do NOT use the Lava Ball with any other weapon except the Volcano!



COMPONENTS



6x

HYDRA CARD



2x

FIREBALL

1x

HYDRA



HYDRA EXPANSION

During setup, place the Hydra in the middle of the battlefield, at an equal distance between players. If you are also using the Volcano Expansion, then place the Hydra to the side of it. Shuffle the Hydra Cards and place them in a pile, face down, next to the Hydra.

Requires Catapult Feud core game to play.



Taming the Hydra: At the beginning of each player's turn, reveal the top card from the Hydra deck and resolve it. If there are no more cards in the deck, reshuffle the discard pile to create a new one.

BEWARE: Taming the Hydra is risky. You may be lucky and deal extra damage to your opponent, or the Hydra may retaliate and scare away your troops! If the Hydra scares away your last troop, you lose!

HYDRA CARDS REFERENCE

Every time you try to Tame the Hydra, one of its heads will respond to you. Depending on the head, there is a different outcome.



Left Head: You barely managed to control the Hydra. You may use it to launch one fireball at your opponent.



Right Head: The Hydra is extremely angry and retaliates! It scares your troops away and some of them desert you! Remove one of your troops from the game. If this was the last troop, you lose the game!



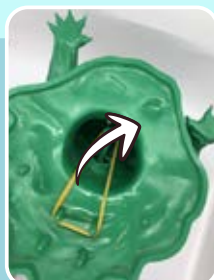
Center Head: You did an exceptional job taming this beast! You may use it to launch 2 fireballs at your opponent!

HYDRA ASSEMBLY



1

Place the head of the Hydra inside the body.



2

Place the rubber band as shown in the picture.



3

Pull the rubber band and pass it a second time over the head's hook.



4

Always **REMOVE** the rubber band before storing the Hydra in the box!

If you want extra power you can use 2 rubber bands at the same time!



COMPONENTS



1x
YETI



ASSEMBLY INSTRUCTIONS

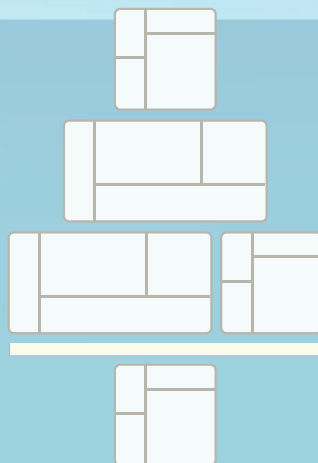
TREE

Game Setup:

Can be placed out of your player board.

Effect:

As long as it is intact, you may replace any one brick at the beginning of your turn.



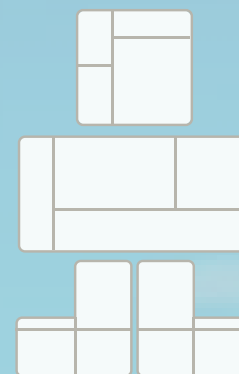
SNOWMAN

Game Setup:

Can be placed out of your player board.

Effect:

As long as it is intact, at the beginning of your turn, you may move one of your troops in your castle, to another valid location.



RUBBER BAND PLACEMENT



Gently push the buttons under Yeti's feet and lift the cover.



Place the rubber band going around the two pins and through the hinge.



Lift the bottom part of the rubber band and secure it at the hinge.



First attach the top body part at the head, and then attach it to the rest of the button making sure it clicks securely.

Catapult Jeu

The War for the Floor has Begun Once More!

BUT DU JEU

Mettez à terre toutes les troupes de votre adversaire !

En tant que général, vous mènerez votre armée vers la victoire... ou vers une défaite dévastatrice.. Construisez votre château pour protéger vos troupes, puis utilisez votre catapulte pour projeter des rochers sur votre ennemi! Lorsque toutes les troupes d'une armée sont renversées, la bataille prend fin. L'armée victorieuse doit avoir au moins une troupe encore debout.

MATÉRIEL



ATTENTION!

Il s'agit d'un jeu de construction/destruction de briques et de figurines en plastique, et NON d'adversaires, d'animaux de compagnie ou de personnes ayant l'idée saugrenue de traverser le champ de bataille.

Alors s'il vous plaît, soyez bon joueur et veillez à ne blesser personne ni à endommager quoi que ce soit... à l'exception de la tentative de votre adversaire de bâtir une forteresse imprenable !

ATTENTION : Utilisez exclusivement les rochers et les élastiques fournis avec le jeu. Ne chargez jamais autre chose que les rochers fournis dans les catapultes. Utilisez les élastiques uniquement comme indiqué sur la feuille d'instructions.

N'essayez pas d'augmenter la tension des élastiques en les manipulant d'une quelconque manière.

GABARIT DE DISTANCE

Plusieurs règles du jeu nécessitent de mesurer la distance entre deux objets.

Une distance de 1 correspond à la largeur du gabarit de distance, tandis qu'une distance de 2 correspond à sa longueur.



PARTIE RAPIDE

1 Mise en place : Chaque joueur prend un plateau Joueur, une catapulte, 5 troupes et toutes les briques d'une même couleur. Les joueurs construisent un château sur leur plateau Joueur en utilisant toutes leurs briques, puis placent leurs 5 troupes sur les briques du château. Les troupes doivent être placées sur les briques.

2 Déroulement : À tour de rôle, les joueurs utilisent leur catapulte pour projeter un rocher et tenter de renverser les troupes adverses. Le premier joueur à renverser toutes les troupes adverses remporte la partie!

MISE EN PLACE AVANCÉE

Chaque joueur prend sa porte, ses briques de mur (16), ses troupes (5) et un plateau Joueur, puis s'installe face à son adversaire de l'autre côté d'une table, ou mieux encore, à même le sol. Essayez de conserver une distance d'environ 1,5 mètre entre les joueurs. **Toute règle concernant les « briques » s'applique également aux « portes ».**

1 Placez votre plateau Joueur devant vous et utilisez les briques pour construire votre château. Pendant la construction du château, respectez les **RÈGLES DE PLACEMENT DES BRIQUES** suivantes :

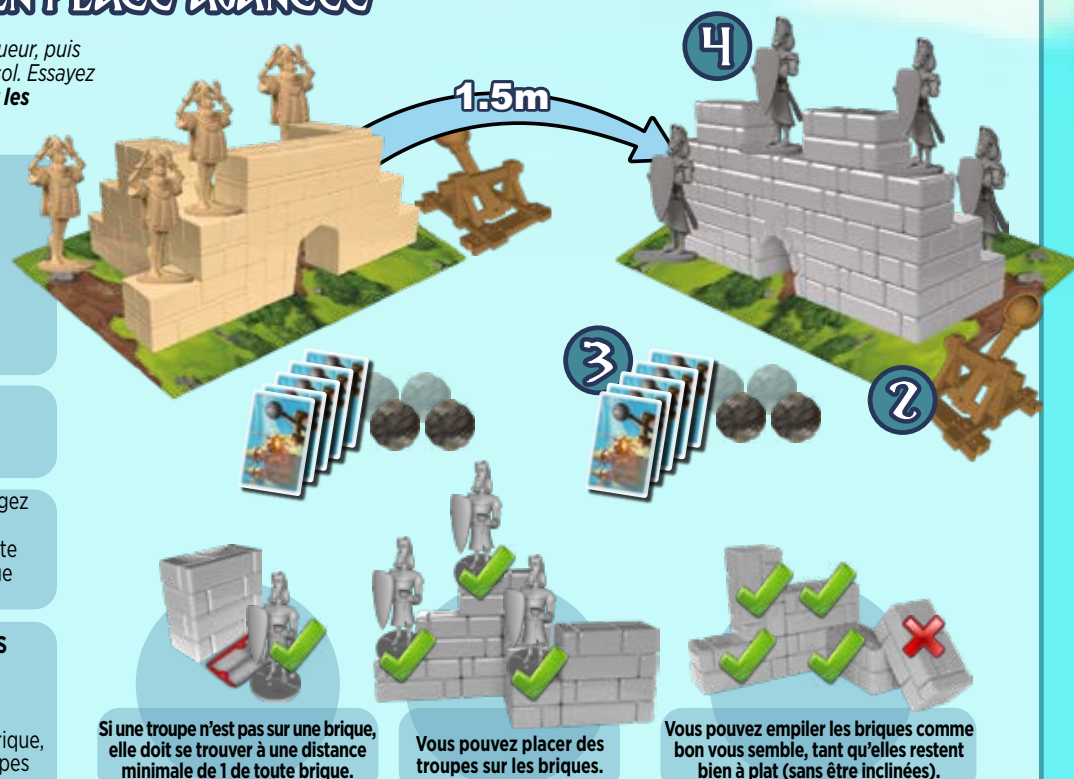
1 Vous devez utiliser toutes vos briques pour construire votre château et elles doivent toutes être placées à l'intérieur des limites de votre plateau Joueur. Vous pouvez placer et empiler les briques comme bon vous semble ; toutefois, elles doivent toujours reposer à plat sur le plateau Joueur ou sur d'autres briques (sans être inclinées).

2 Chaque joueur prend ensuite 1 catapulte et la place à gauche ou à droite de son plateau Joueur. L'avant de l'arme peut se trouver à une distance maximale de 2 du bord du plateau Joueur.

3 Chaque joueur reçoit 3 rochers et 6 cartes Action (une de chaque type). Mélangez vos cartes et piochez-en 3 pour former votre main. Placez les cartes restantes face cachée à côté de votre plateau Joueur. Lors de la phase d'Entretien, s'il reste encore des cartes dans votre paquet, piochez 1 carte pour chaque troupe perdue durant cette manche et ajoutez-la à votre main.

4 Enfin, placez vos troupes en respectant les **RÈGLES DE PLACEMENT DES TROUPES** suivantes :

Toutes les troupes doivent être placées à l'intérieur des limites de votre plateau Joueur. Vous pouvez placer les troupes sur les briques ou directement sur votre plateau Joueur. Si vous placez une troupe sur le plateau Joueur et non sur une brique, elle doit se trouver à une distance minimale de 1 de toute brique. Toutes les troupes doivent être placées debout.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Catapult Feud se joue en une succession de manches. En commençant par le joueur le plus jeune, chaque joueur joue un tour par manche. Lorsque tous les joueurs ont joué leur tour, la manche se termine. La partie continue manche après manche jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur ayant encore des troupes sur son plateau Joueur. Le joueur possédant la dernière troupe encore debout est déclaré grand vainqueur incontesté de la partie !

Le tour de chaque joueur est divisé en quatre phases : Tactique, Visée, Tir et Entretien. Vous devez résoudre ces phases dans l'ordre, en terminant chacune avant de passer à la suivante. À la fin de la phase d'Entretien, votre tour prend fin.

1. PHASE DE TACTIQUE

Vous pouvez choisir une des cartes Action de votre main et la jouer en suivant ses instructions. Sauf indication contraire, défaussez-la ensuite.

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



3. PHASE DE TIR

Chargez un rocher dans votre catapulte et tirez ! Si vous utilisez la carte Action Tir rapide, vous pouvez charger un second rocher et tirer à nouveau sans modifier la position de l'arme.



2. PHASE DE VISÉE

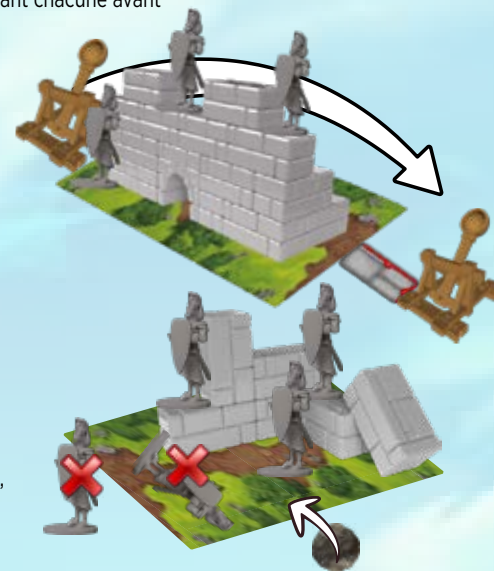
Vous pouvez déplacer et/ou faire pivoter votre arme vers n'importe quel emplacement valide (à une distance maximale de 2 de votre plateau Joueur).

4. PHASE D'ENTRETIEN

Si des briques ou des troupes ont été complètement expulsées d'un plateau Joueur, retirez-les et remettez-les dans la boîte. Retirez également toutes les troupes renversées (couchées ou inclinées).

Si un joueur n'a plus aucune troupe debout, il perd la partie ! Sinon, la bataille continue. Rappel: chaque fois qu'une de vos troupes est retirée, piochez la première carte Action de votre paquet et ajoutez-la à votre main, s'il en reste.

Récupérez les rochers utilisés — vous en aurez encore besoin !



DÉTAILS DES CARTES ACTION



Reconstruction : Déplacez 3 briques de votre choix. Vous pouvez prendre n'importe quelle brique de votre plateau Joueur ou de la boîte et la placer sur un emplacement valide de votre plateau en respectant les règles de placement des briques et des troupes. Vous pouvez placer une brique sur d'autres briques, mais vous ne pouvez pas déplacer, pousser ou dé ranger des troupes ou d'autres briques d'une quelconque manière.



Traître : Durant cette manche uniquement, pendant vos phases de Visée et de Tir, vous prenez le contrôle de l'arme de votre adversaire et l'utilisez à la place de la vôtre. Vous pouvez la faire pivoter, mais pas la déplacer. Une attaque aussi rare que puissante — utilisez-la avec sagesse !



Marche : Déplacez jusqu'à 3 de vos troupes en jeu vers de nouveaux emplacements valides en respectant les règles de placement des troupes.



Voleur : Votre adversaire vous présente toutes les cartes Action de sa main, face cachée. Choisissez ensuite une de ces cartes et révélez-la. Si la carte révélée est également une carte Voleur, défaussez les deux cartes et rien d'autre ne se produit. S'il s'agit d'une autre carte, résolvez immédiatement son effet comme si vous l'aviez jouée, puis défaussez les deux cartes.

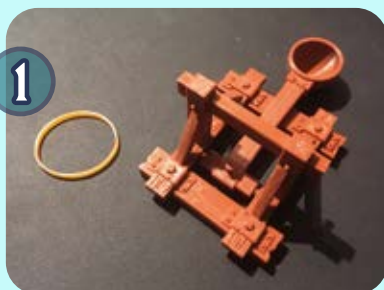


Tir rapide : Tirez deux fois avec votre arme ce tour-ci. Vous ne pouvez pas déplacer l'arme entre les deux tirs. Vous pouvez uniquement la recharger avec un nouveau rocher.

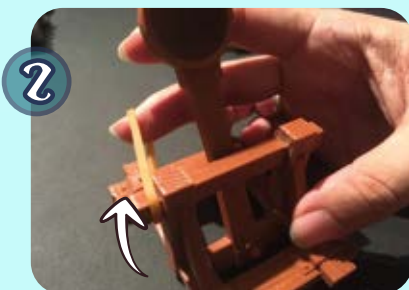


Attaque jumelle : Copiez l'effet d'une carte déjà jouée par vous ou votre adversaire.

ASSEMBLAGE DE LA CATAPULTE



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



Fixez une extrémité de l'élastique sur le côté gauche de la catapulte.



Passez l'élastique derrière la catapulte et attachez-le de l'autre côté.



Si vous avez besoin d'instructions supplémentaires, regardez les vidéos d'assemblage des armes sur www.catapultfeud.com



PRÉSENTATION DE L'EXTENSION



L'extension Siege nécessite le jeu de base Catapult Feud.

Combinez le contenu du jeu de base Catapult Feud avec celui de l'extension Siege. Lors de la mise en place, les joueurs choisissent une famille et prennent leurs briques, portes, parapets, troupes (n'importe quelle combinaison de 5 troupes de la même famille), un plateau Joueur, une catapulte, une baliste ainsi qu'une carte de chaque type de carte Action. Appliquez ensuite les règles et la mise en place du jeu de base Catapult Feud. Toute règle concernant les briques s'applique également aux portes et aux parapets.

MATÉRIEL



Mode de jeu Siege

Il s'agit d'un nouveau mode de jeu pouvant être joué de 2 à 4 joueurs, en suivant les règles ci-dessous.

MISE EN PLACE

- Placez 2 plateaux Joueur côte à côte.** Ensuite, en commençant par le joueur le plus jeune, placez chacun votre tour une brique à la fois afin de construire une immense forteresse unique, en respectant les règles de placement des briques. **Toutes les briques doivent être placées à l'intérieur des limites formées par les deux plateaux Joueur combinés.**

- 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 devez renverser! Le choix des figurines dépend du nombre de joueurs (mélangez les familles ou utilisez 5 figurines identiques par joueur). Chaque joueur s'installe ensuite à environ 1,5 mètre de la forteresse.

- En commençant par le joueur le plus jeune, placez chacun votre tour une troupe à la fois sur la forteresse, en respectant les règles de placement des troupes. Chaque joueur place 4 troupes et conserve la dernière à côté de son arme dans une zone appelée Réserve afin de se souvenir des figurines qu'il doit viser.



DÉROULEMENT

Dans le mode Siege, il n'y a pas de phase de Tactique et les cartes Action ne sont pas utilisées. Toutes les autres règles du jeu de base Catapult Feud s'appliquent, avec les ajouts suivants pendant la phase d'Entretien: Chaque troupe ou brique retirée appartenant à votre équipe rivale personnelle est placée dans votre Réserve. Si vous renversez une troupe rivale de votre adversaire, cette troupe est placée dans sa Réserve. Si vous renversez une brique qui n'est pas de la couleur de votre équipe, cette brique retourne dans la boîte ET, en punition de votre mauvais tir, vous devez replacer dans la forteresse une des briques de votre Réserve, s'il y en a, en respectant les règles de placement des briques! La partie prend fin dès qu'un joueur renverse toutes les troupes de son équipe rivale personnelle. Calculez ensuite les points afin de déterminer le vainqueur. Dans votre Réserve, chaque troupe rapporte 2 points et chaque brique rapporte 1 point.



Exemple de score:
Vous marquez 10 points : 2 points pour chaque troupe et 1 point pour chaque brique présente dans votre Réserve.

DÉTAILS DES CARTES ACTION



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



Réparation: S'il y a une carte Sabotage devant votre arme, défaussez-la. Votre arme peut désormais être utilisée normalement.



Diplomatie: Défaussez cette carte afin de choisir une carte de votre défausse et l'ajouter à votre main. Vous pouvez immédiatement jouer une carte Action depuis votre main.



Renforts: Prenez une de vos troupes dans la boîte et placez-la en respectant les règles de placement des troupes.

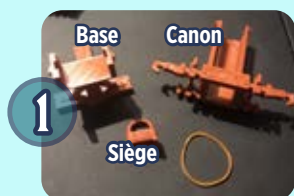


Tir longue portée: Après avoir terminé votre phase de Tir ce tour-ci, déplacez votre arme à une distance de 1 derrière votre plateau Joueur, rechargez-la et tirez à nouveau!

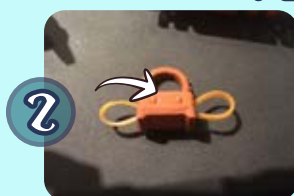


Juste une égratignure: Placez cette carte face visible devant vous. La prochaine fois qu'une de vos troupes devrait être retirée du jeu, remplacez-la immédiatement sur un nouvel emplacement valide en respectant les règles de placement des troupes, puis défaussez cette carte.

ASSEMBLAGE DE LA BALISTE



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



Passez l'élastique dans le trou du siège.



Placez le siège dans le canon puis tirez l'élastique à travers. Étirez l'élastique autour des supports de l'arc.



Référez-vous à l'illustration afin de voir le résultat final attendu. Placez ensuite le canon sur la base : votre baliste est prête!



Si vous avez besoin d'instructions supplémentaires, regardez les vidéos d'assemblage des armes sur www.catapultfeud.com

Catapult Feud

GRAND ARCHITECT!

Expansion

MATÉRIEL



Nécessite le jeu de base Catapult Feud.



2 x Munition poisson puant



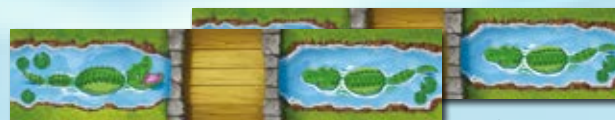
2 x Munition ruche



2 x Munition dé



2 x Socle royal



2 x Douves



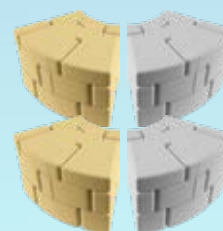
2 x Salle du trône



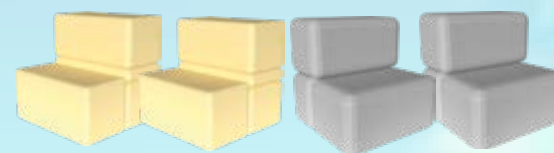
4x Grande tour



4 x Tour - parapet



4 x Petite tour



4 x Angle



4 x Meurtrière



4 x Fenêtres



4 x Simple

NOUVELLES MUNITIONS

Mise en place : Chaque joueur reçoit une munition poisson puant, une munition ruche et une munition dé.

Déroulement : Lorsque vous utilisez la catapulte, vous pouvez charger une des nouvelles munitions à la place d'un rocher, tirer puis résoudre son effet spécial.



Poisson puant : Cette munition est difficile à maîtriser : elle rebondit et demande une grande précision! En plus des dégâts qu'elle peut infliger, elle dégage une « puanteur » si forte que toutes les troupes situées à une distance de 2 s'ÉVANOUISSSENT et sont retirées de la partie!



Ruche : Chargez une ruche dans votre arme pour un maximum de bourdonnements! Lorsque vous touchez les briques adverses, les abeilles poursuivent leurs troupes! Vous pouvez alors déplacer jusqu'à 3 troupes adverses vers de nouveaux emplacements valides en respectant les règles de placement des troupes.



Munition dé : Remplacez le rocher par le dé spécial durant cette manche. En plus des dégâts éventuels causés, si le dé s'arrête sur l'un de ces symboles, appliquez l'effet correspondant :



Double tir : Tirez immédiatement un rocher supplémentaire sur le château adverse.



Boomerang : Préparez-vous — votre adversaire peut immédiatement vous renvoyer un rocher!

Mode Les Royals

Mise en place : Chaque joueur reçoit un socle jaune et l'attache à l'une de ses troupes.



Désormais, cette troupe fait partie de la famille royale et possède la capacité spéciale décrite ci-dessous.

Manœuvre royale : Au début de votre tour, vous pouvez déplacer votre Royal vers un nouvel emplacement valide en respectant les règles de placement des troupes.

Mode Défendez le Royal : Pour une partie plus difficile, appliquez la règle suivante au début de votre tour : Si votre Royal n'est plus en jeu, vous pouvez le reprendre depuis la boîte et le placer dans un nouvel emplacement valide en respectant les règles de placement des troupes. Cela signifie concrètement que votre Royal doit être la dernière troupe retirée pour que vous perdiez la partie !

Les douves

Mise en place: Lors de la mise en place, chaque joueur reçoit des douves à placer devant son plateau Joueur. Les douves comprennent un pont qui doit être adjacent à une porte de chaque côté.

Déroulement: Lorsque vous utilisez les douves, vous pouvez construire un unique mur devant elles, ce qui agrandit votre zone de construction et ajoute une couche de défense supplémentaire à votre forteresse. En plus de ses capacités défensives, vous pouvez placer un de vos 5 guerriers sur le pont comme garde. Au début de votre tour, si le garde est toujours debout sur le pont, vous pouvez réparer le mur au-delà des douves en remplaçant/reconstruisant 1 brique.



La salle du trône

Mise en place: Construisez la salle du trône sur votre plateau Joueur en plaçant 3 briques côte à côte, bien à plat. Placez la carte Salle du trône sur les briques, côté doré visible. Placez 1 guerrier sur le trône.

Déroulement : Au début de votre tour, si votre guerrier est sur le trône, vous pouvez reconstruire/remplacer 2 briques de votre château. Jouez selon les règles de la « Partie rapide » ou de la « Partie avancée » avec les ajouts suivants. La première fois que votre guerrier est renversé ou éjecté du trône, retournez la carte Salle du trône et remplacez la troupe sur le trône. La seconde fois que le guerrier est renversé ou éjecté du trône, vous perdez immédiatement la partie !



Mise en place à 3 ou 4 joueurs

Si vous possédez un second jeu de base ou à la fois Catapult Feud et Jurassic Feud, vous pouvez jouer à plus de deux joueurs. Les illustrations ci-dessous présentent les mises en place pour des parties à 3 et 4 joueurs.

Lorsqu'un joueur est attaqué, il place son gabarit de distance devant son château, indiquant ainsi qu'il ne peut plus être ciblé. Si, au début de votre tour, tous vos adversaires possèdent un gabarit de distance devant leur château, ils les retirent tous afin de pouvoir être à nouveau attaqués.





MATÉRIEL



6x CARTE VIKING

2x

ROCHER



DRAKKAR

1x



2x

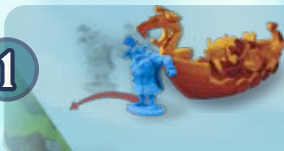
2x

GUERRIER VIKING

EXTENSION VIKINGS

Lors de la mise en place, placez le drakkar viking au centre du champ de bataille, à égale distance des joueurs. Mélangez les cartes Viking et placez-les en pile face cachée à côté du drakkar. Prenez 2 guerriers vikings par joueur et placez-les par paires, à égale distance des joueurs et à une distance de 2 les uns des autres. Chaque paire doit faire face à un château différent. **Nécessite le jeu de base Catapult Feud.**

1



Raid: Les Vikings chargent en direction des châteaux! Au début de chaque nouvelle manche, les guerriers vikings avancent d'une distance de 2 vers leur château cible. S'ils atteignent votre plateau Joueur, vous perdez immédiatement la partie!

Si vous renversez l'un des Vikings attaquant votre château, remplacez-le dans la boîte puis utilisez immédiatement le canon viking pour tirer une fois sur votre adversaire!

2



Cartes Viking: Au début du tour de chaque joueur, révélez la première carte du paquet Viking et résolvez son effet. S'il n'y a plus de cartes dans le paquet, mélangez la défausse pour former un nouveau paquet.

DÉTAILS DES CARTES VIKING



Charge: Déplacez un guerrier viking d'une distance de 2 vers sa cible.



Devine si tu peux : Regardez votre défausse et choisissez secrètement une carte. Votre adversaire a une seule chance de deviner la carte choisie. S'il devine correctement, il garde la carte. S'il se trompe, vous pouvez immédiatement jouer cette carte.



Retraite: Déplacez un guerrier viking d'une distance de 2 en l'éloignant de sa cible.



Double distance: Ce tour-ci, vous pouvez déplacer votre arme jusqu'à une distance de 4 de votre plateau Joueur.



Fléau du loup: Durant ce tour, vous pouvez utiliser le canon viking comme arme. Le drakkar ne peut pas être déplacé, mais il peut pivoter pour viser.



Faux ordres: En respectant les règles de placement des troupes, déplacez jusqu'à 2 troupes adverses vers de nouvelles positions valides.

ASSEMBLAGE DU DRAKKAR

1



Canon

Siège

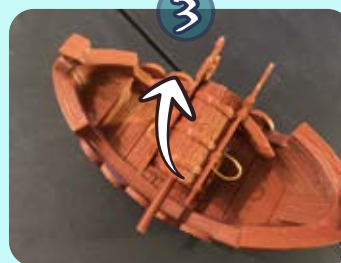
Placez les pièces du drakkar sur une surface plane et prenez un élastique dans la boîte.

2



Passez l'élastique dans le trou du siège, puis faites passer le siège dans le canon.

3



Remuez le siège jusqu'à ce que l'élastique passe à travers les côtés du canon. Étirez l'élastique et attachez-le comme indiqué.

4



Si vous avez besoin d'instructions supplémentaires, regardez les vidéos d'assemblage sur

www.vesuviusmedia.com/catapultfeud



MATÉRIEL

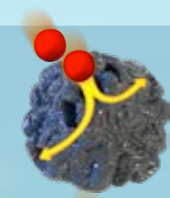


EXTENSION VOLCANO

Lors de la mise en place, placez le volcan au centre du champ de bataille, à égale distance des joueurs. Mélangez les cartes Volcano et placez-les en pile face cachée à côté du volcan.

Nécessite le jeu de base Catapult Feud.

1



Éruption volcanique: Au début de chaque nouvelle manche, le volcan entre en éruption et projette des boules de feu aléatoires sur les joueurs. Placez deux boules de feu dans le conduit de lave supérieur. Elles ressortiront par des sorties aléatoires. S'il y a plus de 2 joueurs, le volcan pivote avant l'éruption afin de viser les joueurs suivants. Par exemple, dans une partie à 4 joueurs, il pivote de 90 degrés.

2



Cartes Volcano: Au début du tour de chaque joueur, révélez la première carte du paquet Volcano et résolvez son effet. S'il n'y a plus de cartes dans le paquet, mélangez la défausse pour former un nouveau paquet.

3



Effet de la boule de feu: Tout élément touché par la boule de feu est considéré comme détruit et retiré du jeu (remis dans la boîte). Les briques situées au-dessus des briques détruites restent en jeu, SAUF si elles tombent hors du plateau Joueur pendant le retrait des briques détruites.

4



Le sol est en lave: Si une boule de feu traverse entièrement votre plateau Joueur, vous perdez immédiatement la partie!

DÉTAILS DES CARTES VOLCANO



Bouclier de lave: Placez cette carte devant votre château. La prochaine boule de feu dirigée vers vous est bloquée par votre bouclier! Arrêtez la boule avant qu'elle ne touche vos briques.



Coulée de lave: Placez 1 boule de feu dans le conduit latéral le plus proche de vous. La boule de feu roulera vers votre adversaire. S'il y a plus de 2 joueurs, vous pouvez faire pivoter le volcan avant de placer la boule de feu afin de viser un autre joueur.



Eruption: Drop 2 fireballs into the top lava pipe. If there are more than 2 players, you may rotate the Volcano before dropping the fireball to target a different player.



Prisoner: Take one of your opponent's troops and place it anywhere in your castle, following the Troop Placement rules. This troop is now a prisoner, and stays there until the beginning of your next turn. Should the prisoner get knocked down, it counts as your opponent's casualty. If the prisoner is the last of your opponent's troops, and it is knocked down, they lose the game!



Échange : Échangez une de vos troupes avec une troupe adverse. Ces troupes resteront à leur nouvel emplacement jusqu'à la fin de la partie, sauf si un autre effet les déplace. Elles restent fidèles à leur famille d'origine et comptent toujours comme telles.



Récupérateur: Placez cette carte face visible derrière votre plateau Joueur. Pendant votre phase d'Entretien, si votre adversaire doit retirer des briques (de n'importe quel type), celles-ci sont placées sur cette carte au lieu d'être remises dans la boîte. Vous pouvez retirer 3 briques de cette carte, les remettre dans la boîte puis prendre 1 de vos briques depuis la boîte afin de la placer dans votre château. Respectez les règles de placement des briques puis défaussez cette carte.

ATTENTION : N'utilisez PAS les boules de lave avec une autre arme que le volcan!



MATÉRIEL



6x

CARTE HYDRA



2x

BOULE DE
FEU

1x

HYDRE



EXTENSION HYDRA

Lors de la mise en place, placez l'Hydre au centre du champ de bataille, à égale distance des joueurs. Si vous utilisez également l'extension Volcano, placez l'Hydre à côté du volcan. Mélangez les cartes Hydra et placez-les en pile face cachée à côté de l'Hydre.

Ne nécessite le jeu de base Catapult Feud.



Dompter l'Hydre : Au début du tour de chaque joueur, révélez la première carte du paquet Hydra et résolvez son effet. S'il n'y a plus de cartes dans le paquet, mélangez la défausse afin de créer un nouveau paquet.

ATTENTION: Dompter l'Hydre est extrêmement risqué. Vous pourriez avoir de la chance et infliger des dégâts supplémentaires à votre adversaire... ou l'Hydre pourrait riposter et faire fuir vos troupes! Si l'Hydre fait fuir votre dernière troupe, vous perdez immédiatement la partie!

DÉTAILS DES CARTES HYDRA

Chaque fois que vous tentez de dompter l'Hydre, l'une de ses têtes vous répond. Selon la tête qui répond, l'effet sera différent.



Tête gauche: Vous parvenez tout juste à contrôler l'Hydre. Vous pouvez l'utiliser pour lancer une boule de feu sur votre adversaire.



Tête droite: L'Hydre est furieuse et contre-attaque! Elle effraie vos troupes et certaines désertent! Retirez une de vos troupes du jeu. S'il s'agissait de votre dernière troupe, vous perdez la partie!



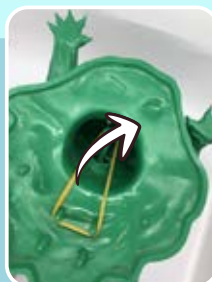
Tête centrale: Vous avez accompli un travail exceptionnel en domptant cette créature! Vous pouvez l'utiliser pour lancer 2 boules de feu sur votre adversaire!

ASSEMBLAGE DE L'HYDRE



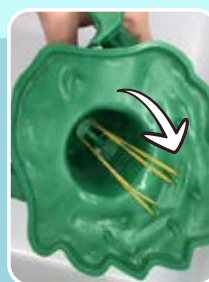
1

Placez la tête de l'Hydre à l'intérieur du corps.



2

Placez l'élastique comme indiqué sur l'illustration.



3

Tirez l'élastique et faites-le passer une seconde fois sur le crochet de la tête.



4

Retirez **TOUJOURS** l'élastique avant de ranger l'Hydre dans la boîte!

Si vous souhaitez davantage de puissance, vous pouvez utiliser 2 élastiques en même temps!



MATÉRIEL



1x
YÉTI



INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE

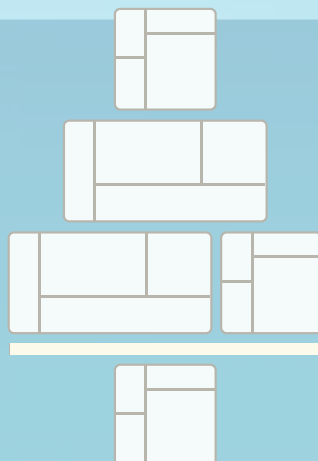
ARBRE

Mise en place:

Peut être placé en dehors de votre plateau Joueur.

Effet:

Tant qu'il est intact, vous pouvez remplacer une brique au début de votre tour.



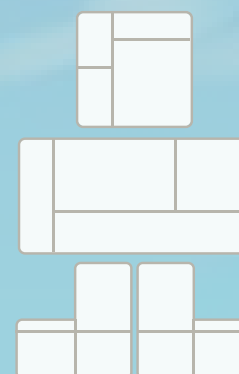
BONHOMME DE NEIGE

Mise en place:

Peut être placé en dehors de votre plateau Joueur.

Effet:

Tant qu'il est intact, au début de votre tour, vous pouvez déplacer une de vos troupes dans votre château vers un autre emplacement valide.



PLACEMENT DE L'ÉLASTIQUE



Poussez délicatement les boutons sous les pieds du yéti puis soulevez le couvercle.



Placez l'élastique autour des deux attaches et faites-le passer dans la charnière.



Soulevez la partie inférieure de l'élastique puis fixez-la à la charnière.



Fixez d'abord la partie supérieure du corps à la tête, puis assemblez-la au reste du corps en vérifiant qu'elle s'enclenche correctement.

Catapult Feud

The War for the Floor has Begun Once More!

OBJETIVO DEL JUEGO

¡Derriba todas las unidades de tu oponente!

Ponte en la piel de un general para liderar tu ejército hacia la victoria... o hacia una derrota devastadora. Construye un castillo para proteger a tus unidades y utiliza tu catapulta para lanzar piedras contra el enemigo. La batalla termina cuando todas las unidades de un ejército han sido derribadas. El ejército vencedor debe conservar al menos una unidad en pie.

COMPONENTES



¡ADVERTENCIA!

Este es un juego diseñado para la construcción y destrucción de bloques y figuras de plástico, NO para atacar a tu oponente, mascotas o personas que pasen sin querer por el campo de batalla.

Por favor, juega limpio y procura no hacer daño a nadie ni romper nada... salvo la fortaleza supuestamente impenetrable de vuestro oponente.

PRECAUCIÓN: Utiliza únicamente las piedras y las gomas elásticas incluidas en el juego. No cargues las catapultas con ningún objeto que no sean las piedras proporcionadas con el juego. Utiliza las gomas elásticas únicamente como se indica en las instrucciones. No intentes aumentar la tensión de las gomas elásticas manipulándolas de ningún modo.

INDICADOR DE DISTANCIA

Varias reglas del juego requieren medir la distancia entre dos objetos.

Una distancia de 1 equivale al ancho del indicador de distancia, mientras que una distancia de 2 equivale a su longitud.



PARTIDA RÁPIDA

1 Preparación: Cada jugador toma un tablero de jugador, una catapulta, 5 unidades y todos los bloques de un mismo color. Los jugadores construyen un castillo sobre su tablero de jugador utilizando todos sus bloques y, a continuación, colocan sus 5 unidades sobre los bloques del castillo. Las unidades deben colocarse sobre los bloques.

2 Desarrollo: Por turnos, los jugadores utilizan su catapulta para lanzar piedras e intentar derribar las unidades enemigas. ¡El primer jugador que derribe todas las unidades de su rival gana la partida!

PREPARACIÓN AVANZADA DE LA PARTIDA

Cada jugador toma su puerta, sus bloques de muro (16), sus unidades (5) y un tablero de jugador, y se sienta frente al otro jugador en una mesa o, mejor aún, en el suelo. Intenta mantener una distancia aproximada de 1,5 metros entre jugadores. **Cualquier regla que afecte a los "Bloques" también afecta a las "Puertas".**

1 Coloca tu tablero de jugador frente a ti y utiliza los bloques para construir tu castillo. Mientras construyes tu castillo, deben respetarse las siguientes REGLAS PARA LA COLOCACIÓN DE LOS BLOQUES:

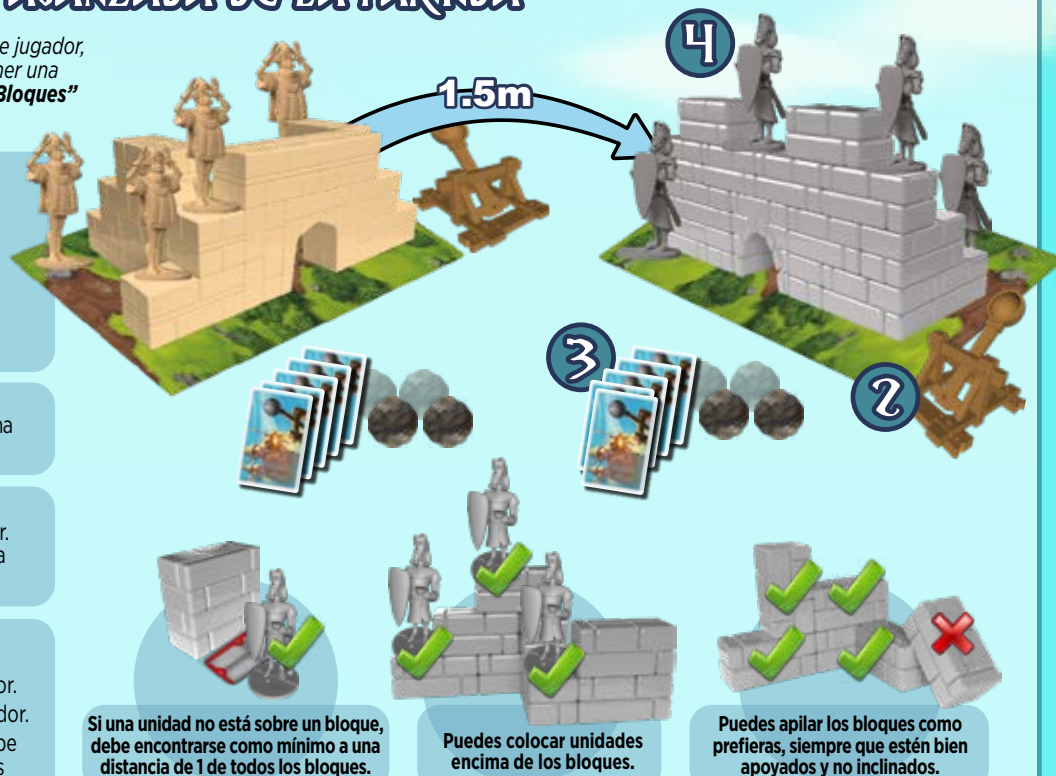
1 Debes utilizar todos tus bloques para construir tu castillo y todos deben colocarse dentro de los límites de tu tablero de jugador. Puedes colocar y apilar los bloques como prefieras. Sin embargo, todos deben apoyarse correctamente sobre una de sus caras (sin inclinarlos).

2 A continuación, cada jugador toma 1 catapulta y la coloca en el lado izquierdo o derecho de su tablero de jugador. La parte delantera del arma puede situarse a una distancia máxima de 2 respecto a los bordes del tablero de jugador.

3 Cada jugador recibe 3 piedras y 6 cartas de acción (una de cada tipo). Baraja tus cartas y roba 3 para tu mano. Coloca el resto boca abajo junto a tu tablero de jugador. Durante la fase de mantenimiento, si todavía quedan cartas en tu mazo, roba 1 carta por cada unidad que hayas perdido durante esa ronda y añádela a tu mano.

4 Por último, coloca tus unidades siguiendo las siguientes REGLAS PARA LA COLOCACIÓN DE LAS UNIDADES:

4 Todas las unidades deben colocarse dentro de los límites de tu tablero de jugador. Puedes colocar unidades sobre bloques o directamente sobre el tablero de jugador. Si colocas una unidad sobre el tablero de jugador y no sobre un bloque, esta debe estar como mínimo a una distancia de 1 de todos los bloques. Todas las unidades deben colocarse de pie.



Si una unidad no está sobre un bloque, debe encontrarse como mínimo a una distancia de 1 de todos los bloques.

Puedes colocar unidades encima de los bloques.

Puedes apilar los bloques como prefieras, siempre que estén bien apoyados y no inclinados.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Catapult Feud se juega en una serie de rondas. Empezando por el jugador más joven, cada jugador juega un turno por ronda. La ronda termina cuando todos los jugadores han completado su turno. Seguid jugando ronda tras ronda hasta que solo quede un jugador con unidades en su tablero de juego ¡El jugador con la última unidad en pie es declarado vencedor absoluto e indiscutible de la partida!

El turno de cada jugador se divide en cuatro fases: maniobras, apuntar, disparar y mantenimiento. Estas fases deben resolverse en orden y es necesario completar una antes de pasar a la siguiente. Al finalizar la fase de mantenimiento, tu turno termina.

1. FASE DE MANIOBRAS

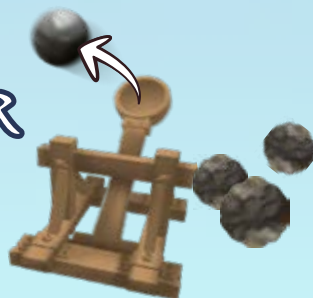
Puedes elegir una de las cartas de acción de tu mano, jugarla siguiendo sus instrucciones y, salvo que se indique lo contrario, descartarla después.

Si no te quedan cartas (o simplemente no deseas jugar ninguna en esta ronda), pasa a la siguiente fase. Las cartas descartadas se devuelven a la caja.



3. FASE DE DISPARAR

¡Carga una piedra en tu catapultilla y dispara! Si utilizas la carta de acción Disparo rápido, puedes cargar una segunda piedra y disparar de nuevo sin cambiar la posición del arma.



2. FASE DE APUNTAR

Puedes mover y/o rotar tu arma hasta cualquier posición válida (manteniéndola a una distancia máxima de 2 de tu tablero de jugador).

4. FASE DE MANTENIMIENTO

Si hay bloques o unidades que hayan sido expulsados completamente del tablero de jugador, retíralos y devuélvelos a la caja. Retira también todas las unidades derribadas (tumbadas o inclinadas).

¡Si un jugador ya no tiene ninguna unidad en pie, pierde la partida! Si no, la batalla continúa. Recuerda: cada vez que una de tus unidades sea retirada, roba una carta de acción de la parte superior de tu mazo y añádela a tu mano (si aún quedan cartas).

Recupera las piedras utilizadas (¡volverás a necesitarlas!).



REFERENCIA DE LAS CARTAS DE ACCIÓN



Reconstrucción: Mueve 3 de tus bloques. Puedes escoger cualquier bloque de tu tablero de jugador o de la caja y colocarlo en una posición válida de tu tablero, respetando las REGLAS PARA LA COLOCACIÓN DE LOS BLOQUES y las REGLAS PARA LA COLOCACIÓN DE LAS UNIDADES. Puedes colocar el bloque encima de otros bloques, pero no puedes mover, empujar ni alterar de ninguna manera otras unidades u otros bloques.



Traidor: Solo durante esta ronda, en tus fases de apuntar y disparar, tomas el control del arma de tu oponente y la utilizas en lugar de la tuya. Puedes rotarla, pero no moverla de posición. Se trata de un ataque extremadamente raro y poderoso. ¡Úsalo con sabiduría!



Marcha: Mueve hasta 3 de tus unidades que sigan en juego (no de la caja) a nuevas posiciones válidas siguiendo las REGLAS PARA LA COLOCACIÓN DE LAS UNIDADES.



Ladrón: Tu oponente te muestra todas las cartas de acción de su mano con el reverso hacia ti. A continuación, eliges una de sus cartas y la revelas. Si la carta revelada es también una carta de Ladrón, ambas cartas se descartan y no sucede nada más. Si es cualquier otra carta, resuelve inmediatamente su efecto como si la hubieras jugado tú y después descarta ambas cartas.

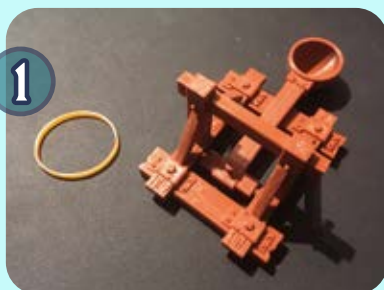


Disparo rápido: Este turno puedes disparar tu arma dos veces. No puedes mover el arma entre ambos disparos. Solo puedes recargarla con una nueva piedra.

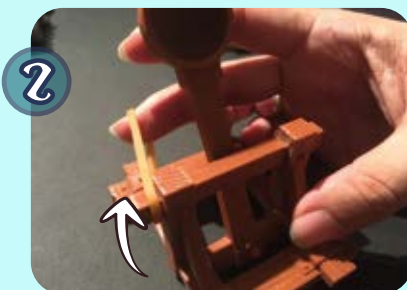


Ataque repetido: Copia el efecto de una carta que ya haya sido jugada por ti o por tu oponente.

MONTAJE DE LA CATAPULTA



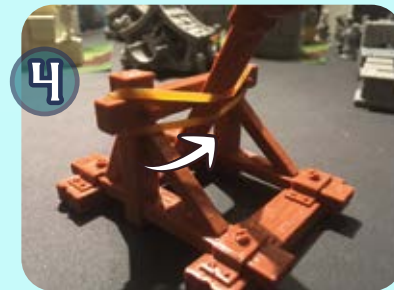
Coloca la catapultilla sobre una superficie plana y toma una goma elástica de la caja.



Coloca uno de los extremos de la goma elástica en el lado izquierdo de la catapultilla.



Pasa la goma elástica por detrás de la catapultilla y engánchala en el lado opuesto.



Si necesitas más instrucciones, puedes ver los videos de montaje de las armas en www.catapultfeud.com



RESUMEN DE LA EXPANSIÓN

La expansión Siege requiere el juego base Catapult Feud.

Combina el contenido del juego base Catapult Feud con el de la expansión Siege. Durante la preparación, los jugadores eligen una familia y toman sus correspondientes bloques, puertas, parapetos, unidades (cualquier combinación de 5 unidades de la misma familia), un tablero de jugador, una catapulta, una balista y una carta de acción de cada tipo. A continuación, aplica el resto de reglas y preparación del juego base Catapult Feud. Cualquier regla que afecte a los bloques también afecta a las puertas y los parapetos.

COMPONENTES

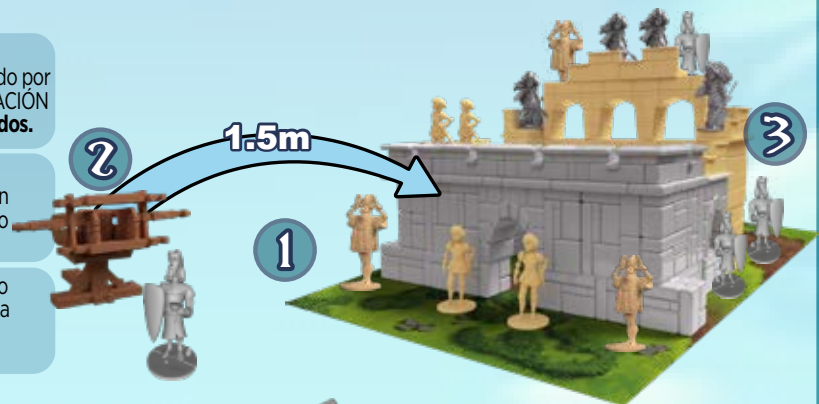


Modo DE JUEGO Siege

Este es un nuevo modo de juego para 2 a 4 jugadores que se juega siguiendo las reglas descritas a continuación.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- 1 **Coloca 2 tableros de jugador uno junto al otro.** A continuación, comenzando por el jugador más joven, id colocando por turnos un bloque cada vez para construir una única fortaleza gigantesca, siguiendo las REGLAS PARA LA COLOCACIÓN DE LOS BLOQUES. **Todos los bloques deben colocarse dentro de los límites de los tableros de jugador combinados.**
- 2 Empezando por el jugador más joven, cada jugador elige un arma (catapulta o balista), toma 3 piedras y selecciona su equipo rival personal (5 miniaturas). ¡Estas son las miniaturas que debes derribar! La selección de miniaturas dependerá del número de jugadores (mezclando familias o utilizando 5 miniaturas del mismo tipo por jugador). Cada jugador se coloca a aproximadamente 1,5 metros de la fortaleza.
- 3 Empezando por el jugador más joven, colocad por turnos una unidad cada vez sobre la fortaleza, siguiendo las REGLAS PARA LA COLOCACIÓN DE LAS UNIDADES. Cada jugador coloca 4 unidades y deja una junto a su arma (a esta zona la llamaremos Reserva) para recordar qué miniaturas debe derribar.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

En el modo Siege no existe la fase de maniobras y no se utilizan cartas de acción. El resto de reglas del juego base Catapult Feud siguen aplicándose, con las siguientes incorporaciones a la fase de mantenimiento: Cada unidad o bloque retirado que pertenezca a tu equipo rival personal se coloca en tu Reserva. Si derribas la unidad rival de otro jugador, esa unidad va a la Reserva de ese jugador. Si derribas un bloque que no sea del color de tu equipo, ese bloque vuelve a la caja Y, como castigo por tu mala puntería, debes colocar uno de los bloques de tu Reserva (si tienes alguno) de nuevo en la fortaleza, siguiendo las REGLAS PARA LA COLOCACIÓN DE LOS BLOQUES. La partida termina en cuanto un jugador derriba todas las unidades de su equipo rival personal. Después, calculad los puntos para determinar al vencedor. En tu Reserva, cada unidad te otorga 2 puntos y cada bloque te otorga 1 punto.



Ejemplo de puntuación:

Obtienes 10 puntos: 2 por cada unidad y 1 por cada bloque de tu Reserva.

REFERENCIA DE LAS CARTAS DE ACCIÓN



Sabotaje: El arma de tu oponente ha sido dañada. Coloca esta carta delante de una de las armas de tu oponente. Esa arma no podrá disparar durante el siguiente turno de tu oponente. Descarta esta carta al final de su turno.



Reparación: Si hay una carta de Sabotaje delante de tu arma, descártala. A partir de ese momento, el arma vuelve a funcionar con normalidad.



Diplomacia: Descarta esta carta para elegir una carta de tu pila de descartes y añadirla a tu mano. Puedes jugar inmediatamente una carta de acción de tu mano.



Refuerzos: Toma una de tus unidades de la caja y colócala siguiendo las REGLAS PARA LA COLOCACIÓN DE LAS UNIDADES.



Disparo lejano: Después de completar tu fase de disparar este turno, mueve tu arma a una distancia de 1 detrás de tu tablero de jugador, recárgala y vuelve a disparar.



Solo es un rasguño: Coloca esta carta boca arriba delante de ti. La próxima vez que una de tus unidades deba volver a la caja, colócala de nuevo en una posición válida siguiendo las REGLAS PARA LA COLOCACIÓN DE LAS UNIDADES y después descarta esta carta.

MONTAJE DE LA BALISTA



Coloca las piezas de la balista sobre una superficie plana y toma una goma elástica de la caja.



Pasa la goma elástica por el orificio del asiento.



Introduce el asiento dentro del cañón y tira de la goma elástica a través de él. Estira la goma elástica alrededor de los soportes del arco.



Consulta la imagen para ver cómo debe quedar el resultado final. Ahora coloca el cañón sobre la base y ¡ya está listo!



Si necesitas más instrucciones, puedes ver los vídeos de montaje de las armas en www.catapultfeud.com

Catapult Feud

GRAND ARCHITECT!

Expansion

COMPONENTES

Requiere el juego base Catapult Feud.



2 x Munición de pez apestoso



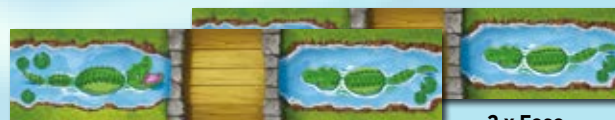
2 x Munición de colmena



2 x Munición de dado



2 x Base real



2 x Foso



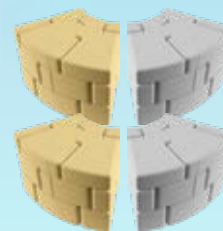
2 x Sala del trono



4x Torre grande



4 x Torre - parapeto



4 x Torre pequeña



4 x Esquina



4 x Aspillera



4 x Ventanas



4 x Simple

NUEVA MUNICIÓN

Preparación de la partida: Cada jugador recibe una munición de pez apestoso, una munición de colmena y una munición de dado.

Desarrollo: Cuando utilices la catapulta, puedes cargar una de las nuevas municiones en lugar de una piedra, dispararla y resolver su efecto especial.



Pez apestoso: Esta munición es impredecible: rebota y requiere mucha precisión. Además del daño que pueda causar al impactar, desprende un "hedor" tan intenso que las unidades situadas a una distancia de 2 se DESMAYAN y son retiradas de la partida.



Colmena: ¡Carga una colmena en tu arma para sembrar el caos! ¡Cuando impactas en los bloques de tu oponente, las abejas persiguen a sus unidades! Después puedes mover hasta 3 unidades de tu oponente a nuevas posiciones válidas siguiendo las REGLAS PARA LA COLOCACIÓN DE LAS UNIDADES.



Munición de dado: Sustituye la piedra por el dado especial durante esta ronda. Además del daño que pueda causar, si el dado queda boca arriba mostrando uno de estos símbolos, ocurre lo siguiente:



Doble disparo: Dispara inmediatamente una piedra adicional contra el castillo de tu oponente.



Búmeran: ¡Prepárate! ¡Tu oponente puede devolvarte el disparo lanzando una piedra contra ti!

Modo Royals

Preparación de la partida:

Cada jugador recibe una base amarilla y la coloca en una de sus unidades.



A partir de ahora, esa unidad forma parte de la familia real y obtiene la habilidad especial descrita a continuación.

Maniobra real: Al comienzo de tu turno, puedes mover una vez a tu Royal a una nueva posición válida siguiendo las REGLAS PARA LA COLOCACIÓN DE LAS UNIDADES.

Modo Protegido al Royal: Para una partida más desafiante, puedes aplicar la siguiente regla al comienzo de tu turno: Si tu Royal ya no está en juego, puedes recuperarlo de la caja y colocarlo en una nueva posición válida siguiendo las REGLAS PARA LA COLOCACIÓN DE LAS UNIDADES. ¡Esto significa que tu Royal debe ser la última unidad eliminada para que pierdas la partida!

EL FOSO

Preparación de la partida: Durante la preparación, cada jugador recibe un foso para colocarlo delante de su tablero de jugador. El foso incluye un puente que debe tener una puerta adyacente a cada lado.

Desarrollo: Cuando utilizas el foso, puedes construir un único muro delante de él, ampliando así tu zona de construcción y añadiendo una capa extra de defensa a tu fortaleza.

Además de sus capacidades defensivas, puedes colocar una de tus 5 unidades sobre el puente como guardia. Al comienzo de tu turno, si el guardia sigue en pie sobre el puente, puedes reparar el muro situado tras el foso reemplazando o reconstruyendo 1 bloque.



LA SALA DEL TRONO

Preparación de la partida: Construye la sala del trono sobre tu tablero de jugador colocando 3 bloques planos y adyacentes entre sí. Coloca la carta de Sala del trono sobre los bloques con el lado dorado hacia arriba. Coloca 1 unidad sobre el trono.

Desarrollo: Al comienzo de tu turno, si tu unidad sigue sobre el trono, puedes reconstruir o reemplazar 2 bloques de tu castillo. Juega siguiendo las reglas de "Partida rápida" o "Partida avanzada" con las siguientes reglas adicionales. La primera vez que tu unidad sea derribada o expulsada del trono, da la vuelta a la carta de Sala del trono y vuelve a colocar la unidad sobre el trono. ¡La segunda vez que la unidad sea derribada o expulsada del trono, pierdes la partida!



PREPARACIÓN PARA 3 O 4 JUGADORES

Si tienes un segundo juego base o dispones tanto de Catapult Feud como de Jurassic Feud, podéis jugar partidas con más de dos jugadores. En las imágenes siguientes podéis ver la preparación para partidas de 3 y 4 jugadores. Cuando ataques a otro jugador, este debe colocar su indicador de distancia delante de su castillo; eso significa que nadie puede atacarle. Si al comienzo de tu turno todos los oponentes tienen un indicador de distancia delante de su castillo, todos lo retiran para poder volver a ser atacados.





COMPONENTES



CARTA VIKING



PIEDRA



DRAKKAR



GUERRERO VIKINGO

EXPANSIÓN VIKINGS

Durante la preparación, coloca el drakkar vikingo en el centro del campo de batalla, a la misma distancia de todos los jugadores. Baraja las cartas Viking y colócalas en un mazo boca abajo junto al drakkar. Toma 2 guerreros vikingos por jugador y colócalos por parejas, a la misma distancia de los jugadores y a una distancia de 2 entre sí. Cada pareja debe mirar hacia un castillo diferente.

Requiere el juego base Catapult Feud.

1



Asalto: Al comienzo de cada nueva ronda, los guerreros vikingos avanzan una distancia de 2 hacia el castillo que tienen como objetivo. ¡Si alcanzan tu tablero de jugador, pierdes la partida!

Si en algún momento derribas a uno de los vikingos que ataca tu castillo, devuelve ese vikingo a la caja y podrás utilizar inmediatamente el cañón vikingo para disparar una vez contra tu oponente.

2



Cartas Viking: Al comienzo del turno de cada jugador, revela la primera carta del mazo Viking y resuelve su efecto. Si ya no quedan cartas en el mazo, mezcla la pila de descartes para formar uno nuevo.

REFERENCIA DE LAS CARTAS VIKING



Carga: Acerca a un guerrero vikingo una distancia de 2 a su objetivo.



Retirada: Aleja a un guerrero vikingo una distancia de 2 de su objetivo.



Perdición del lobo: Durante este turno, puedes utilizar el cañón vikingo como tu arma. El drakkar no puede desplazarse, pero sí puede rotarse para apuntar.



Adivinanza afortunada: Mira tu pila de descartes y elige una carta en secreto. Tu oponente tiene una única oportunidad para adivinar qué carta has escogido. Si acierta, se queda con la carta. Si falla, puedes jugar inmediatamente esa carta.



Doble distancia: Durante este turno, puedes mover tu arma hasta una distancia de 4 de tu tablero de jugador.



Falsas órdenes: Siguiendo las REGLAS PARA LA COLOCACIÓN DE LAS UNIDADES, mueve hasta 2 unidades de tu oponente a nuevas posiciones válidas.

MONTAJE DEL DRAKKAR

1

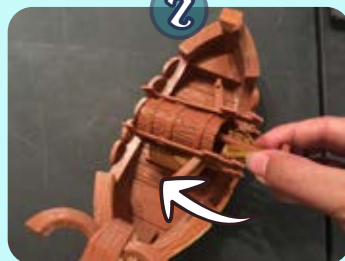


Cañón

Asiento

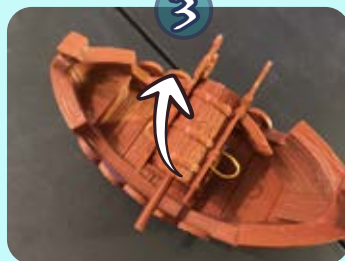
Coloca las piezas del drakkar sobre una superficie plana y toma una goma elástica de la caja.

2



Pasa la goma elástica por el orificio del asiento y después introduce el asiento a través del cañón.

3



Mueve el asiento hasta que la goma elástica atraviese los laterales del cañón. Estira la goma elástica y engánchala como se muestra en la imagen.

4



Si necesitas más instrucciones, puedes ver los vídeos de montaje en

www.vesuviusmedia.com/catapultfeud



COMPONENTES



EXPANSIÓN VOLCANO

Durante la preparación, coloca el volcán en el centro del campo de batalla, a la misma distancia de todos los jugadores.
Baraja las cartas Volcano y colócalas en un mazo boca abajo junto al volcán. **Requiere el juego base Catapult Feud.**

1



Erupción volcánica: Al comienzo de cada nueva ronda, el volcán entra en erupción y lanza bolas de fuego aleatorias contra los jugadores. Introduce 2 bolas de fuego en el conducto superior de lava. Las bolas saldrán por conductos aleatorios. Si hay más de 2 jugadores, el volcán gira antes de entrar en erupción para apuntar hacia otros jugadores. Por ejemplo, en una partida de 4 jugadores gira 90 grados.

2



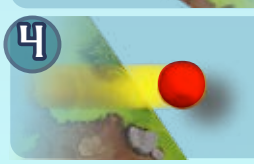
Cartas Volcano: Al comienzo del turno de cada jugador, revela la primera carta del mazo Volcano y resuelve su efecto. Si ya no quedan cartas en el mazo, mezcla la pila de descartes para formar uno nuevo.

3



Efecto de la bola de fuego: Todo aquello que toque una bola de fuego se considera destruido y se retira de la partida (devolviéndose a la caja). Los bloques situados sobre bloques destruidos permanecen en juego, A MENOS que caigan fuera del tablero de jugador durante el proceso de retirada.

4



El suelo es lava: ¡Si una bola de fuego atraviesa completamente tu tablero de jugador, pierdes inmediatamente la partida!

REFERENCIA DE LAS CARTAS VOLCANO



Escudo de lava: Coloca esta carta delante de tu castillo. ¡La próxima bola de fuego dirigida hacia ti será bloqueada por tu escudo! Detén la bola antes de que impacte contra tus bloques.



Flujo de lava: Introduce 1 bola de fuego en el conducto lateral de lava más cercano a ti. La bola de fuego rodará hacia tu oponente. Si hay más de 2 jugadores, puedes girar el volcán antes de introducir la bola de fuego para apuntar a otro jugador.



Eruption: Drop 2 fireballs into the top lava pipe. If there are more than 2 players, you may rotate the Volcano before dropping the fireball to target a different player.



Prisoner: Take one of your opponent's troops and place it anywhere in your castle, following the Troop Placement rules. This troop is now a prisoner, and stays there until the beginning of your next turn. Should the prisoner get knocked down, it counts as your opponent's casualty. If the prisoner is the last of your opponent's troops, and it is knocked down, they lose the game!



Intercambio: Intercambia una de tus unidades con una de las unidades de tu oponente. Estas unidades permanecerán en sus nuevas posiciones hasta el final de la partida, salvo que otra carta las afecte. Siguen siendo unidades leales y continúan perteneciendo a su familia original.



Carroñero: Coloca esta carta boca arriba detrás de tu tablero de jugador. Durante tu fase de mantenimiento, si tu oponente debe retirar bloques (de cualquier tipo), estos se colocan sobre esta carta en lugar de devolverse a la caja. Puedes retirar 3 bloques de esta carta, devolverlos a la caja y tomar 1 de tus bloques de la caja para colocarlo en tu castillo. Debes seguir las REGLAS PARA LA COLOCACIÓN DE LOS BLOQUES y después descartar esta carta.

¡ADVERTENCIA! NO utilices la bola de lava con ninguna otra arma que no sea el volcán.



COMPONENTES



6x
CARTA HYDRA



2x
BOLA DE FUEGO

1x

HIDRA



EXPANSIÓN HYDRA

Durante la preparación, coloca la Hidra en el centro del campo de batalla, a la misma distancia de todos los jugadores. Si también estás utilizando la expansión Volcano, coloca la Hidra al lado del volcán. Baraja las cartas Hydra y colócalas en un mazo boca abajo junto a la Hidra.

Requiere el juego base Catapult Feud.



Domar a la Hidra: Al comienzo del turno de cada jugador, revela la primera carta del mazo Hydra y resuelve su efecto. Si ya no quedan cartas en el mazo, mezcla la pila de descartes para formar uno nuevo.

¡CUIDADO! Domar a la Hidra es muy arriesgado. Puede que tengas suerte e inflijas daño adicional a tu oponente... ¡o puede que la Hidra contraataque y ahuyente a tus unidades! ¡Si la Hidra hace huir a tu última unidad, pierdes la partida!

REFERENCIA DE LAS CARTAS HYDRA

Cada vez que intentes domar a la Hidra, una de sus cabezas responderá. El resultado dependerá de qué cabeza responda.



Cabeza izquierda: Apenas consigues controlar a la Hidra. Puedes utilizarla para lanzar una bola de fuego contra tu oponente.



Cabeza derecha: ¡La Hidra está furiosa y contraataca! ¡Asusta a tus unidades y algunas desertan! Retira una de tus unidades de la partida. ¡Si era tu última unidad, pierdes la partida!



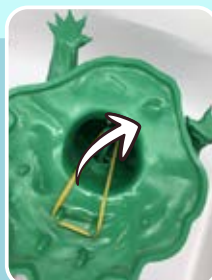
Cabeza central: ¡Has hecho un trabajo excepcional domando a esta bestia! ¡Puedes utilizarla para lanzar 2 bolas de fuego contra tu oponente!

MONTAJE DE LA HIDRA



1

Coloca la cabeza de la Hidra dentro del cuerpo.



2

Coloca la goma elástica tal y como se muestra en la imagen.



3

Tira de la goma elástica y pásala una segunda vez sobre el gancho de la cabeza.



4

¡Retira **SIEMPRE** la goma elástica antes de guardar la Hidra en la caja!

¡Si quieres más potencia, puedes utilizar 2 gomas elásticas al mismo tiempo!



COMPONENTES



INSTRUCCIONES DE MONTAJE

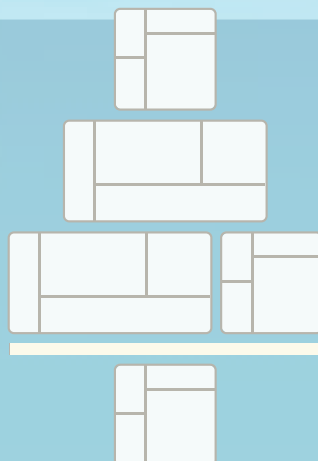
ÁRBOL

Preparación de la partida:

Puede colocarse fuera de tu tablero de jugador.

Efecto:

As long as it is intact, you may replace any one brick at the beginning of your turn.



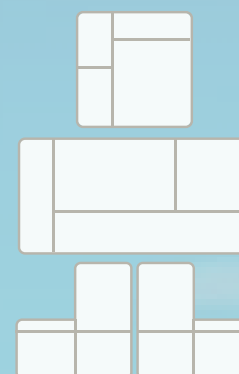
MUÑECO DE NIEVE

Preparación de la partida:

Puede colocarse fuera de tu tablero de jugador.

Efecto:

Mientras permanezca intacto, al comienzo de tu turno puedes mover una de tus unidades de tu castillo a otra posición válida.



COLOCACIÓN DE LA GOMA ELÁSTICA



Presiona suavemente los botones situados bajo los pies del yeti y levanta la cubierta.



Coloca la goma elástica rodeando los dos pivotes y atravesando la bisagra.



Levanta la parte inferior de la goma elástica y fíjala en la bisagra.



Primero encaja la parte superior del cuerpo en la cabeza y luego únala al resto del cuerpo asegurándote de que quede bien fijada.

Katapult-Feud

The War for the Floor has Begun Once More!

ZIEL DES SPIELS

Besiege alle Ritter deines Gegners!

Als General führst du deine Armee zum Sieg ... oder in eine vernichtende Niederlage. Errichte zuerst eine schützende Festung für deine Ritter und benutze dann dein Katapult, um Geschosse auf deinen Feind zu schleudern! Sobald alle Ritter einer Armee umgeworfen wurden, ist die Schlacht vorbei. Die siegreiche Armee muss mindestens noch einen stehenden Ritter besitzen.

INHALT



ACHTUNG!

In diesem Spiel geht es um den Aufbau und die Zerstörung gegnerischer Festungen und NICHT um Gegner, Haustiere oder Personen, die versehentlich das Schlachtfeld betreten. Bitte spielt fair und achtet darauf, euch nicht gegenseitig zu verletzen oder etwas anderes zu beschädigen als die Festung des Gegners!

Verwendet ausschließlich die mitgelieferten Geschosse und Gummibänder. Ladet niemals andere Gegenstände als die mitgelieferten Geschosse in die Katapulte. Verwendet die Gummibänder nur wie in der Anleitung beschrieben. Versucht nicht, die Spannung der Gummibänder durch Manipulation zu erhöhen.

ABSTANDSMESSER

Einige Regeln verlangen, dass ihr den Abstand zwischen zwei Objekten messt. Eine Entfernung von 1 entspricht der Breite des Abstandsmessers, während eine Entfernung von 2 seiner Länge entspricht.



SCHNELLES SPIEL

1

Spielvorbereitung: Jeder Spieler nimmt sich 1 Spielunterlage, 1 Katapult, 5 Ritter und alle Mauersteine einer Farbe. Die Spieler bauen mit allen ihren Mauersteinen eine Festung auf ihrer Spielunterlage und platzieren anschließend ihre 5 Ritter darauf. Die Ritter müssen auf den Mauersteinen platziert werden.

2

Spielablauf: Abwechselnd feuern die Spieler mit ihren Katapulten Geschosse ab, um die Ritter des Gegners umzuwerfen. Wer zuerst alle Ritter des Gegners umwirft, gewinnt das Spiel!

ERWEITERTE SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt sich sein Tor, seine 16 Mauersteine, seine 5 Ritter und 1 Spielunterlage und setzt sich an die gegenüberliegende Seite eines Tisches – oder noch besser – auf den Boden. Zwischen den Spielern sollte ein Abstand von etwa 1,5 Metern eingehalten werden. **Alle Regeln für „Mauersteine“ gelten ebenfalls für „Tore“.**

1

Lege deine Spielunterlage vor dich und errichte mit den Mauersteinen deine Festung. Während du deine Festung errichtest, gelten folgende REGELN FÜR DIE PLATZIERUNG DER MAUERSTEINE:

Du musst alle Mauersteine verwenden, um deine Festung zu bauen, und sie müssen vollständig innerhalb der Begrenzungen deiner Spielunterlage liegen.

Du darfst die Mauersteine beliebig platzieren und stapeln. Sie müssen jedoch immer flach auf der Spielunterlage oder auf anderen Mauersteinen liegen und dürfen nicht schräg stehen.

2

Jeder Spieler nimmt nun 1 Katapult und platziert es links oder rechts neben seiner Spielunterlage. Die Vorderseite der Waffe darf höchstens eine Entfernung von 2 vom Rand der Spielunterlage entfernt sein.

3

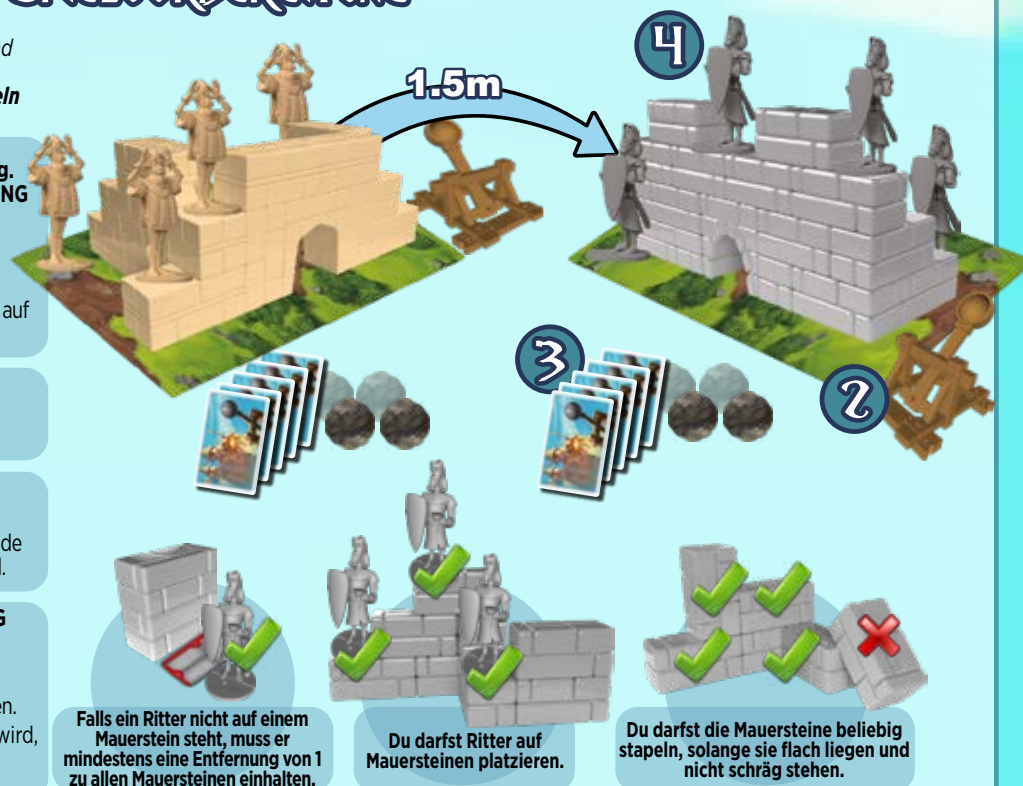
Jeder Spieler erhält **3 Geschosse und 6 Aktionskarten** (je 1 von jeder Sorte).. Mische deine Karten und nimm 3 davon auf die Hand. Lege die übrigen Karten verdeckt neben deine Spielunterlage. Während der Aufräumphase ziehst du für jeden Ritter, den du in dieser Runde verloren hast, 1 Karte von deinem Stapel auf die Hand – sofern noch Karten vorhanden sind.

4

Platziere anschließend deine Ritter nach den folgenden REGELN FÜR DIE PLATZIERUNG DER RITTER:

Alle Ritter müssen innerhalb der Begrenzungen deiner Spielunterlage platziert werden.

Du darfst Ritter entweder auf Mauersteinen oder direkt auf deiner Spielunterlage platzieren. Falls ein Ritter direkt auf der Spielunterlage und nicht auf einem Mauerstein platziert wird, muss er mindestens eine Entfernung von 1 zu allen Mauersteinen einhalten. Alle Ritter müssen stehend platziert werden.



SPIELABLAUF

Catapult Feud wird über mehrere Runden gespielt. Beginnend mit dem jüngsten Spieler führt jeder Spieler pro Runde genau einen Zug aus. Sobald alle Spieler ihren Zug beendet haben, endet die Runde. Es wird Runde um Runde weitergespielt, bis nur noch ein Spieler Ritter auf seiner Spielunterlage stehen hat. Der Spieler mit dem letzten stehenden Ritter wird zum unumstrittenen Sieger des Spiels erklärt!

Der Zug eines Spielers ist in vier Phasen unterteilt: Taktische Planung, Ausrichtung des Katapults, Angriff und Aufräumen. Diese Phasen müssen in der angegebenen Reihenfolge vollständig abgehandelt werden, bevor die nächste beginnt. Nach Abschluss der Aufräumphase endet dein Zug.

1. TAKTISCHE PLANUNG

Du darfst eine Aktionskarte aus deiner Hand auswählen und ausspielen. Befolge dazu die Anweisungen auf der Karte und lege sie anschließend ab, sofern nichts anderes angegeben ist.

Falls du keine Karten mehr besitzt oder in dieser Runde keine Karte spielen möchtest, fahre mit der nächsten Phase fort. Abgelegte Karten kommen zurück in die Schachtel.

3. ANGRIFF

Lade 1 Geschoss in dein Katapult und feure es ab! Falls du die Aktionskarte Schnellschuss verwendest, darfst du ein zweites Geschoss laden und erneut feuern, ohne die Position der Waffe zu verändern.



2. AUSRICHTUNG DES KATAPULTS

Du darfst deine Waffe bewegen und/oder drehen, solange sie sich an einer gültigen Position befindet und höchstens eine Entfernung von 2 zu deiner Spielunterlage einhält.

4. AUFRÄUMEN

Falls Mauersteine oder Ritter vollständig von einer Spielunterlage gestoßen wurden, werden sie entfernt und zurück in die Schachtel gelegt. Entferne außerdem alle Ritter, die umgeworfen wurden, also flach liegen oder schräg stehen.

Hat ein Spieler keine stehenden Ritter mehr, verliert er das Spiel! Andernfalls geht die Schlacht weiter. Denke daran: Jedes Mal, wenn einer deiner Ritter entfernt wird, ziehst du 1 Aktionskarte von deinem Stapel auf die Hand – sofern noch Karten vorhanden sind.

Sammelt anschließend die verwendeten Geschosse wieder ein – ihr werdet sie erneut brauchen!



DIE AKTIONSKARTEN



Umbau: Versetze bis zu 3 deiner Mauersteine. Du darfst beliebige Mauersteine von deiner Spielunterlage oder aus der Schachtel nehmen und an einer gültigen Position auf deiner Spielunterlage platzieren. Dabei müssen sowohl die Regeln für die Platzierung der Mauersteine als auch die Regeln für die Platzierung der Ritter eingehalten werden. Du darfst Mauersteine auf andere Mauersteine setzen, jedoch keine Ritter oder andere Mauersteine verschieben, anstoßen oder anderweitig beeinflussen.



Dieb: Dein Gegner hält dir alle Aktionskarten seiner Hand verdeckt entgegen. Du wählst anschließend eine dieser Karten aus und deckst sie auf. Falls die aufgedeckte Karte ebenfalls ein Dieb ist, werden beide Karten abgelegt und es geschieht nichts weiter. Handelt es sich um eine andere Karte, wird ihr Effekt sofort ausgeführt, als hättest du sie selbst gespielt. Danach werden beide Karten abgelegt.



Verräter: In dieser Runde übernimmst du während der Phasen Ausrichtung des Katapults und Angriff die Kontrolle über die Waffe deines Gegners und benutzt sie anstelle deiner eigenen. Du darfst sie drehen, aber nicht bewegen. Ein äußerst seltener und mächtiger Angriff – setze ihn mit Bedacht ein!



Schnellschuss: Feuere deine Waffe in diesem Zug zweimal ab. Zwischen den beiden Schüssen darf die Waffe nicht bewegt werden. Du darfst lediglich ein neues Geschoss nachladen.

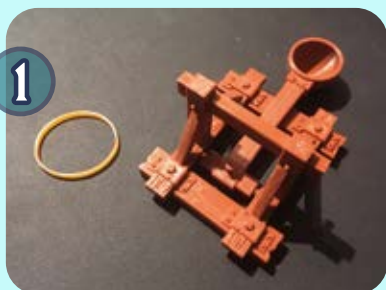


Marsch: Bewege bis zu 3 deiner Ritter, die sich bereits im Spiel befinden, auf neue gültige Positionen gemäß den Regeln für die Platzierung der Ritter.

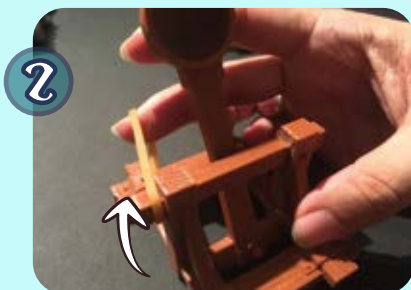


Doppelangriff: Kopiere den Effekt einer Karte, die bereits von dir oder deinem Gegner gespielt wurde.

ZUSAMMENBAU DES KATAPULTS



Stelle das Katapult auf eine ebene Fläche und nimm 1 Gummiband aus der Schachtel.



Befestige ein Ende des Gummibands an der linken Seite des Katapults.



Führe das Gummiband hinter dem Katapult entlang und befestige es auf der anderen Seite.



Falls du weitere Hilfe benötigst, sieh dir die Aufbauvideos unter www.catapultfeud.com



ÜBERBLICK DER ERWEITERUNG

Die Erweiterung Siege benötigt das Grundspiel Catapult Feud.

Kombiniert den Inhalt des Catapult Feud-Grundspiels mit der Erweiterung Siege. Während der Spielvorbereitung wählt jeder Spieler eine Familie und nimmt die entsprechenden Mauersteine, Tore, Zinnen, Ritter (beliebige Kombinationen von 5 Rittern derselben Familie), 1 Spielunterlage, 1 Katapult, 1 Ballista und jeweils 1 Aktionskarte jeder Sorte. Anschließend gelten die übrigen Aufbau- und Spielregeln des Catapult Feud-Grundspiels. Alle Regeln für Mauersteine gelten ebenfalls für Tore und Zinnen.

INHALT



SPIELMODUS SIEGE

Dies ist ein neuer Spielmodus für 2 bis 4 Spieler, der nach den folgenden Regeln gespielt wird.

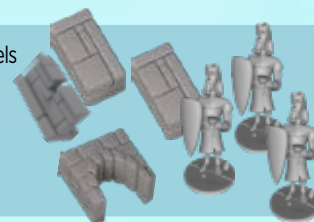
SPIELVORBEREITUNG

- 1 **Lege 2 Spielunterlagen direkt nebeneinander.** Beginnend mit dem jüngsten Spieler platzieren die Spieler abwechselnd jeweils 1 Mauerstein und errichten gemeinsam eine einzige große Festung gemäß den Regeln für die Platzierung der Mauersteine. **Alle Mauersteine müssen innerhalb der Begrenzungen der beiden Spielunterlagen platziert werden.**
- 2 Beginnend mit dem jüngsten Spieler wählt jeder eine Waffe (Katapult oder Ballista), nimmt 3 Geschosse und bestimmt sein persönliches gegnerisches Team (5 Figuren). Diese Figuren müsst ihr umwerfen! Die Auswahl der Figuren richtet sich nach der Spielerzahl (mischst Familien beliebig oder verwendet pro Spieler 5 Figuren derselben Art). Anschließend setzt sich jeder Spieler etwa 1,5 Meter von der Festung entfernt hin.
- 3 Beginnend mit dem jüngsten Spieler platzieren die Spieler abwechselnd jeweils 1 Ritter auf der Festung gemäß den Regeln für die Platzierung der Ritter. Jeder Spieler platziert 4 Ritter und behält 1 Ritter neben seiner Waffe als Reserve, damit klar ist, welche Figuren sein Ziel sind.



GAMEPLAY

Im Spielmodus Siege gibt es keine Taktische Planung und keine Aktionskarten werden verwendet. Alle übrigen Regeln des Catapult Feud-Grundspiels gelten weiterhin, zusätzlich gelten folgende Regeln für die Aufräumphase: Jeder Ritter oder Mauerstein deiner persönlichen gegnerischen Fraktion, den du entfernst, kommt in deine Reserve. Falls du einen gegnerischen Zielritter umwirfst, kommt dieser in die Reserve deines Gegners. Falls du einen Mauerstein umwirfst, der nicht die Farbe deines Teams besitzt, kommt dieser Mauerstein zurück in die Schachtel UND du musst als Strafe für dein schlechtes Zielen 1 Mauerstein aus deiner Reserve – sofern vorhanden – zurück in die Festung setzen, wobei die Regeln für die Platzierung der Mauersteine eingehalten werden müssen! Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler alle Ritter seines persönlichen gegnerischen Teams umgeworfen hat. Danach werden die Punkte gezählt, um den Sieger zu bestimmen. Jeder Ritter in deiner Reserve bringt dir 2 Punkte, jeder Mauerstein 1 Punkt.



Beispiel für die Wertung:

Du erhältst 10 Punkte: 2 Punkte für jeden Ritter und 1 Punkt für jeden Mauerstein in deiner Reserve.

DIE AKTIONSKARTEN



Sabotage: Die Waffe deines Gegners ist beschädigt. Lege diese Karte vor eine Waffe deines Gegners. Diese Waffe darf im nächsten Zug deines Gegners nicht benutzt werden. Lege diese Karte am Ende seines Zuges ab.



Reparatur: Falls vor deiner Waffe eine Sabotage-Karte liegt, lege sie ab. Ab jetzt kann die Waffe wieder normal benutzt werden.



Diplomatie: Lege diese Karte ab, um 1 Karte aus deinem Ablagestapel auf deine Hand zu nehmen. Du darfst anschließend sofort 1 Aktionskarte aus deiner Hand spielen.



Verstärkung: Nimm 1 deiner Ritter aus der Schachtel und platziere ihn gemäß den Regeln für die Platzierung der Ritter.

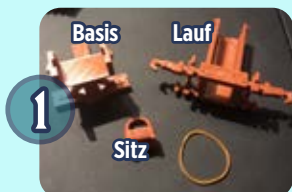


Weitschuss: Nachdem du in diesem Zug deine Angriffsphase beendet hast, bewege deine Waffe um eine Entfernung von 1 hinter deine Spielunterlage, lade sie erneut und feue noch einmal!



Nur ein Kratzer: Lege diese Karte offen vor dir ab. Das nächste Mal, wenn einer deiner Ritter in die Schachtel gelegt werden müsste, platziest du ihn stattdessen gemäß den Regeln für die Platzierung der Ritter an einer neuen Position und legst anschließend diese Karte ab.

ZUSAMMENBAU DER BALLISTA



1 Lege die Teile der Ballista auf eine ebene Fläche und nimm 1 Gummiband aus der Schachtel.



2 Führe das Gummiband durch das Loch im Sitz.



3 Setze den Sitz in den Lauf ein und ziehe das Gummiband hindurch. Spanne das Gummiband um die Halterungen des Bogens.



4 Sieh dir die Abbildung an, um zu sehen, wie das fertige Modell aussehen soll. Setze nun den Lauf auf die Basis – die Ballista ist einsatzbereit!



5 Falls du weitere Hilfe benötigst, sieh dir die Aufbauvideos unter www.catapultfeud.com

Katapult Feud

GRAND ARCHITECT!

Expansion

INHALT



Benötigt das Grundspiel Katapult Feud.



2 x Stinkfisch-Munition



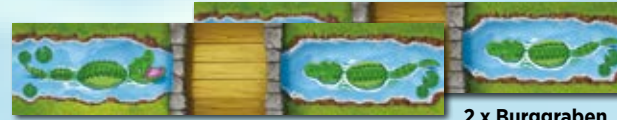
2 x Bienenstock-Munition



2 x Würfel-Munition



2 x Königlicher Sockel



2 x Burggraben



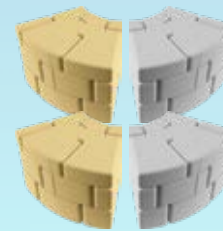
2 x Thronsaal



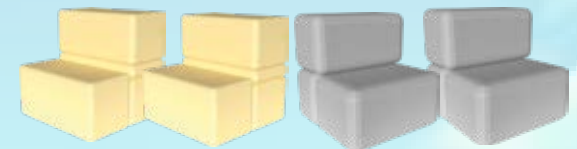
4 x Großer Turm



4 x Turmzinne



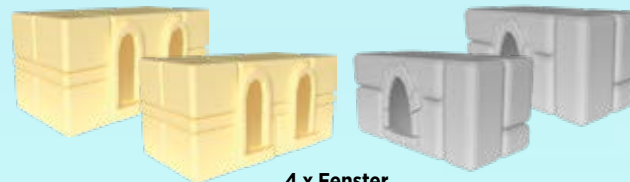
4 x Tower - Small



4 x Ecke



4 x Schießscharte



4 x Fenster



4 x Einzelstein

Neue Munition

Spielvorbereitung: Jeder Spieler erhält 1 Stinkfisch-, 1 Bienenstock- und 1 Würfel-Munition.

Spielablauf: Wenn du dein Katapult benutzt, darfst du statt eines Geschosses eine der neuen Munitionsarten laden, abfeuern und ihren Spezialeffekt ausführen.



Smelly fish: This ammo is tricky - it bounces and demands precise aiming! In addition to any damage it may cause when it hits, it releases a "stench" so strong that the troops within a distance of 2, FAINT and are removed from play!



Bienenstock: Lade einen Bienenstock in deine Waffe und Sorge für maximalen Aufruhr! Wenn du die Mauersteine deines Gegners triffst, verfolgen die Bienen seine Ritter! Anschließend darfst du bis zu 3 Ritter deines Gegners an neue gültige Positionen versetzen, wobei die Regeln für die Platzierung der Ritter eingehalten werden müssen.



Würfel-Munition: Ersetze in dieser Runde dein Geschoss durch den Spezialwürfel. Zusätzlich zum verursachten Schaden tritt folgender Effekt ein, falls der Würfel mit einem dieser Symbole nach oben liegen bleibt:



Doppelschuss: Feuere sofort ein zusätzliches Geschoss auf die Festung deines Gegners.



Bumerang: Mach dich bereit – dein Gegner darf sofort ein Geschoss auf dich zurückfeuern!

Der Royals-Modus

Spielvorbereitung: Jeder Spieler erhält 1 gelben Sockel und befestigt ihn an einem seiner Ritter.



Dieser Ritter gehört nun zur königlichen Familie und besitzt die unten beschriebene Spezialfähigkeit.

Königliches Manöver: Zu Beginn deines Zuges darfst du deinen König einmal an eine neue gültige Position versetzen, wobei die Regeln für die Platzierung der Ritter eingehalten werden müssen.

Beschützt den König-Modus: Für eine anspruchsvollere Partie darfst du zu Beginn deines Zuges folgende Regel anwenden:

Falls sich dein König nicht mehr im Spiel befindet, darfst du ihn aus der Schachtel nehmen und gemäß den Regeln für die Platzierung der Ritter an einer neuen gültigen Position platzieren.

Das bedeutet, dass dein König der letzte Ritter sein muss, der entfernt wird, damit du das Spiel verlierst!

DER BURGGRABEN

Spielvorbereitung: Während der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler 1 Burggraben, der vor der eigenen Spielunterlage platziert wird. Der Burggraben besitzt eine Brücke, an deren beiden Seiten jeweils ein Tor angrenzen muss.

Spielablauf: Wenn ihr den Burggraben benutzt, dürft ihr davor eine einzelne Mauer errichten. Dadurch erweitert sich eure Baufläche und eure Festung erhält eine zusätzliche Verteidigungslinie. Zusätzlich zu seiner Verteidigungsfunktion darfst du einen deiner 5 Ritter als Wächter auf der Brücke platzieren.

Falls der Wächter zu Beginn deines Zuges noch auf der Brücke steht, darfst du die Mauer hinter dem Burggraben reparieren, indem du 1 Mauerstein ersetzt oder neu aufbaust.



DER THRONSAAL

Spielvorbereitung: Errichte den Thronsaal auf deiner Spielunterlage, indem du 3 Mauersteine flach nebeneinander platzierst. Lege die Karte des Thronsaals mit der goldenen Seite nach oben auf die Mauersteine. Platziere 1 Ritter auf dem Thron.

Spielablauf: Falls sich dein Ritter zu Beginn deines Zuges auf dem Thron befindet, darfst du 2 Mauersteine deiner Festung ersetzen oder neu aufbauen. Gespielt wird nach den Regeln des „Schnellen Spiels“ oder der „Erweiterten Spielvorbereitung“ mit folgenden Ergänzungen. Das erste Mal, wenn dein Ritter vom Thron gestoßen oder umgeworfen wird, drehst du die Thronsaal-Karte um und platzierst den Ritter wieder auf dem Thron. Wird der Ritter ein zweites Mal vom Thron gestoßen oder umgeworfen, verlierst du das Spiel!



SPIELAUFBAU FÜR 3 ODER 4 SPIELER

Falls ihr ein zweites Grundspiel oder sowohl Catapult Feud als auch Jurassic Feud besitzt, könnt ihr mit mehr als zwei Spielern spielen. Die folgenden Abbildungen zeigen den Aufbau für Partien mit 3 bzw. 4 Spielern. Wenn ein Spieler angegriffen wird, legt er seinen Abstandsmesser vor seine Festung. Dadurch kann ihn vorerst niemand mehr angreifen. Falls zu Beginn deines Zuges alle Gegner einen Abstandsmesser vor ihrer Festung liegen haben, entfernen sie diese wieder und können erneut angegriffen werden.





INHALT

6x



WIKINGERKARTE

2x



GESCHOSS

1x



LANGSCHIFF

2x



2x



WIKINGERKRIEGER



ERWEITERUNG VIKINGS

Während der Spielvorbereitung wird das Wikinger-Langschiff mittig auf dem Schlachtfeld und in gleichem Abstand zu allen Spielern platziert. Mischt die Wikingerkarten und legt sie verdeckt neben das Langschiff. Nehmt pro Spieler 2 Wikingerkrieger und platziert sie paarweise in gleichem Abstand zu den Spielern sowie mit einer Entfernung von 2 zueinander. Jedes Paar muss auf eine andere Festung ausgerichtet sein. **Benötigt das Grundspiel Catapult Feud.**

1



Überfall: Die Wikinger stürmen auf die Festungen zu! Zu Beginn jeder neuen Runde bewegen sich die Wikingerkrieger um eine Entfernung von 2 auf ihre Ziel-Festung zu. Erreichen sie deine Spielunterlage, verlierst du sofort das Spiel!

Falls du einen Wikinger umwirfst, der deine Festung angreift, wird dieser in die Schachtel zurückgelegt und du darfst sofort die Wikingerkanone benutzen, um einmal auf deinen Gegner zu feuern!

2



Wikingerkarten: Zu Beginn des Zuges jedes Spielers wird die oberste Karte des Wikingerstapels aufgedeckt und ihr Effekt ausgeführt. Sobald keine Karten mehr im Stapel vorhanden sind, wird der Ablagestapel neu gemischt und bildet einen neuen Stapel.

DIE WIKINGERKARTEN



Angriff: Bewege 1 Wikingerkrieger um eine Entfernung von 2 näher an sein Ziel heran.



Glücklicher Tipp: Sieh dir deinen Ablagestapel an und wähle heimlich eine Karte aus. Dein Gegner hat genau eine Chance, die gewählte Karte zu erraten. Errät er sie richtig, behält er die Karte. Liegt er falsch, darfst du diese Karte sofort ausspielen.



Rückzug: Bewege 1 Wikingerkrieger um eine Entfernung von 2 von seinem Ziel weg.



Doppelte Distanz: In diesem Zug darfst du deine Waffe bis zu einer Entfernung von 4 von deiner Spielunterlage bewegen.



Wolfsfluch: In diesem Zug darfst du die Wikingerkanone als Waffe benutzen. Das Langschiff darf nicht bewegt werden, kann aber gedreht werden, um zu zielen.



Falsche Befehle: Bewege unter Beachtung der Regeln zur Platzierung von Truppen bis zu 2 Truppen deines Gegners an neue gültige Positionen.

ZUSAMMENBAU DES LANGSCHIFFS

1



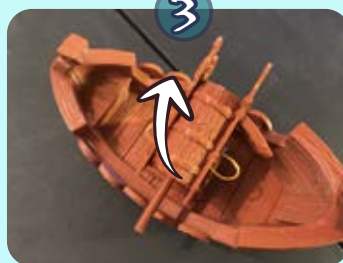
Lege die Teile des Langschiffs auf eine ebene Fläche und nimm 1 Gummiband aus der Schachtel.

2



Führe das Gummiband durch das Loch im Sitz und schiebe anschließend den Sitz durch den Lauf.

3



Bewege den Sitz vorsichtig hin und her, bis das Gummiband durch die Seiten des Laufs geführt ist. Spanne das Gummiband und befestige es wie dargestellt.

4



Falls du weitere Hilfe benötigst, sieh dir die Aufbauvideos unter

www.vesuviusmedia.com/catapultfeud



INHALT



ERWEITERUNG VOLCANO

Während der Spielvorbereitung wird der Vulkan mittig auf dem Schlachtfeld und in gleichem Abstand zu allen Spielern platziert. Mischt die Volcano-Karten und legt sie verdeckt neben den Vulkan. Benötigt das Grundspiel Catapult Feud.

1



Vulkanausbruch: Zu Beginn jeder neuen Runde bricht der Vulkan aus und schleudert zufällig Feuerkugeln auf die Spieler. Legt 2 Feuerkugeln in das obere Lavarohr. Die Kugeln rollen anschließend zufällig aus den Öffnungen heraus. Bei mehr als 2 Spielern wird der Vulkan vor dem Ausbruch gedreht, sodass andere Spieler anvisiert werden. In einer Partie mit 4 Spielern dreht sich der Vulkan beispielsweise um 90 Grad.

2



Volcano-Karten: Zu Beginn des Zuges jedes Spielers wird die oberste Karte des Volcano-Stapels aufgedeckt und ihr Effekt ausgeführt. Sobald keine Karten mehr im Stapel vorhanden sind, wird der Ablagestapel neu gemischt und bildet einen neuen Stapel.

3



Effekt der Feuerkugel: Alles, was von einer Feuerkugel berührt wird, gilt als zerstört und wird aus dem Spiel entfernt (zurück in die Schachtel gelegt). Mauersteine, die auf zerstörten Mauersteinen liegen, bleiben im Spiel, ES SEI DENN, sie fallen beim Entfernen der zerstörten Mauersteine von der Spielunterlage.

4



Der Boden ist Lava: Falls eine Feuerkugel deine Spielunterlage vollständig durchquert, verlierst du sofort das Spiel!

DIE VOLCANO-KARTEN



Lavaschild: Lege diese Karte vor deine Festung. Die nächste Feuerkugel, die auf dich zukommt, wird von deinem Schild abgewehrt! Halte die Kugel auf, bevor sie deine Mauersteine trifft.



Prisoner: Take one of your opponent's troops and place it anywhere in your castle, following the Troop Placement rules. This troop is now a prisoner, and stays there until the beginning of your next turn. Should the prisoner get knocked down, it counts as your opponent's casualty. If the prisoner is the last of your opponent's troops, and it is knocked down, they lose the game!



Lavastrom: Lege 1 Feuerkugel in das seitliche Lavarohr, das dir am nächsten liegt. Die Feuerkugel rollt anschließend auf deinen Gegner zu. Bei mehr als 2 Spielern darfst du den Vulkan vor dem Einwerfen der Feuerkugel drehen, um einen anderen Spieler anzuvisieren.



Tauschmanöver: Tausche einen deiner Ritter mit einem Ritter deines Gegners. Diese Ritter bleiben bis zum Ende des Spiels an ihrer neuen Position, sofern sie nicht durch einen anderen Effekt bewegt werden. Sie bleiben ihrer ursprünglichen Familie treu und zählen weiterhin zu ihr.



Eruption: Drop 2 fireballs into the top lava pipe. If there are more than 2 players, you may rotate the Volcano before dropping the fireball to target a different player.



Plünderer: Lege diese Karte offen hinter deine Spielunterlage. Falls dein Gegner während deiner Aufräumphase Mauersteine entfernen muss, werden diese auf diese Karte gelegt statt zurück in die Schachtel. Du darfst 3 Mauersteine von dieser Karte entfernen, in die Schachtel zurücklegen und anschließend 1 deiner Mauersteine aus der Schachtel nehmen und in deiner Festung platzieren. Dabei müssen die Regeln für die Platzierung der Mauersteine eingehalten werden. Anschließend wird diese Karte abgelegt.

ACHTUNG: Benutzt die Lavakugeln ausschließlich mit dem Vulkan und mit keiner anderen Waffe!



INHALT



6x

HYDRA-KARTE



2x

FEUERKUGEL

1x

HYDRA



ERWEITERUNG HYDRA



Während der Spielvorbereitung wird die Hydra mittig auf dem Schlachtfeld und in gleichem Abstand zu allen Spielern platziert. Falls ihr zusätzlich die Erweiterung Volcano verwendet, wird die Hydra neben dem Vulkan platziert. Mischt die Hydra-Karten und legt sie verdeckt neben die Hydra. **Benötigt das Grundspiel Catapult Feud.**

Die Hydra zähmen: Zu Beginn des Zuges jedes Spielers wird die oberste Karte des Hydra-Stapels aufgedeckt und ihr Effekt ausgeführt. Sobald keine Karten mehr im Stapel vorhanden sind, wird der Ablagestapel neu gemischt und bildet einen neuen Stapel.

ACHTUNG: Die Hydra zu zähmen ist äußerst riskant. Vielleicht hast du Glück und verursachst zusätzlichen Schaden bei deinem Gegner – oder die Hydra schlägt zurück und vertreibt deine Ritter! Falls die Hydra deinen letzten Ritter vertreibt, verlierst du sofort das Spiel!

DIE HYDRA-KARTEN

Jedes Mal, wenn du versuchst, die Hydra zu zähmen, reagiert einer ihrer Köpfe. Je nachdem, welcher Kopf reagiert, tritt ein anderer Effekt ein.



Linker Kopf: Du schaffst es gerade noch, die Hydra unter Kontrolle zu bringen. Du darfst sie benutzen, um 1 Feuerkugel auf deinen Gegner zu schleudern.



Rechter Kopf: Die Hydra ist außer sich vor Wut und schlägt zurück! Sie erschreckt deine Ritter und einige desertieren! Entferne 1 deiner Ritter aus dem Spiel. War dies dein letzter Ritter, verlierst du das Spiel!



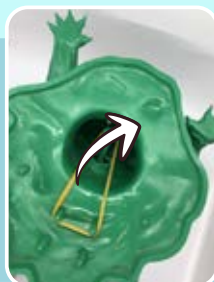
Mittlerer Kopf: Du hast diese Bestie meisterhaft gezähmt! Du darfst sie benutzen, um 2 Feuerkugeln auf deinen Gegner zu schleudern!

ZUSAMMENBAU DER HYDRA



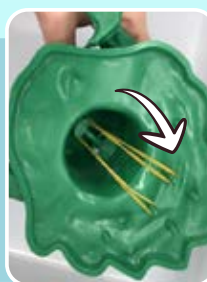
1

Setze den Kopf der Hydra in den Körper ein.



2

Lege das Gummiband wie abgebildet an.



3

Ziehe das Gummiband und führe es ein zweites Mal über den Haken des Kopfes.



4

Entferne **IMMER** das Gummiband, bevor du die Hydra zurück in die Schachtel legst!

Falls du mehr Kraft möchtest, kannst du gleichzeitig 2 Gummibänder verwenden!



INHALT



ZUSAMMENBAU

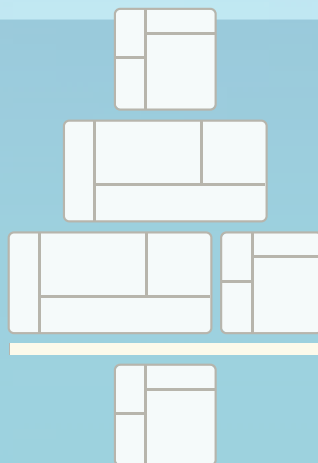
BAUM

Spielvorbereitung:

Darf außerhalb deiner Spielunterlage platziert werden.

Effekt:

Solange es unbeschädigt ist, darfst du zu Beginn deines Zuges 1 beliebigen Mauerstein ersetzen.



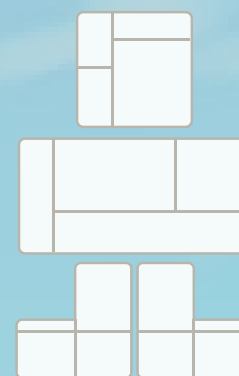
SCHNEEMANN

Spielvorbereitung:

Darf außerhalb deiner Spielunterlage platziert werden.

Effekt:

Solange es unbeschädigt ist, darfst du zu Beginn deines Zuges 1 deiner Ritter innerhalb deiner Festung an eine andere gültige Position versetzen.



ANBRINGUNG DES GUMMIBANDS



Drücke vorsichtig die Knöpfe unter den Füßen des Yetis und hebe die Abdeckung an.



Lege das Gummiband um die beiden Stifte und führe es durch das Scharnier.



Hebe den unteren Teil des Gummibands an und befestige ihn am Scharnier.



Befestige zuerst den oberen Körperteil am Kopf und anschließend am restlichen Körper. Achte darauf, dass alles sicher einrastet.

YOUR BATTLE HAS JUST BEGUN

CATAPULT FEUD



**VOLCANO
EXPANSION**



**HYDRA
EXPANSION**



**SIEGE
EXPANSION**



**VIKINGS
EXPANSION**



DINO PACK



**GRAND ARCHITECT
EXPANSION**



**WINTER WONDERLAND
EXPANSION**



TERRAIN MAT



2 NEOPRENE GAME MATS



**Catapult
Feud**

www.catapultfeud.com



COLLECT THEM ALL!



Vesuvius Media Ltd:
38 Pioneer Ave, B3M 1W8, Halifax, NS, Canada

