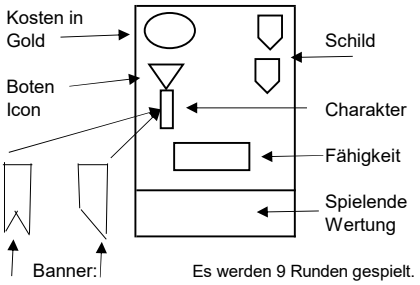
Castle Combo - KSR

Aufbau der Karten



Vorbereitung:

A) Mischt die SCHLOSS-Karten (Rücken: grau) + legt sie verdeckt als Stapel bereit. Legt davon 3 Karten in Reihe offen daneben.
B) Mischt die DORF-Karten (Rücken: braun) und legt sie verdeckt als Stapel bereit. Legt davon 3 Karten in Reihe offen daneben.
C) Platziert den BOTEN rechts neben die DORF-Karten.
D) Jeder Spieler nimmt 2 Schlüssel + 15 Gold.
E) Ermittelt zufällig den Startspieler.

Es werden 9 Runden gespielt. In jeder Runde hat jeder Spieler genau 1 Zug.
JEDERZEIT darf man sich die Karten der Ablage-Stapel ansehen.

Ablauf eines Zuges:

1) (OPTIONAL)
- **GIB 1 Schlüssel ab.**
- **BEWEGE den Boten** in die andere Reihe.

oder

WIRF alle 3 Karten in der Boten-Reihe auf den Ablage-Stapel links vom Nachzieh-Stapel. **DECKE** 3 neue Karten vom Stapel auf.

2) (PFLICHT)
- **NIMM 1 Karte aus der BOTEN-Reihe.**
- **ZAHLE** ihren **Goldwert** und nutze evtl. Rabatte von Karten deines Tableaus. Hat die neue Karte einen Rabatt, gilt dieser noch nicht.

oder

LEGE sie GRATIS verdeckt ins Raster und **ERHALTE 6 Gold + 2 Schlüssel.**

3) (PFLICHT)

NUTZE die FÄHIGKEIT der neuen Karte sofort nach Platzierung, außer es wäre ein Rabatt.
Wenn nicht anders angegeben, ist **der Nutzen** NUR für dich und bezieht sich auf alle Karten deines Rasters.

Nachbar = links oder rechts von dir
Gegner = jeder Mitspieler

Regeln zur Platzierung:

a) Jede Karte nach der ersten im 3 x 3 - Raster muss waagerecht oder senkrecht an mind. 1 Karte angrenzen.
b) Zum Spielende muss das Raster genau 3 Reihen und 3 Spalten haben.

Manche Karte hat Bezug zu ihrer Position im Raster. Evtl. ist diese erst im Verlauf der Partie eindeutig bestimmt.

4) (PFLICHT)
- **BEWEGE den BOTEN** (wenn möglich) in angezeigte Richtung, wenn die neue Karte ein Boten-Icon hat.
- **FÜLLE die Karten-Auslagen auf.**

Gehen Karten aus, wird jeweiliger Ablage-Stapel gemischt und zum Nachzieh-Stapel.

Sollten nach dem Mischen des Ablage-Stapels nicht genug Karten zum kompl. Auffüllen vorhanden sein, dann nimm alle Karten der Reihe aus dem Spiel. UND: Der BOTE kommt neben die übrige Reihe und wird in der Partie NICHT mehr versetzt.

Ende des Spielzuges: Der nächste Spieler ist dran.

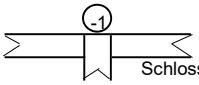
Spielende: **Jeder Spieler hat 9 Karten in seinem Raster liegen.**
Es kann noch Gold gelagert werden auf Karten mit Geldbeutel-Symbol:

Soviel jeweils, wie die Zahl auf dem Geldbeutel angibt. Jedes gelagerte Gold = i.d.R. 2 SP.

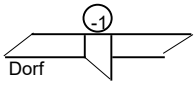
- **WERTUNG:** Nutzt das Wertungs-Blatt für jede Karte an ihrer korrekten Position im Raster. Jeder übrige Schlüssel in eurem Besitz ist 1 Siegpunkt wert. Nicht auf Geldbeuteln gelagertes Gold ist wertlos, außer als Patt-Entscheider.
- **SIEGER:** Es gewinnt die Partie, wer die meisten Siegpunkte erzielt. *Patt: Der Beteiligte mit mehr ungelagertem Gold siegt, sonst: geteilter Sieg.*

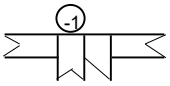
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 23.09.24

Castle Combo: einige Symbol-Beispiele



1 Gold Rabatt beim Kauf von Schloss- bzw. Dorf-Charakteren.





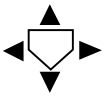
1 Gold Rabatt beim Kauf eines beliebigen Charakters.

pro  für jedes BLAUE Schild

pro  für jedes GRÜNE Schild auf allen 3 Karten dieser Reihe

pro  für jeden unterschiedlichen Schild-Typ (es gibt 6) auf deinem Tableau

pro  für jeden unterschiedlichen Schild-Typ (es gibt 6) in dieser Spalte

pro  für jedes Schild dieser Art auf allen 5 Karten dieser Reihe + Spalte

Anzahl Schilde im Spiel



14	12	11	8	7	0	Schloss
1	5	6	10	11	20	Dorf

pro fehlendem  für jeden unterschiedlichen Schild-Typ (es gibt 6), der nicht auf deinem Tableau ist

wenn  fehlt diese Schild-Farbe fehlt auf deinem Tableau

pro  je Set aus Schilden angezeigter Farben irgendwo auf deinem Tableau

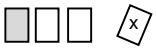
pro  je Set aus 3 identischen Schilden irgendwo auf deinem Tableau

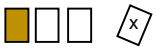
 Erhalte 2 Schlüssel vom Vorrat.

 Karte mit 1 Schild abgebildet

 Erhalte angezeigte Anzahl an Punkten am Spielende.

 Erhalte angezeigte Anzahl an Gold vom Vorrat.

 Nimm 1 der 3 Karten aus der SCHLOSS-Auslage und wirf sie ab. Erhalte ihren Goldwert.

 Nimm 1 der 3 Karten aus der DORF-Auslage und wirf sie ab. Erhalte ihren Goldwert.

 Karte mit Kosten in Gold von 4

 umgedrehte Karte auf deinem Tableau

 per Erhalte 1 Punkt für jedes Gold, das auf allen Karten mit Geldbeutel auf deinem Tableau gelagert ist.

 auf  Erhalte angezeigte Menge (X) an Gold aus dem Vorrat auf jede Karte deines Tableaus, auf der sich ein Geldbeutel befindet.