



GAME DESIGN: Kristian Fosh **DEVELOPERS:** Constantine Kevorque, Anastasios Grigoriadis
ART & ILLUSTRATIONS: Damien Mammoliti **GRAPHIC DESIGN:** Kristian Fosh, Luis Brüh
SPECIAL THANKS TO: Chris Marsh, Jason Windedahl

EXPANSION OVERVIEW



The Artificer's Tower expansion requires the Catapult Kingdoms core game.

Combine the contents of the Catapult Kingdoms core game and the Artificer's Tower expansion. During setup, players choose a family and take their respective bricks, gates, parapets, troops, and a player board. Each player takes any combination of 2 weapons and one of each type of Action Card. Follow the remaining Catapult Kingdoms core game setup and rules. Any rule that affects bricks applies also to parapets.

COMPONENTS



2x
MIGHTY PLUNGER
(WEAPON)



12x
ACTION CARD



4x
BEEHIVE AMMO



6x
CHAUFORT TOWER
BRICK



4x
CHAUFORT
TOWER MINI BRICK



2x
CHAUFORT TOWER
PARAPET



6x
CUNNINGFIELDS
TOWER BRICK



4x
CUNNINGFIELDS
TOWER MINI BRICK



2x
CUNNINGFIELDS
TOWER PARAPET

THE MIGHTY PLUNGER

If you choose the Mighty Plunger weapon, during setup, place it at the left or the right side of your player board. The front part of the weapon can be a maximum distance of 2 from the edges of the player board. During the game, the following rules apply:

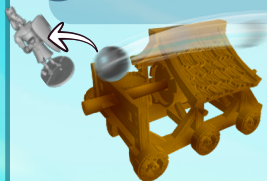


1

Driver's seat: During the Aim Phase, if there is not a troop on the Mighty Plunger, you may take one of your troops (that is in play, not from the box) and place it onto the Plunger's seat. As long as there is a troop on the Plunger, you are allowed to move it around the battlefield and use it to fire at your opponent.

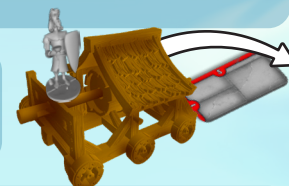
2

Move Forward: During the Aim Phase, instead of repositioning your Mighty Plunger, you may move it by a distance of 2 in any direction (preferably closer to your enemy's castle). Unlike other weapons, the Mighty Plunger has wheels, allowing it to move closer to its target!



3

Knock them down: If your troop is knocked over by the Mighty Plunger (by an enemy's boulder or a fireball), the troop goes back to the box. At the same time, your Mighty Plunger goes back to its starting location, at the side of your player board, making sure its front is a maximum distance of 2 from the edges. If you accidentally knock your troop down while moving the Plunger or shooting with the Plunger, simply place them back on their seat.



ACTION CARDS REFERENCE



Plunger Thruster: During the Aim Phase, you may move your Mighty Plunger an extra distance of 4 (to a max total of 6).



Broken Wheel: Place this card beside a Mighty Plunger. As long as this card is in play, the weapon can only move a maximum distance of 1. This affects and negates the effect of a Plunger Thruster card. At the beginning of your next turn, discard this card.



Tumble up: If there is not a troop on your Mighty Plunger, place one of your Troops from the box on its driver's seat.



Anchor: Place this card beside a Mighty Plunger. Next time the Plunger is hit and the troop driving is knocked over, remove the troop. Instead of returning the Plunger back to its starting location, discard this card.

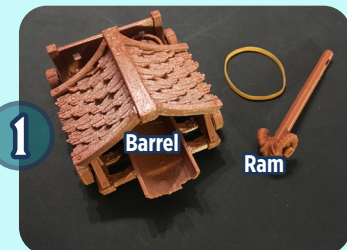


Nay: After an opponent declares the Action Card they will use, cancel that Action Card's effect. This card can be played at any time during the game, as a reaction to any player, playing any card, even another NAY card!



Beehive: Instead of a boulder, load your weapon with a beehive! If you hit any of your opponent's bricks, the bees chase their troops. Move up to 3 of your opponent's troops to new valid locations, following the Troop Placement Rules.

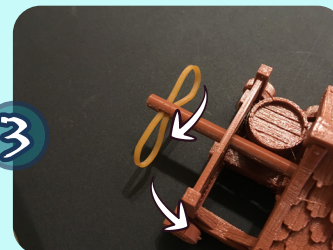
ASSEMBLING THE MIGHTY PLUNGER



Take the barrel, the ram and one elastic band from the box.



Pass the ram through the barrel, and through the back of the Mighty Plunger.



Pass the elastic band through the hole. Stretch the elastic band and attach it at the pegs on both sides of the Mighty Plunger.



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



CONCEPTION DU JEU: Kristian Fosh DÉVELOPPEURS: Constantine Kevorque, Anastasios Grigoriadis
ART ET ILLUSTRATIONS: Damien Mammoliti CONCEPTION GRAPHIQUE: Kristian Fosh, Luis Brüh
TRADUCTION: Jonathan Coulombe et Christian Roy (French Kissed Games)

APERÇU DE L'EXTENSION

L'extension Tour de l'artificier nécessite le jeu de base Catapult Kingdoms.

Combinez le contenu du jeu de base Catapult Kingdoms et de l'extension Tour de l'artificier. Lors de l'installation, les joueurs choisissent une famille et prennent leurs briques, portes, parapets, troupes et plateau de joueur respectifs. Les joueurs choisissent ensuite une combinaison quelconque de 2 armes et une carte Action de chaque type. Suivez les règles de configuration et les règles générales du jeu de base de Catapult Kingdoms. Toute règle qui affecte les briques s'applique également aux parapets.

COMPOSANTES



Le Mighty Plunger

Si vous choisissez l'arme Mighty Plunger, lors de la mise en place, placez-la à gauche ou à droite de votre plateau de joueur. La partie avant de l'arme peut être à une distance maximale de 2 des bords du plateau de joueur. Pendant la partie, les règles suivantes s'appliquent :

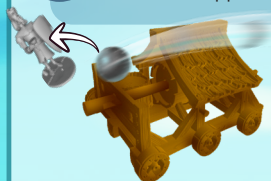


1

Siège du conducteur: Pendant la phase de visée, s'il n'y a pas de soldat sur le Mighty Plunger, vous pouvez prendre un de vos soldats (qui est en jeu, pas de la boîte) et le placer sur le siège du conducteur. Tant qu'il y a un soldat sur le Mighty Plunger, vous pouvez déplacer l'arme sur le champ de bataille et l'utiliser pour tirer sur votre adversaire.

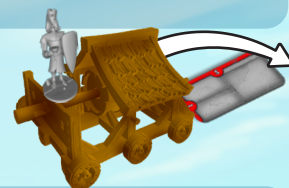
2

En avant!: Pendant la phase de visée, au lieu de repositionner votre Mighty Plunger, vous pouvez le déplacer d'une distance de 2 dans n'importe quelle direction (de préférence plus près du château de votre ennemi). Contrairement aux autres armes, le Mighty Plunger est équipé de roues, ce qui lui permet de se rapprocher de sa cible!



3

Renversez-les!: Si votre soldat tombe du Mighty Plunger, il retourne dans la boîte. Vous devez alors replacer votre Mighty Plunger sur son emplacement initial, sur le côté de votre plateau de joueur, en veillant à ce que sa face avant soit à une distance maximale de 2 des bords du plateau de joueur.



GUIDE DES CARTES ACTION



Poussée du bélier: Pendant la phase de visée, vous pouvez déplacer votre Mighty Plunger d'une distance supplémentaire de 4 (jusqu'à un total maximum de 6).



Roue brisée: Placez cette carte à côté d'un Mighty Plunger. Tant que cette carte est en jeu, l'arme ne peut se déplacer que d'une distance maximale de 1, ce qui affecte et annule l'effet de la carte Poussée du bélier. Au début de votre prochain tour, défaussez cette carte.



Culbute: S'il n'y a pas de soldat sur votre Mighty Plunger, placez une de vos troupes de la boîte sur son siège du conducteur.



Solidement ancré: Placez cette carte à côté d'un Mighty Plunger. La prochaine fois que le Mighty Plunger est touché et que le conducteur est renversé, retirez le soldat. Au lieu de ramener le Mighty Plunger à son emplacement de départ, défaussez cette carte.

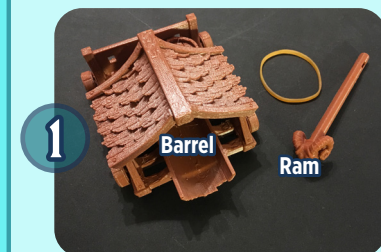


Que nenni!: Lorsqu'un adversaire déclare la carte d'action qu'il va utiliser, vous annulez l'effet de cette carte d'action. Cette carte peut être jouée à tout moment au cours de la partie, en réaction au fait que n'importe quel joueur joue n'importe quelle carte, même une autre carte QUE NENNI!



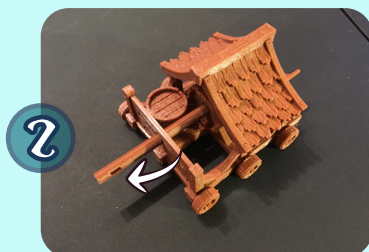
Ruche: Au lieu d'utiliser un rocher, chargez votre arme avec une ruche! Si vous touchez une des briques de votre adversaire, les abeilles poursuivent ses troupes. Déplacez jusqu'à 3 des soldats de votre adversaire vers de nouveaux emplacements valides, en suivant les règles de placement des troupes.

ASSEMBLAGE DU MIGHTY PLUNGER



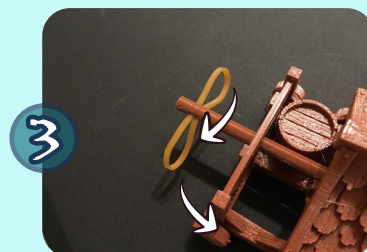
1

Prenez le canon, le bélier et un élastique dans la boîte.



2

Faire passer le bélier dans le canon, et à l'arrière du Mighty Plunger.



3

Faites passer l'élastique dans le trou. Étirez l'élastique et fixez-le aux chevilles des deux côtés du Mighty Plunger.



4

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



DISEÑO DEL JUEGO: Kristian Fosh DESARROLLADORES: Constantine Kevorque, Anastasios Grigoriadis
ARTE E ILUSTRACIONES: Damien Mammoliti DISEÑO GRÁFICO: Kristian Fosh, Luis Brüh
TRADUCCIÓN: Mario Quiles y Luis López (spanishgame.translators@hotmail.com)

RESUMEN DE LA EXPANSIÓN

La expansión La Torre del Artífice requiere el juego básico de Catapult Kingdoms.

Combinad los componentes del juego base de Catapult Kingdoms con los de la expansión La Torre del Artífice. Durante la preparación, cada jugador elige una familia y coge sus respectivos bloques, puertas, parapetos, tropas y un tablero de jugador. Cada jugador coge cualquier combinación de 2 armas y una Carta de Acción de cada tipo. Seguid el resto de la preparación y las reglas del juego básico de Catapult Kingdoms. Cualquier regla que se aplique a un bloque se aplicará también a puertas y parapetos.

COMPONENTES



ARIETE PODEROSO

Si escogiste como arma el Ariete Poderoso durante la preparación, colócalo a izquierda o derecha de tu tablero de jugador. La parte frontal del arma puede estar a una distancia máxima de 2 de los bordes del tablero de jugador. Durante la partida, se aplican las siguientes reglas:



1 Asiento del conductor: Durante la Fase de Puntería, si no hay ninguna tropa en el Ariete Poderoso, puedes coger una de tus tropas (que esté en juego, no en la caja del juego) y colocarla en el asiento del Ariete. Siempre que haya una tropa en el Ariete, podrás moverlo a lo largo del campo de batalla y usarlo para atacar a tu oponente.

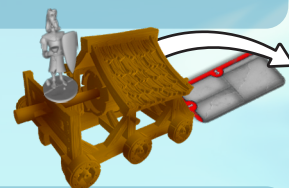
2

Avanzar: Durante la Fase de Puntería, en lugar de reposicionar tu Ariete Poderoso, puedes moverlo a una distancia de 2 en cualquier dirección (preferiblemente acercándolo al castillo enemigo). Al contrario que otras armas, el Ariete tiene ruedas que le permiten acercarse a su objetivo!



3

Derribados: Si tu tropa es derribada del Ariete Poderoso, la tropa es devuelta a la caja del juego. Al mismo tiempo, tu Ariete Poderoso es devuelto a su posición inicial, a uno de los lados del tablero de jugador. Asegúrate de que su parte frontal se encuentra a una distancia máxima de 2 de uno de los bordes.



REFERENCIA DE LAS CARTAS DE ACCIÓN



Ariete Propulsado: Durante la Fase de Puntería, puedes mover tu Ariete Poderoso a una distancia extra de 4 (hasta un total de 6).



Rueda Rota: Coloca esta carta junto a un Ariete Poderoso. Mientras que esta carta esté en juego, el arma podrá ser movida tan solo a una distancia máxima de 1. Este efecto cancela el efecto de la carta Ariete Propulsado. Al principio de tu siguiente turno, descarta esta carta.



Retomar Posiciones: Si no hay ninguna tropa en tu Ariete Poderoso, coloca una de tus Tropas que estén en la caja de juego en el asiento del conductor.



Ancla: Coloca esta carta junto a un Ariete Poderoso. La próxima vez que el Ariete sea golpeado y la tropa que lo conduce sea derribada, retirad la tropa. En vez de devolver el Ariete a su posición inicial, descarta esta carta.

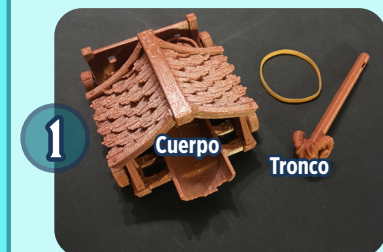


No: Después de que un oponente declare qué Carta de Acción va a usar, cancela el efecto de dicha Carta de Acción. Esta carta puede ser jugada en cualquier momento de la partida, como reacción a otro jugador, contra cualquier carta, e incluso contra otra carta de No.

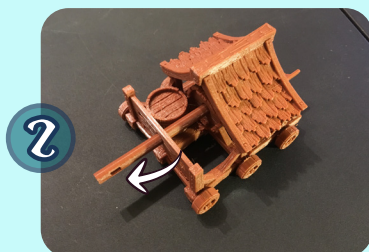


Colmena: En lugar de una roca, carga tu arma con una colmena. Si golpea un bloque del oponente, las abejas perseguirán a sus tropas. Mueve hasta 3 de las tropas de tu oponente a nuevas posiciones válidas, siguiendo las reglas de Colocación de Tropas.

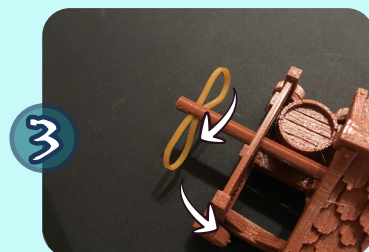
MONTAJE DEL ARIETE PODEROSO



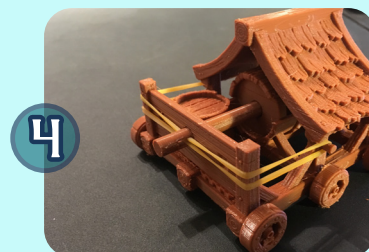
Coge el cuerpo, el tronco y la goma elástica de la caja.



Pasa el tronco a través del cuerpo y a través de la parte trasera del Ariete Poderoso.



Pasa la goma elástica por el agujero. Estira la goma y sujétala en las clavijas a los lados del Ariete Poderoso



Si necesitas más instrucciones, puedes ver los videos sobre su montaje:

www.vesuviusmedia.com/catapultkingdoms



SPIELDESIGN:: Kristian Fosh **ENTWICKLER:** Constantine Kevorque, Anastasios Grigoriadis
ILLUSTRATIONEN: Damien Mammoliti **GRAPHIC DESIGN:** Kristian Fosh, Luis Brüh

ÜBERSICHT



Die Erweiterung Der Turm des Artificers erfordert das Catapult Kingdoms Hauptspiel.

Nutze den Inhalt der Erweiterung mit dem des Hauptspiels. Zu Spielaufbau wählen Spieler eine Familie und nehmen die entsprechenden Truppen, Bausteine, Mini-Bausteine, Brustwehren und ein Spielbrett. Spieler wählen je eine beliebige Kombination zweier Belagerungsgeräte und nehmen von jeder Aktionskarte eine. Folge allen weiteren Regeln des Catapult Kingdoms Hauptspiels zu Aufbau und Spielablauf. Alle Regeln zu Bausteinen gelten auch für Mini-Bausteine und Brustwehren.

SPIELMATERIAL



DER RAMMBOCK

Wählst du den Rammbock als dein Belagerungsgerät, stelle ihn beim Spielaufbau links oder rechts neben dein Spielbrett. Die Vorderseite des Rammbocks darf einen Abstand von bis zu 2 zum vorderen Rand des Spielbretts haben. Während des Spiels gelten folgende Regeln:



1

Fahrersitz: Befindet sich während der "Feuer Freil" Phase keine Truppe auf dem Rammbock, darfst du eine deiner Truppen im Spiel (nicht aus der Box) nehmen und auf den Fahrersitz des Rammbocks setzen. Solange eine Truppe ihm Fahrersitz sitzt, darfst du den Rammbock auf dem Schlachtfeld bewegen und mit ihm auf Gegner schießen.

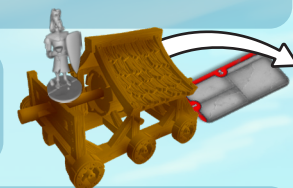


2

Vorwärts: Während der "Zielen" Phase kannst du anstatt den Rammbock neu zu positionieren, ihn einen Abstand von 2 in eine beliebige Richtung bewegen (idealerweise näher an die gegnerische Burg). Anders als andere Belagerungsgeräte hat der Rammbock Räder und kann sich seinem Ziel nähern.

3

Aus dem Sattel werfen: Wird deine Truppe vom Rammbock geworfen, gib sie zurück in die Box. Setze den Rammbock zurück auf seine Start-Position neben dein Spielbrett. Vergiss dabei nicht den korrekten Abstand (maximal 2) einzuhalten.



NEUE AKTIONSKARTEN



Vorstoß: Während der "Zielen" Phase kannst du den Rammbock weitere 4 Längen bewegen (also einen maximalen Abstand von 6).



Zerbrochenes Rad: Lege diese Karte neben einen Rammbock. Solange diese Karte im Spiel ist, kann dieses Belagerungsgerät nur einen maximalen Abstand von 1 bewegt werden. Wirf diese Karte zu Beginn deines nächsten Zuges ab.



Raufklettern: Befindet sich keine Truppe auf deinem Rammbock, setze eine deiner Truppen aus der Box auf den Fahrersitz.



Anker: Lege die Karte neben einen Rammbock. Das nächste Mal, dass der Rammbock getroffen wird und die Truppe herunterfällt, gib die Truppe wie gewöhnlich zurück in die Box. Anstatt den Rammbock zurück auf seine Start-Position zu setzen, entferne diese Karte.

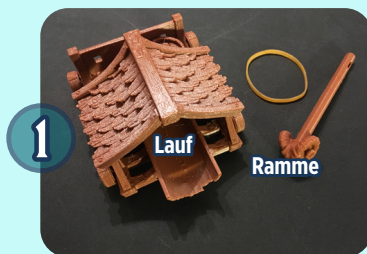


Nein: Wenn ein Gegner eine Aktionskarte ausspielt, stoppe die Ausführung ihres Effekts. Die Nein-Karte kann jederzeit als Reaktion auf die Karten anderer Spieler ausgespielt werden, sogar anderer Nein-Karten!



Bienenw Nest: Anstatt mit einem herkömmlichen Geschoss, lade dein Belagerungsgerät mit einem Bienenw Nest! Triffst du einen gegnerischen Baustein, jagen die Bienen dessen Truppen. Bewege bis zu 3 gegnerische Truppen an neue Standpunkte. Beachte dabei die Regeln für das Platzen von Truppen.

BAUANLEITUNG

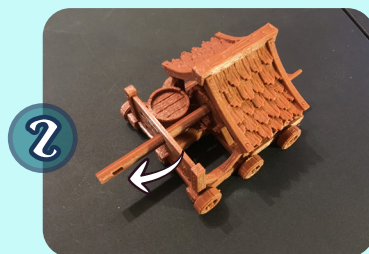


1

Lauf

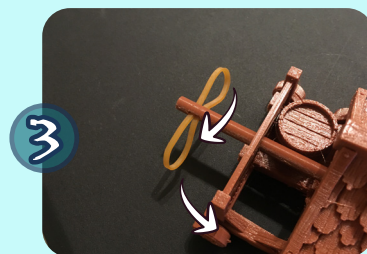
Ramme

Nimm den Lauf, die Ramme und ein Gummiband aus der Box.



2

Führe die Ramme durch den Lauf und durch den hinteren Teil des Rammbocks.



3

Führe das Gummiband durch das Loch. Ziehe das Gummiband und befestige es an den Haltestiften beidseitig des Rammbocks.



4

Benötigst du weitere Anweisungen findest du Videos zum Zusammenbau der Belagerungsgeräte auf

www.vesuviusmedia.com/catapultkingdoms