

# Katapult Fehde

Wer zielt besser?

## ACHTUNG!

In diesem Spiel geht es um den Aufbau und die Zerstörung der gegnerischen Festung, aber NICHT eures Gegners, eurer Haustiere oder von Personen, die versehentlich auf das Schlachtfeld kommen. Bitte spielt fair und achtet darauf, euch nicht gegenseitig zu verletzen oder etwas anderes zu beschädigen als die Festung des Gegners.

In dieser Anleitung verwenden wir das generische Maskulinum (z. B. Spieler). Bitte fühlt euch aber immer alle angesprochen, ganz egal, welche Geschlechtsidentität ihr habt.

## ZIEL DES SPIELS

Besiege alle Ritter des Gegners!

Als König führst du deine Ritter zum Sieg - oder zu einer verheerenden Niederlage! Baue zuerst eine schützende Festung und benutze dann dein Katapult, um Geschosse auf deinen Feind zu schleudern. Wenn es dir als Erster gelingt, dass alle gegnerischen Ritter umgefallen sind, ist die Schlacht vorbei und du hast gewonnen.

## INHALT



## ABSTANDSMESSER

Einige Regeln verlangen, dass ihr auf den Abstand zwischen 2 Objekten achtet. Eine Entfernung von 1 entspricht der Breite des Abstandsmessers, eine Entfernung von 2 entspricht der Länge des Abstandsmessers.



### Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: [www.pegasus.de/ersatzteilservice](http://www.pegasus.de/ersatzteilservice)

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus Spiele Team

## SPIELVORBEREITUNG

Nehmt euch jeweils 1 Spielunterlage, 1 Katapult, 4 Geschosse, 6 Aktionskarten (1 von jeder Sorte) sowie 5 Ritter, 16 Mauersteine und das Tor einer Farbe. Setzt euch mit einem Abstand von etwa 1,5 Metern an einem Tisch oder - noch besser - auf dem Boden einander gegenüber.

1

Plaziert eure **Spielunterlage** vor euch und baut aus allen **Mauersteinen** und dem **Tor** eine Festung.

Alle Teile müssen innerhalb der Grenzen der Spielunterlage platziert werden. Die Mauersteine müssen flach auf der Spielunterlage oder auf anderen Steinen liegen und dürfen nicht schräg an anderen Steinen anlehnen.

2

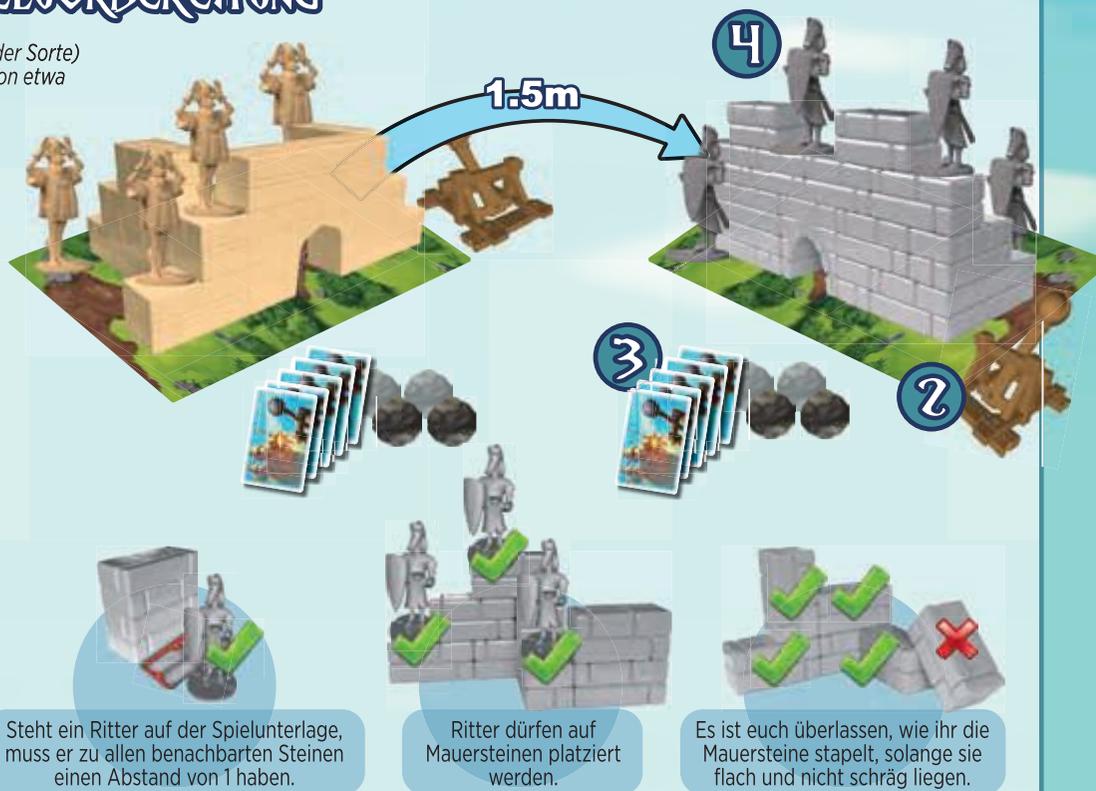
Montiert die **Katapulte**, wie am Ende der Anleitung beschrieben. Stellt euer **Katapult** rechts oder links, mit einem Abstand von maximal 2 zum Rand der Spielunterlage ab.

3

Legt eure **4 Geschosse** bereit. Mischt eure **6 Aktionskarten**. Zieht jeweils 3 davon und nehmt diese auf die Hand. Legt die 3 restlichen Karten verdeckt neben eure Spielunterlage.

4

Stellt eure **Ritter** jetzt in oder auf die Festung. Sie müssen aufrecht auf Steinen oder der Spielunterlage stehen. Ritter, die ihr auf der Spielunterlage platziert, müssen einen Abstand von 1 zu allen benachbarten Mauersteinen haben.



Steht ein Ritter auf der Spielunterlage, muss er zu allen benachbarten Steinen einen Abstand von 1 haben.

Ritter dürfen auf Mauersteinen platziert werden.

Es ist euch überlassen, wie ihr die Mauersteine stapelt, solange sie flach und nicht schräg liegen.

## IMPRESSUM

**Autor:** Kristian Fosh • **Spielentwicklung:** Constantine Kevorque, Anastasios Grigoriadis • **Illustration:** Damien Mammoliti, Kristian Fosh, Luis Brüh • **Deutsche Ausgabe: Grafikdesign:** Jens Wiese • **Redaktion:** VEB Spielekombinat Katja Volk  
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Vesuvius Media, © 2021 Vesuvius Media. © der deutschen Ausgabe 2022 Pegasus Spiele GmbH.

V1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



/pegasusspiele



Pegasus Spiele

## SPIELABLAUF

Ihr spielt abwechselnd, der jüngere Spieler beginnt mit seinem Zug. Jeder Zug ist in 4 Phasen unterteilt: **1. Taktische Planung**, **2. Ausrichtung des Katapults**, **3. Angriff** und **4. Aufräumen**.

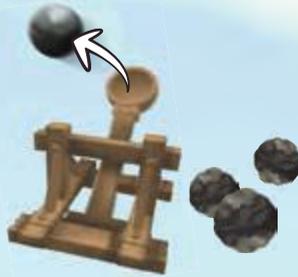
### 1. TAKTISCHE PLANUNG

Wenn du möchtest, wähle 1 Aktionskarte aus deiner Hand und befolge die Anweisungen für diese Karte – siehe dazu die Übersicht weiter unten. Lege sie ab und bilde so einen Ablagestapel für euch beide. Wenn du keine Aktionskarte mehr hast oder in diesem Zug keine ausspielen möchtest, machst du mit der nächsten Phase weiter.



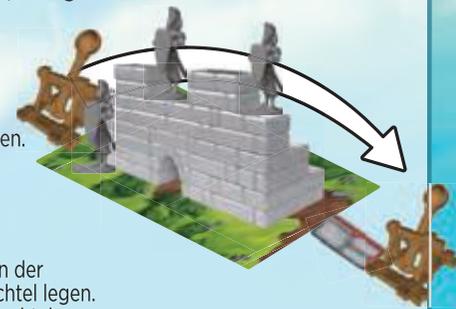
### 3. ANGRIFF

Lade 1 Geschoss in dein Katapult, spanne es und feure es ab! Wenn du die Aktionskarte „Schnellschuss“ verwendest, darfst du, ohne die Position des Katapults zu ändern, ein zweites Geschoss laden und erneut abfeuern.



### 2. AUSRICHTUNG DES KATAPULTS

Du darfst dein Katapult mit einem maximalen Abstand von 2 und in einer Ausrichtung deiner Wahl neben deiner Spielunterlage positionieren.

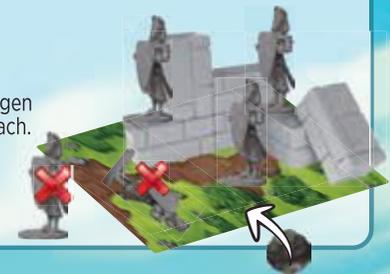


### 4. AUFRÄUMEN

Konntest du gegnerische Mauersteine, das Tor oder Ritter komplett von der Spielunterlage schleudern, muss dein Gegner diese zurück in die Schachtel legen. Auch Ritter, die nicht mehr aufrecht stehen, kommen zurück in die Schachtel. Hast du beim Schleudern versehentlich eigene Steine oder Ritter von deiner Spielunterlage umgestoßen, musst du auch sie in die Schachtel zurücklegen. Schließlich nimmst du dir wieder dein Geschoss.

Denk daran: Für jeden Ritter, den jemand von euch in die Schachtel zurücklegen muss, zieht er sofort – sofern noch verfügbar – 1 Aktionskarte auf die Hand nach.

Nach dem Aufräumen ist dein Zug beendet und dein Gegenüber ist am Zug. Ihr spielt so lange, bis einer von euch keinen aufrechtstehenden Ritter auf bzw. in der Festung mehr hat. Dieser Spieler gewinnt.



## DIE AKTIONSKARTEN



**Umbau:** Du darfst 3 beliebige deiner Mauersteine umbauen. Dazu darfst du Mauersteine deiner Festung verändern und/oder bereits entfernte Steine aus der Schachtel wieder in die Festung einbauen. Beachte, dass die Position sowohl den Regeln des Festungsbaus als auch dem vorgegebenen Abstand von 1 zu den Rittern der Festung entsprechen muss. Weiterhin dürfen beim Umbau keine Ritter oder andere Mauersteine bewegt oder verschoben werden.



**Dieb:** Dein Gegner hält dir verdeckt seine Aktionskarten hin, die er auf der Hand hält. Du ziehst 1 der Karten und fügst sie deinen Handkarten hinzu. Du kannst diese Karte in jedem deiner späteren Züge verwenden.



**Marsch:** Bewege bis zu 3 deiner Ritter, die sich in oder auf der Festung befinden, auf eine neue Position. Stelle sie aufrecht hin. Ritter auf der Spielunterlage müssen den Abstand 1 zu bestehenden Mauersteinen einhalten.



**Verräter:** Du übernimmst für 1 Zug die Kontrolle über das Katapult deines Gegners. Verwende sein Katapult anstelle deines eigenen Katapults und schieße damit aus kurzer Entfernung auf die Festung des Gegners. Du darfst es dazu drehen, aber nicht verschieben. Das ist ein sehr seltener und mächtiger Angriff – setze ihn weise ein!



**Schnellschuss:** Feure dein Katapult in dieser Runde zweimal ab. Du darfst die Position des Katapults für den 2. Schuss nicht verändern.



**Doppelangriff:** Wiederhole den Effekt einer Aktionskarte, die du oder dein Gegner in einem früheren Zug auf den Ablagestapel gelegt hat.

## VARIANTE: SCHNELLES SPIEL

1

**Spielvorbereitung:** Nehmt außer den Aktionskarten alles Spielmaterial und baut es, wie umseitig beschrieben, auf.

2

**Spielverlauf:** Phase 1 entfällt in allen euren Zügen. Schleudert abwechselnd mit euren Katapulten ein Geschoss Richtung gegnerischer Festung. Der Spieler, der zuerst alle feindlichen Ritter umwirft, ist der Gewinner!

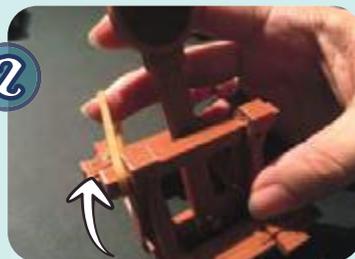
## ZUSAMMENBAU DES KATAPULTS

1



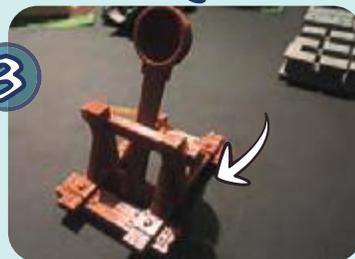
Stelle das Katapult auf eine ebene Fläche und nimm 1 Gummiband aus der Schachtel.

2



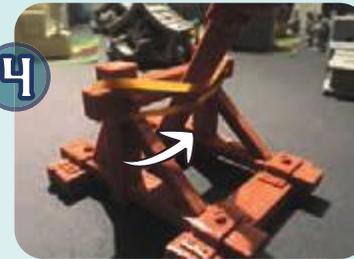
Klappe den Wurfarm nach oben. Spanne ein Ende des Gummibands über die linke Kante des oberen Querbalkens.

3



Führe das Gummiband hinter dem Wurfarm vorbei und spanne es über die Kante auf der anderen Seite des oberen Querbalkens.

4



Ein Video zum Zusammenbau des Katapults findet ihr hier:  
[youtube.com/pegassspiele](https://www.youtube.com/pegassspiele)

Hier geht's  
direkt zum Video!

