

BUILD THE CASTLE

COMPONENTS

75 castle-cards
scoring block and pencil
wooden castle



PREPARATIONS

- Choose the starting player who gets wooden castle.
- Shuffle the castle-cards. Each player gets one card face-down in front of him/her. Player starts building castle around this card.
- Place the rest of the cards in the middle of the table as a draw-deck.
- Game goes in clockwise.

OBJECTIVE

Each player build his/her own castle with different characters (knight, princess, ghost, dove, cat) and towers.
But only the players with the most characters/towers score points at the end of the game.
(Scoring described below at [GAME END](#))

GAMEROUND

Player with the wooden castle starts the round and reveals 5 cards from top of the deck.
In your turn take one face-up card from the table and

- PLACE the CARD** on your castle face up or face down next to or on top of any previous cards.
- USE the CATAPULT** (if there is catapult on the chosen card)

If everybody has taken the turn discard all unused cards and give the wooden castle to the next player who starts next round.

PLACING the CARDS

Patterns (ground, sky, castle or tower)
MUST be continued on each adjacent card.

The castle **MUST** stand on the ground or on another castle-part.



USING the CATAPULT

Choose the opponent and remove one of his/her **TOP** castle-part with no any other castle-cards standing on it.

GAME END

If the deck is exhausted take the score block and write down the scores for each character and tower.

Player with the most characters/completed towers scores 3 points.

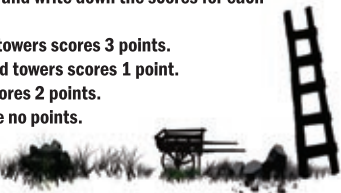
Player with the second characters/completed towers scores 1 point.

In case of a tie for first place each players scores 2 points.

In case of a tie for second place players score no points.

Write total scores to last row.

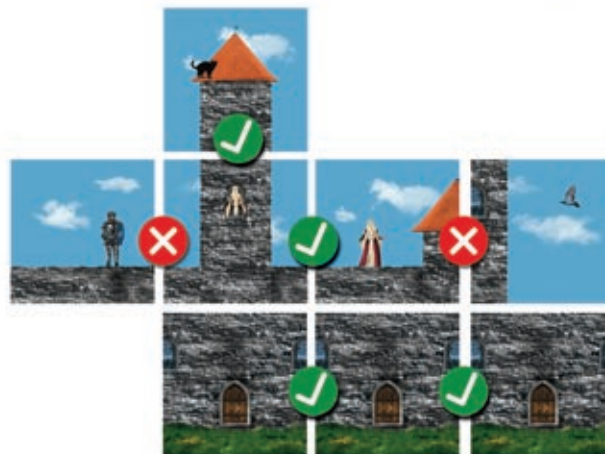
Player with the most points is the winner.



EHITA LINNUS

ПОСТРОЙ КРЕПОСТЬ

BUILD THE CASTLE



©2021 Goldmerk
goldmerk@gmail.com
Autor: Meelis Looveer
Kujundaja: Raimo Koppel



EHITA LINNUS

KOMPONENDID:

- 75 mängukaarti
- skoorimisplakki ja pliiaats
- puidust linnus



EESMÄRK:

Iga mängija ehitab enda ette linnust, kus elavad erinevad tegelased (printsess, kass, rüütel, tuvi, kummitus) ja mille tipus kõrguvad tornid.

Kuid vaid mängijad, kellel on mängu lõpus enim tegelasi või torne, teenivad nende eest punkte. (Vt. **MÄNGU LÕPP**)

MÄNGUVOOR:

Mängija, kellel on puidust linnus, avab lauale paki pealt 5 kaarti, pildiga ülespoole ja alustab voo.

Oma käigu ajal valib mängija laualt kaardi ja:

- KÄIB selle KAARDI** enda ette linnusesse, esi- või tagaküljega ülespoole, mõne olemasoleva kaardi kõrvale või peale.
- KASUTAB KATAPULTI**, kui see on valitud kaardil

Kui kõik mängijad on käigu sooritanud, eemaldage lauale jäänud kaardid mängust ja andke puidust linnus järgmist voo alustavale, vasakpoolsele mängijale.

KAARTIDE KÄIMINE

- Kaardil olevad maastikuosad (loss, taevast, rohi, torn) peavad sobima kokku kõigi kõrvalasuvate kaartide maastikuosadega.

- Linnus peab seisma maapinnal või toetuma mõnele alumisele linnuse osale.

KATAPULDI KASUTAMINE

- Vali vastasmängija ja eemalda tema linnusest mõni kaart, kuhu ei toetu ühtki linnuse osa.

MÄNGU LÕPP

Kui kaardid saavad tõmbepakist otsa, võtke skoorimisleht ja märkige punktid, iga REA kohta eraldi:

- Kellel on kõige rohkem reas olevat tegelasi/ torne, teenib 3 punkti
- Kellel on teisena kõige rohkem reas olevat tegelasi/ torne, teenib 1 punkti
- Kui mängijatel on tegelasi/ torne võrdselt kõige rohkem, teenivad nad kõik 2 punkti.
- Kui mängijatel on tegelasi/ torne võrdselt teisena kõige rohkem, ei teeni keegi nendest punkte.

Märgi lõppsummad viimasesse ritta.

Kellele on enim punkte, on võitja.



ETTEVALMISTUSED:

- Loosige alustav mängija, kes saab endale puidust linnuse
- Segage mängukaardid ja jagage üks kaart iga mängija ette, tagaküljega ülespoole.

Selle ümber hakkab mängija oma linnust ehitama.

- Pange ülejäänud kaardipakk laua keskele tõmbepakiks.
- Mäng kulgeb kellaosuti suunas.

ПОСТРОЙ КРЕПОСТЬ

В КОМПЛЕКТ ВХОДЯТ:

- 75 игральных карт
- Листы для подсчета очков, карандаш
- Деревянная крепость

ПОДГОТОВКА:

- Разыграйте, кто начнет игру и получит деревянную крепость
- Перетасуйте игральные карты и положите по одной карте перед каждым игроком лицевой стороной вниз. Вокруг нее игрок будет строить свою крепость.
- Положите остальную колоду в центр стола.
- Ход переходит по часовой стрелке.



ЦЕЛЬ:

Каждый игрок должен построить крепость, в которой будут жить разные персонажи (принцесса, кошка, рыцарь, голубь, призрак) и над которой будут возвышаться башни. Однако только игроки с наибольшим количеством персонажей или башен в конце игры получат за них очки. (См. **КОНЕЦ ИГРЫ**)



РАУНД ИГРЫ:

Игрок с деревянной крепостью выкладывает на стол лицом вверх 5 верхних карт из колоды и начинает раунд.

Во время своего хода игрок выбирает карту и:

а) **КЛАДЕТ эту КАРТУ** перед собой в крепость, лицом вверх или вниз, рядом с какой-нибудь имеющейся картой или на нее.

б) **ИСПОЛЬЗУЕТ КАТАПУЛЬТУ**, если она изображена на выбранной карте.

После того, как все игроки сделают ход, уберите оставшиеся карты со стола и передайте деревянную крепость сидящему слева игроку, который начнет следующий раунд.

КАРТОЧНЫЕ ХОДЫ

- Изображенные на карте части ландшафта (замок, небо, трава, башня) должны совпадать с частями ландшафта на других картах.

- Крепость должна стоять на земле или опираться на какую-нибудь нижнюю часть крепости.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАТАПУЛЬТЫ

- Выберите противника и заберите из его крепости какую-нибудь карту, на которую не опирается ни одна из частей крепости.

КОНЕЦ ИГРЫ

После того, как закончатся все карты из колоды, возьмите лист для подсчета очков и напишите очки отдельно по каждому РЯДУ:

- Тот, у кого больше всего персонажей/башен в ряду, получает 3 очка.
 - Тот, кто занял второе место по количеству персонажей/башен в ряду, получает 1 очко.
 - Если у игроков одинаковое количество персонажей/башен, они зарабатывают по 2 очка.
 - Если второе по количеству персонажей/башен место заняли несколько игроков, они не получают ни одного очка.
- Общее количество очков впишите в последний ряд.
Победителем становится игрок, набравший больше всех очков.

