

## Kiegészítés a Kastélyhódítók társasjátékhoz

A játék menete röviden:

1. A játék előkészítése után a kezdő játékos dob a megfelelő számú kockával (ld. 2. oldal teteje). Majd a király zsetonnal a számkockának megfelelően lép.
2. Ha a király semleges mezőkön halad át és arra lép, akkor felkészülési szakasz kezdődik. Először a dobójátékos következik. Választ egy kockát a színes és pöttyös kockák közül. Ha színes kockát választ, akkor a színnel megegyező vár mellé helyezhet egy lovagzseton a saját címerére. Ha fehér kockát választja, húzhat egy ármánykártyát. Ha pöttyös kockát választ, akkor a saját készletéből felhelyezhet valamelyik várra egy létrát, melyen a dobó kockával azonos számú katona van. Saját körén belül kijátszhat egy vagy két ármánykártyát is, ezekről lásd a szabály 7. oldalát. Ha a játékos nem kíván kockát választani, passzolhat. Ez esetben feldobja az érmét, mely ha egyest mutat, kap egy várzsetont, ha a hátoldalát, akkor nem történik semmi és a következő játékos választhat még a kockák közül. A kör addig tart, míg az utolsó kockát is felhasználják, vagy amikor a passzt mondó játékos várzseton kap.
3. Ha a király színes mezőn áthalad, vagy arra lép, akkor ostrom következik. Ostromban azok vesznek részt, akik a mellette lévő ostrommezőkön az összes saját címerükön lovagot helyeztek el, valamint létrákat állítottak az ostromlott várhoz. Az ostrom első helyezettje az, akinek a legtöbb katonája van a falon (össze kell adni a saját létrákon lévő számokat). A többiek sorrendjét is ez határozza meg. Egyenlő számú katona esetén lásd 5. oldal. Az ostrom akkor is lezajlik, ha csak egy játékos felel meg a feltételeknek, ez esetben ő az első helyezett. Az ostrom után a többi dobókockát a 2. pont szerint felhasználják a felkészülési szakaszban a játékosok.
4. Ostrom eredményétől függően kapnak a játékosok várzsetonokat, melyekből várat kell építeni. Fontos szabály, hogy az új zsetont csak az előző után jobbra, vagy pedig új sorban helyezheted. A lezárt várhoz már nem lehet további elemeket rakni. Két azonos típusú várzseton nem állhat egymás mellett. (ld. Várzsetonok 5. oldal)
5. Kockajoker két azonos típusú kocka felhasználásával alkalmazhatsz akkor, ha azokat egyébként nem tudnád felhasználni (pl. a dobott színeknek megfelelő ostrommezőkön van már lovagzsetonod). Ez esetben egy másik színű ostrommezőre helyezheted a lovagodat. Ilyenkor két kockát kell felhasználni. (Részletesen lásd 4. oldal)  
Érdekesebb lehet a játék, ha a kockajokert csak akkor alkalmazhatod, ha semmilyen más választás nem lehetséges. A szabályzat példája szerint: csak akkor alkalmazható a zöld és a piros kocka jokerként, ha a játékos nem tud létrát elhelyezni, sem pedig ármánykártyát húzni (például ha az alábbi kockák állnak rendelkezésre: piros, piros, zöld, 2, 3, és ő nem tud piros illetve zöld ostrommezőre zsetont tenni, és már felhasználta a 2-es és 3-as létráját).