

Banner: Burg Dorf
 Nun werden 9 Runden mit je 4 Schritten in jedem Spielzug gespielt.
 Jeder Spieler hat 1 Zug je Runde im Uhrzeigersinn.

Vorbereitung:

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

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.

2) (PFLICHT)

- **KAUFE 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
- **KAUFE 1 Karte aus der BOTEN-Reihe,**
- **LEGE sie GRATIS** und verdeckt in dein Raster.
- **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 waagrecht 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.

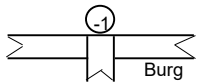
- Der nächste Spieler ist dran.

Spielende: Jeder Spieler hat 9 Karten in seinem Raster liegen.
Es kann noch Gold gelagert werden für Siegpunkte:

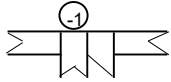
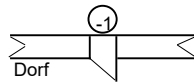
- **Karten mit dem GELDBEUTEL-Symbol:**
 Wer noch GOLD besitzt, darf dieses auf Karten mit Geldbeutel legen, allerdings nur so viel jeweils, wie die Zahl auf dem Geldbeutel angibt. Jedes gelagerte Gold = i.d.R. 2 SP.
- **WERTUNG:** Nutzt das Wertungs-Blatt für jede Karte an ihrer korrekten Position im 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 - 21.08.24

Castle Combo: einige Symbol-Beispiele



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



1 Gold Rabatt beim Kauf eines beliebigen Charakters.



für jedes BLAUE Schild



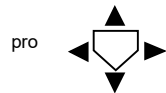
für jeden unterschiedlichen Schild-Typ (es gibt 6) in deinem Tableau



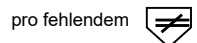
für jedes GRÜNE Schild auf allen 3 Karten dieser Reihe



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



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



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



diese Schild-Farbe fehlt auf deinem Tableau



je Set aus Schilden angezeigter Farben irgendwo auf deinem Tableau



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 BURG-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 in deinem Tableau



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



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