

# Das Katapult

## Neue "Hausregeln"

von Frank Geinitz (frankgeinitz@hotmail.com)

Hier eine veränderte Spielregel zur meist "gehassten" 7. Erweiterung Katapult. Wir haben so schon oft gespielt und es macht wesentlich mehr Spaß!

Jeder Spieler erhält nur ein grünes Katapultplättchen. Von den anderen Plättchen wird nur jeweils eins benötigt und neben die Wertungstafel gelegt! Zusätzlich zum vorhandenen Material braucht man noch einen Würfel.

### Spielregel:

Bei einer Karte mit Festzelt wird das Spiel unterbrochen.

Ab der 2. Karte mit Festzelt muss der Spieler mit Ereignisplättchen dieses jetzt einsetzen (siehe unten). Nun folgt eine Katapultrunde (je Spieler ein Versuch). Wer mit dem Schützenfestplättchen am nächsten an die gezogene Karte schießt (Katapultrunde außerhalb des Spielfeldes durchführen, im Zweifelsfall mit der Messlatte nachmessen) sucht sich ein Ereignisplättchen aus und legt es nun vor sich ab:

- **Schlacht (blau):** 1 fremden Gefolgsmann von Spielfläche dem Besitzer zurückgeben (keine Wiese, da man sie nicht vorher fertigstellen kann!)
- **Verführung (gelb):** eigenen und fremden Gefolgsmann auf gleichem Gebiet tauschen (auch hier keine Wiese, da man sonst nur einen Bauern auf einer völlig sinnlosen Wiese platzieren kann und dann wartet bis das nächste Festzelt kommt)
- **Würfeln (rot) :** 1x würfeln, der Spieler bekommt die angezeigten Punkte (bei einer 1 gibt es 10 Punkte!)

Da der Spieler nie weiß, wann das nächste Festzelt gezogen wird (und er sein Ereignisplättchen jetzt vor der neuen Katapultrunde einsetzen muss!), ist die Entscheidung nicht immer einfach!

Nach der Katapultrunde wird die Karte nach den üblichen Regeln angelegt.

Bei der 12. und letzten Festzeltkarte wird keine Katapultrunde mehr durchgeführt, sondern nur noch das Ereigniskärtchen eingesetzt. Um das Mitzählen der Festzeltkarten zu vereinfachen, kann man eines der unbenutzten Katapultplättchen auf der Zählleiste positionieren.