



Castle Combo



*“Hør godt efter, fattiglemmer og baroner,
falke og kryb! Vores gode konge beder
mig om at bekendtgøre starten
på den store ... COMBO-FEST!”*

Budbringeren Michel, Hans Majestæts herold

Spiloversigt og målet i spillet



I **Castle Combo** rekrutterer hver spiller 9 personer og placerer dem i sit tableau bestående af 3 x 3 kort.

Alle 78 **personkort** kommer fra to steder: borgere kommer fra slottet, og landsbyboere kommer fra landsbyen, og budbringerens position angiver det sted, man kan rekruttere personer fra.

Hver person giver dig en øjeblikkelig evne og giver i slutningen af spillet point afhængigt af betingelserne på kortet.

Når alle har spillet 9 runder (dvs. alle har 9 personer foran sig), vinder den spiller, der har flest point i sit tableau.



Indhold

39 slotskort
med grå bagside

39 landsbykort
med brun bagside

1 budbringer



> Kortets opbygning <



Skjold
Der er 6 forskellige skjoldtyper

Adel Religion Lærdom
(findes oftest på slottet)

Militær Håndværk Bonde
(findes oftest i landsbyen)



52 Guldmonter
(40 med værdien 1 og 12 med værdien 5)



44 nøgler
(36 med værdien 1 og 8 med værdien 3)

Det er ikke meningen, at guld og nøgler skal være en begrænset mængde. I det sjældne tilfælde, at I ikke har nok, kan I bruge en hvilken som helst erstatning. I finder passende til at holde styr på disse ressourcer.

I dobbeltsidet oversigt

I pointblok

Denne regelbog

Symboloversigt	
1 Få 1 guld fra lagret	Per For hvert adelskøjl i dit tableau
2 Få 2 nøgler fra lagret	Per For hver forskellig skjoldtype (bortset alle 6) i dit tableau
3 Få 3 point i slutningen af spillet	Per For hvert lærdomskøjl på alle 3 køjt i denne række
Slotbanner (bortset på alle lagret)	Per For hvert forskellig skjoldtype (bortset alle 6) på alle tre køjt i denne kolonne
Landsbybanner (bortset på alle landsbyer)	Per For hvert religionsskøjl på alle 3 køjt i denne række OG denne kolonne
Rabat på 1 guldmønt ved køb af borgere	Per missing For hver forskellig skjoldtype (bortset alle 6), der ikke er til stede i dit tableau
Rabat på 1 guldmønt ved køb af landsbyborgere	If is missing Hvis der ikke er nogen militærskøjl i dit tableau
Rabat på 1 guldmønt ved køb af alle personer (borgere OG landsbyborgere)	Per For hvert køjt med 1 lærdomsskøjl og 1 bondekøjl, uanset hvor de er i dit tableau
	Per For hvert køjt af 3 identiske skjolde, uanset hvor de er i dit tableau



Opsætning

- A** Bland **slotskortene** (med grå bagside) til **en stak**. Læg stakken midt på bordet. **Vend de 3 øverste kort** i en række ved siden af stakken.
- B** Gør det **samme med landsbykortene**. Placér stakken sammen med de 3 vendte landsbykort under slotskortene som vist.
- C** Placér **budbringeren** ved siden af de vendte **landsbykort**.
- D** Hver spiller tager **2 nøgler og 15 guld**. Læg alle resterende nøgler og guld inden for rækkevidde af alle spillere: Dette er lageret.
- E** Vælg en tilfældig startspiller.
Spillet kan begynde!



Spillet's gang

Startspilleren er den første spiller, og med uret spiller alle deres tur, indtil alle spillere har 9 kort foran sig.

I DIN TUR

Når det er din tur til at spille, skal du udføre følgende handlinger i denne rækkefølge:

- 1 Brug en nøgle** (*valgfri*)
- 2 Køb et kort** (*obligatorisk*)
- 3 Brug kortets evne** (*obligatorisk*)
- 4 Flyt budbringeren, og fyld op med kort begge steder** (*obligatorisk*)

Når den aktive spiller har udført alle disse 4 trin, går turen videre til spilleren til venstre, der nu skal tage sin tur.



1 Brug en nøgle (valgfri)

Du må bruge **1 (og kun 1)** af dine nøgler til at **udføre en af de følgende to handlinger**:



◆ **Flyt budbringeren** til det andet sted (slottet eller landsbyen).



◆ **Kassér alle 3 kort** på det sted, hvor budbringeren er, og **vend 3 nye kort** fra den tilsvarende stak.



Kasserede kort

Kasserede kort placeres til venstre for deres stak som en synlig bunke.

Kasserede kort er offentlig information.

Hvis en stak er tom, når der skal afsløres kort fra den, blandes den tilsvarende bunke af kasserede kort til en ny stak.

2 Kø et kort (obligatorisk)

Du **skal** tage et af de 3 kort med billedsiden opad **på det sted, budbringeren befinder sig**. Betal kortets pris i guld, som vist i øverste venstre hjørne af kortet. Placér derefter kortet i **dit tableau**.

> Rabatter



Nogle kortevner giver en **permanent** rabat, når du **køber** kort fra et bestemt sted (slot, landsby eller begge dele).

Dette vises med en gylden linje.

Sørg for at lægge alle de gældende rabatter sammen i dit tableau!

Et kort kan ikke koste mindre end 0 guld; du får ikke guld, hvis du har højere rabatter end kortets pris.

Vigtigt: Hvis det kort, du køber, har en rabattevne, gælder kortets egen rabattevne kun for dine næste køb, og ikke dette.

Vend et kort

Du kan altid tage et kort **uden at betale kortets pris** og placere det **med billedsiden nedad i dit tableau**.

Når du gør det, ignorerer du dets evne, dets point i slutningen af spillet og **alle andre oplysninger, der er trykt på det**, men du får øjeblikkeligt **6 guld og 2 nøgler som kompensation**, som vist på bagsiden af kortene.



Placering

Placer **straks** det kort, du har taget, i dit tableau.

Du skal overholde **2 regler**:

◆ Hvert kort efter det første skal placeres **ved siden af** (ortogonalt) mindst ét andet kort i dit tableau.

◆ Når spillet er slut, skal dit tableau bestå af **3 x 3** kort. Du må aldrig føje et 4. kort til en kolonne eller en række.



Vigtigt: Nogle kort giver point, afhængigt af hvor de ligger i tableauet. Deres position fastlæses først, når dine rækker og kolonner er fyldt op.



Eksempel: Hvis du starter dit tableau på denne måde, læses kolonnen for hvert kort: venstre for "Royal guard", midten for "Spy" og højre for "Militiaman".

Men i dette stadie af spillet er det kun de fremtidige kort, der afgør, om denne række er den øverste, midterste eller nederste række i dit tableau.

3 Brug kortets evne (obligatorisk)

Et korts evne anvendes **lige efter**, at kortet er blevet placeret i dit tableau. Kortet tager sig selv i betragtning ved afviklingen af dets evne (undtagen hvis evnen er en rabat).

Medmindre andet er nævnt på kortet, er en evne altid en **gevinst for dig** og skaleres udelukkende efter, **hvad der er i dit tableau**.

Tag dine gevinster (nøgler og/eller guld) fra lageret.



Eksempel: Med denne evne får DU 1 nøgle for hvert landsbybanner i DIT tableau (medregnet det kort, der udløser denne evne).

- ◆ Når en evne nævner dine modstandere, vedrører den alle andre spillere.
- ◆ Hver gang en evne nævner en nabo, vælger du enten tableauet hos spilleren til venstre for dig eller spilleren til højre for dig.

Oversigten forklarer alle kortevner.

4 Flyt budbringeren, og fyld op med kort begge steder (obligatorisk)

Hvis der er trykt et **budbringerikon** i banneret på den figur, der er blevet købt, skal du **flytte budbringeren** til det viste sted (grå/op = slot; brun/ned = landsby).



Hvis der ikke er et sådant ikon, eller hvis kortet er blevet taget for at blive placeret med billedsiden nedad, flyttes budbringeren ikke.

Vend derefter kort for at **fylde hvert sted**, der har færre end 3 synlige kort. Tag kort fra slotsstakken til slottet og fra landsbystakken til landsbyen.

Tomt sted

Sker det, at et sted **ikke kan fyldes op** til 3 kort, selvom I blander de kasserede kort til en ny stak, skal I fjerne alle kort fra det pågældende sted fra spillet og placere budbringeren i nærheden af det tilbageværende sted. Budbringerikoner på de kort, der er købes, eller nøgler, der bruges, flytter ikke længere budbringeren. Hvis du bruger en nøgle, kan du stadig opdatere alle 3 kort på det sted, der er tilbage.

TUREN SLUTTER

Når alle fire handlinger er udført, går turen videre til næste spiller med urets retning.

Spillets afslutning

Spillet slutter, når alle spillere har bygget deres tableauer med **9 kort**.

Kort med en pung

Når spillet slutter, placerer hver spiller sit resterende guld på kort med en pung i sit tableau. Hver pung kan indeholde så meget guld, som der er trykt med sort på den (i dette tilfælde 4 guld).



- ◆ Brug pointblokken til at tælle pointene på **hvert pointbanner**, der er vist på dine kort. Hvert pointbanner refererer altid kun til elementerne i DIT EGET tableau, når du skal tælle point. Kort med billedsiden nedad er ingen point værd.
- ◆ **Hver nøgle**, du har, er **1 point** værd.
- ◆ Guld, der ikke er gemt i punge, giver ingen point. Behold det dog for at finde en vinder, hvis der opstår uafgjort.



POINTOPTÆLLING

Læg pointene **for hvert af dine kort og nøgler** sammen for at få dit endelige pointantal. Spilleren med flest point vinder spillet. I tilfælde af uafgjort vinder den spiller, der har mest guld tilbage. Hvis der fortsat er uafgjort, vinder de involverede spillere sammen.



Point-eksempel



3 x 3 point, for 3 sæt (3 og 5)
Kortet, der ligger med billedsiden nedad, giver intet banner

2 x 6 point, da og mangler

11 x 1 point, for at beholde 11 nøgler

3 x 3 point, for 3 -skjolde på denne række

2 x 2 point, for 2 guld opbevaret på dette kort

5 point, da dette kort er på et af de påkrævede felter

6 point, da der er 2 guld på "Sculptor"
og 4 guld på "Miraculously cured"

0 point, da et kort med billedsiden nedad ikke er noget værd

4 x 2 point, for 4 guld opbevaret på dette kort.
Det er det maksimale, dette kort kan opbevare.

11 x 1 point, for at beholde 11 nøgler

Summen af alle de tidligere rækker er spillerens
endelige pointantal.

	LOUISON	
	9	
	12	
	11	
	9	
	4	
	5	
	6	
	0	
	8	
	11	
Σ	75	

KORTOVERSIGT

Symbolerne på kortene forklarer kortets evne. Hvis du gerne vil have flere detaljer end dem, der står på oversigten, skal du bare bladre et par sider frem i regelbogen for at få en fuld forklaring på nogle af de sværere kort.



Når du spiller dette kort, får hver modstander 1.



Når du spiller dette kort, må du placere 2 på hvert af dine egne kort med et -symbol.



Når du spiller dette kort, skal du fylde 2 af dine forskellige kort med et -symbol helt med.



Når du spiller dette kort, skal du vælge og kassere et af de 3 kort i landsbyen. Få derefter svarende til kortets guldpris.



Når du spiller dette kort, får du 1 for hvert i en af dine naboers tableauer. Få derefter for hvert i dit eget tableau.

Når du spiller dette kort, får du PPP. Herefter får alle dine modstandere .



Når du spiller dette kort, får du 1 for hvert tomt felt i dit tableau.

Når du spiller dette kort, får hver af dine modstandere .



Når du spiller dette kort, får alle spillere .

Når du spiller dette kort, skal du vælge og kassere et af de 3 kort i landsbyen. Få derefter svarende til kortets guldpris.





Når du spiller dette kort, må du placere 2 på hvert af dine egne kort med et -symbol ELLER få PPP.

Når du spiller dette kort, får du 1 for hvert i dit eget tableau. Herefter får du for hvert i en af dine naboers tableauer.



Når du spiller dette kort, får du 1 for hvert i en af dine naboers tableauer ELLER PP.

Når du spiller dette kort, får du 1 for hvert i en af dine naboers tableauer ELLER PP.



Når du spiller dette kort, skal du vælge og kassere et af de 3 kort i slottet. Få derefter svarende til kortets guldpris.

Når du spiller dette kort, får du 1 for hvert i en af dine naboers tableauer ELLER PP.





Når du spiller dette kort, må du placere 2 på hvert af dine egne kort med et -symbol. Herefter får alle dine modstandere 2.



Når I tæller point i slutningen af spillet, får du 8, hvis du har mindst 1 kort (slot eller landsby) med billedsiden nedad i dit tableau.



Når du spiller dette kort, får du 1 for hvert kort i dit tableau.



Når du spiller dette kort, får du 7 for hvert i en af dine naboers tableauer.



Når du spiller dette kort, får du 1 pr. i dit eget tableau. Herefter får du 9 pr. i en af dine naboers tableauer.



Når du spiller dette kort, får du 1 for hvert tomme felt i dit tableau.

EN TUR

- 1 Brug en nøgle (valgfri)
- 2 Køb et kort (obligatorisk)
- 3 Brug kortets evne (obligatorisk)
- 4 Flyt budbringeren, og fyld op med kort (obligatorisk)



SKJOLDFORDELING

						
SLOT 	14	12	11	8	7	0
CANDSBY 	1	5	6	10	11	20
Σ	15	17	17	18	18	20

HOLDET BÅG



Designere: Grégory Grard & Mathieu Roussel
 Illustrationer: Stéphane Escapa
 Layout og DTP: Jérôme Soleil & Stéphane Escapa
 Engelsk oversættelse: Mathieu Rivero
 Dansk oversættelse: Pernille Monrad
 Produktionsleder: Donia Faiz
 Projektleder: Sébastien Kihm
 © Catch Up Games 2024