



# VARIANTEN

## Op zoek naar alternatieve manieren om je kasteel te verdedigen?

Naast de regelvarianten in de basisspelregels vind je hieronder nog enkele varianten en regels die je kunt toevoegen. Je kunt onderstaande regels uitproberen, en tot een mix komen die voor jou de leukste combinatie vormt, om zo tot jouw perfecte *Castle Panic* variant te komen. Veel plezier met het verdedigen van je kasteel!

### **Winder Paniek:**

#### **Werk in Uitvoering:**

Het spel begint zonder de muren op het bord, elke speler ontvangt 1 muur. Tijdens een van zijn speelbeurten, kan elke speler zijn muur plaatsen op een vrije muur plaats tijdens fase 4: Kaarten spelen. De spelers hebben geen mortel of cement kaarten nodig om deze muren te bouwen, de spelers kiezen gewoon een vrije locatie om hun muur te plaatsen.

#### **Hopeloze tijden vragen om hopeloze maatregelen:**

Alvorens Fase 1: Kaarten aanvullen, kan een speler ervoor kiezen al zijn handkaarten af te leggen, en een volledig nieuwe set handkaarten te trekken. De speler mag tijdens die speelbeurt geen kaarten meer ruilen of spelen. De speler voert nog wel de verplaatsing van de monsters uit, en het trekken van 2 nieuwe monsters.

### **Een beetje meer paniek**

#### **Wilde start:**

In plaats van het spel te beginnen zoals omschreven in de spelregels voor het normale spel, trekken de spelers 3 orcs en 3 trollen. Voor elk monster wordt er met de dobbelsteen geworpen, het monster wordt meteen in de overeenkomstige boogschutter ring geplaatst.

#### **Hou je vrienden in de buurt, je vijanden nog dichterbij:**

De spelers spelen met de kaarten in de hand, verdekt voor de andere spelers. De spelers mogen hun strategie bespreken, zeggen welke kaarten ze op hand hebben, maar deze niet tonen aan de andere spelers.

#### **Werk in Uitvoering - Willekeurige muren:**

Het spel wordt klaargezet zoals bij het normale spel, behalve de muren. Een dobbelsteenworp bepaald hoeveel muren er worden geplaatst, vervolgens wordt er voor elk muurdeel dat zal worden geplaatst nogmaals gerold met de dobbelsteen, om de locatie van elk muurdeel te bepalen. Als er op de gedobbelde locatie al een muur staat, wordt er opnieuw met de dobbelsteen geworpen, tot er een vrije locatie wordt geworpen.

Je kunt ook overleggen met hoeveel muurdelen je wilt starten (bv. 3) en dobbelen om de plaatsing daarvan te bepalen.

#### **'t is nog niet voorbij**

Als een speler een monsterfiche trekt waardoor hij meer monsterfiches moet trekken, maar er niet meer voldoende monsterfiches aanwezig zijn in de monsterfiche trekstapel, wordt de monster trekstapel goed geschud, en het benodigde aantal monsterfiches hieruit getrokken.



## Veel meer paniek

### Monster recyclage programma:

In plaats van de monsters die werden uitgeschakeld door het rotsblok, of het aanvallen van de muren en torens, af te leggen op de monster aflegstapel, worden deze monsters gedekt terug onder de monster trekstapel gemengd. Zij kunnen later weer aan het gevecht deelnemen.

### De laatste aanval:

Als de monsterfiche trekstapel is uitgeput, en de laatste monsterfiches op het bord werden geplaatst, verandert fase 5: Verplaats de monsters voor elke speler. Vanaf dat moment bepaald een dobbelsteenworp wat voor een verplaatsing er wordt uitgevoerd. De monsters worden dan volgens onderstaand overzicht verplaatst.

Worp	Resultaat
1	Verplaats de rode monsters 1 veld
2	Verplaats de groene monsters 1 veld
3	Verplaats de blauwe monsters 1 veld
4	Verplaats alle monsters 1 veld met de klok mee
5	Verplaats alle monsters 1 veld
6	Verplaats alle monsters 1 veld tegen de klok in

### De aanvallende bendes:

De spelers trekken i.p.v. 2 nu 3 monsters in fase 6 van hun speelbeurt. Om het iets makkelijker te maken, mogen de spelers in de ruilfase nu 2 kaarten ruilen i.p.v. 1. (2 kaarten met dezelfde speler of 1 kaart met 2 verschillende spelers.)

## Andere varianten

### Mijn thuis is waar mijn toren staat - De toren van de koning:

Als er minder dan 6 spelers aan het spel deelnemen, kan je volgende variant gebruiken. 1 vrije toren wordt aangewezen als de toren van de koning. Als deze toren wordt vernietigd, moet elke speler onmiddellijk 1 kaart afleggen voor de rest van het spel. De handkaartenlimiet daalt dus met 1 kaart, zoals aangegeven in onderstaand overzicht.

Aantal Spelers	Handkaarten
1	5
2	5
3 tot 5	4

## Overlord varianten

### Meer slaafjes:

De overlord vult zijn hand aan tot 4 monsterfiches, maar speelt er evenveel zoals in het normale spel (2 fiches in het bos, bepaald door een dobbelsteenworp of 1 fiche in het bos in een ringdeel naar keuze)

### Geheime strijdkrachten:

Voor het begin van het spel, kiest de overlord 1 monsterfiche die hij opzij legt. (Deze telt niet mee voor de limiet van monsterfiches die hij op hand mag houden.) De overlord mag deze fiche tijdens een willekeurige speelbeurt uitspelen, daarbij de standaard regels volgend. (2 fiches in het bos, bepaald door een dobbelsteenworp of 1 fiche in het bos in een ringdeel naar keuze)

### Monsterlijke keuze:

Elke keer als de overlord zijn hand heeft aangevuld tot 3 monsterfiches, mag hij 1 fiche uit zijn hand neerleggen, en een nieuwe monsterfiche trekken. De neergelegde monsterfiche wordt terug onder de monsterfiche trekstapel gemengd.



Vertaling & Bewerking: Christophe.Mannaert (Christophe.Mannaert@telenet.be)



# www.firesidegames.com

© 2010 Fireside Games, LLC. Castle Panic is a trademark of Fireside Games, LLC. All rights reserved.