

Замок де Комбо

Правила игры



**«Слушайте, слушайте,
нищие и богачи, трусы и храбрецы!
Наш добрый король велел мне пригласить
вас всех в Замок де Комбо!»**

Михаил, герольд Его величества

Об игре



В игре «Замок де Комбо» каждый игрок должен разместить 9 персонажей в своём королевстве размером 3×3 карты.

Все 78 персонажей распределены между двумя областями: замком и деревней. Фигурка герольда показывает, из какой области вы можете взять карту персонажа.

Каждый персонаж обладает эффектом, который срабатывает, когда вы размещаете карту в своём королевстве. Также персонажи, в зависимости от условий на их картах, принесут вам определённое количество победных очков (ПО) в конце игры.

После того, как каждый игрок сделает 9 ходов (перед каждым игроком выложено 9 карт), произойдёт подсчёт очков. Победит игрок, набравший больше всего ПО!

Состав игры



39 карт замка

с серой рубашкой



39 карт деревни

с коричневой рубашкой

**1 фигурка
герольда**

ОПИСАНИЕ КАРТЫ

Стоимость

Символ герольда

(показывает, что вы должны переместить фигурку)



Имя персонажа и знамя

Замок или Деревня



Эффект

(срабатывает при покупке карты)

Свиток с условием получения ПО

(в конце игры)



Щит

В игре есть 6 типов щитов

Дворянство



Духовенство

(в основном находятся в замке)

Военные



Ремесленники

(в основном находятся в деревне)



Учёные



Крестьяне



52 жетона монет

(40 монет номиналом «1» и 12 монет номиналом «5»)



44 жетона ключей

(36 одинарных и 8 тройных)

Двусторонняя памятка

Блокнот для подсчёта очков

Правила игры

Количество монет и ключей не ограничено.
В редких случаях, когда у вас закончились жетоны, используйте любую подходящую замену.

Памятка по символам

	Возьмите 1 монету из общего запаса		За каждый щит дворянства в вашем королевстве
	Возьмите 2 ключа из общего запаса		За каждый уникальный щит (и в существующем) в вашем королевстве
	Получите 3 ПО в конце игры		За каждый щит учёных на всех 3 картах в одном ряду и столбце этой карты
	Знамя замка (добавлено на карту или персонаж в стене карты замка)		За каждый уникальный щит (и в существующем) на всех 3 картах в этом столбце
	Знамя деревни (добавлено на карту или персонаж в стене карты деревни)		За каждый щит духовенства на всех 3 картах в одном ряду и столбце этой карты
	Скидка в 1 монету при покупке персонажа в замке		За каждый тир щита (и в существующем), которого нет в вашем королевстве
	Скидка в 1 монету при покупке персонажа в деревне		Если в вашем королевстве нет ни одного щита учёных
	Скидка в 1 монету при покупке персонажа (в замке и в деревне)		За каждую карту, состоящую из 1 щита учёных и 1 щита крестьянства, на всех картах в вашем королевстве не имевших от люксембургянца
			За каждый набор из 3 одинаковых щитов на всех картах в вашем королевстве, не имевших от люксембургянца



9

9

9

9

9

9



Подготовка к игре

- А** Перемешайте карты **замка** (с серой рубашкой) и **сформируйте стопку**. Положите стопку в центр стола. Откройте 3 верхние карты и положите их в ряд справа от стопки.
- Б** Так же поступите с **картами деревни**. Разместите стопку карт деревни и открытые карты под картами замка, как показано на рисунке.
- В** Поставьте **фигурку герольда** напротив открытых карт **деревни**.
- Г** Каждый игрок получает 2 ключа и 15 монет. Сформируйте общий запас из оставшихся жетонов.
- Д** Выберите первого игрока. Например, им может стать тот, кто последним читал книгу о средневековье.

Можно начинать игру!



Ход игры



Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока, пока каждый не сделает 9 ходов.

ход игрока

В свой ход выполните по порядку следующие действия.

- ❖ **1 Потратить ключ** *(необязательное действие)*
- ❖ **2 Купить карту** *(обязательное действие)*
- ❖ **3 Применить эффект карты** *(обязательное действие)*
- ❖ **4 Переместить фигурку герольда и открыть новую карту** *(обязательное действие)*



После того, как эти действия были выполнены, ход переходит к следующему игроку слева.



1 Потратить ключ (необязательное действие)



Вы можете потратить только 1 ваш ключ, чтобы выполнить 1 из 2 возможных действий.

◆ Переместить герольда в другую область (замок или деревню).



◆ Сбросить 3 открытые карты из области, напротив которой находится герольд, и открыть 3 новые карты из соответствующей стопки.



Сброс карт

Сброшенные карты размещаются в стопку слева от соответствующей стопки карт лицом вверх. Карты в сбросе – это открытая информация. Если стопка карт области, из которой нужно открыть новые карты, опустела, перемешайте соответствующие сброшенные карты и сформируйте новую стопку.



Купить карту (обязательное действие)

Вы **должны** взять 1 из 3 открытых карт в области, напротив которой находится герольд. Заплатите стоимость карты, указанную в верхнем левом углу. Затем разместите карту **в своём королевстве**.

СКИДКИ



Эффект некоторых карт даёт вам скидку на покупку карт из определённой области (замка, деревни или обеих областей).

Скидка указана на золотой линии. Не забудьте применить все доступные вам скидки при покупке карт.

Карта не может стоить меньше 0, то есть если ваша суммарная скидка больше стоимости карты, вы не получаете монеты из запаса.

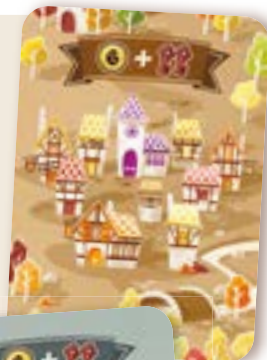
Важно. Если эффект покупаемой вами карты предоставляет скидку, она не действует на саму карту, а только на последующие покупки.

Перевернуть карту лицом вниз

Вы всегда можете взять карту бесплатно и разместить её в своём королевстве **лицом вниз**.

В этом случае никакие эффекты карты не срабатывают, она не принесёт вам ПО в конце игры, но будет учтена в условиях получения ПО или монет таких карт, как Плотник, Дровосек, Нищенка.

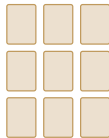
Кроме того, как указано на оборотной стороне карты, вы сразу получаете 6 монет и 2 ключа в качестве компенсации,



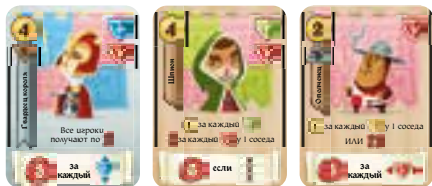
ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ КАРТ

После покупки **сразу разместите** карту в вашем королевстве. Вы должны соблюдать 2 основных правила.

- ◆ Новая карта должна быть размещена **по соседству** (ортогонально) хотя бы с 1 другой картой, уже находящейся в вашем королевстве.
- ◆ В конце игры размер вашего королевства должен быть строго **3 × 3 карты**. Вы не можете добавлять 4-ю карту в ряд или столбец.



Важно. Некоторые карты приносят ПО, если они размещены в указанном ряду или столбце. Их место в королевстве может меняться в течение игры, но оно становится неизменным, когда вы заполняете определённые ряды и столбцы.



Пример. После первых трёх ходов 3 карты вашего королевства лежат следующим образом. Их положение в столбцах уже не изменится: королевский гвардеец лежит в левом столбце, шпион – по центру, ополченец – в правом столбце.

Однако, только ваши последующие действия определяют, будет ли получившийся ряд верхним, центральным или нижним.



Применить эффект карты (обязательное действие)

Эффект карты срабатывает сразу после того, как она была размещена в королевстве. Учитывайте саму карту при применении эффекта (за исключением эффекта скидки при покупке).

Эффекты карт чаще всего позволяют вам что-то получить: монеты, ключи или скидку, и в некоторых случаях эффекты зависят от наличия или отсутствия определённых карт в вашем королевстве. Возьмите указанное количество монет или ключей из общего запаса.



за каждый



Пример. Благодаря этому эффекту вы получаете 1 ключ за каждую карту со знаменем деревни в вашем королевстве (включая и саму карту с этим эффектом).

- ♦ «Ваши соперники» в тексте эффекта относится ко **всем** остальным игрокам кроме вас.
- ♦ Если эффект действует на «1 соседа», вы сами можете выбрать, на какого: соседа справа или соседа слева.

Описания эффектов карт вы можете найти в памятке.



Переместить фигурку герольда и открыть новую карту (обязательное действие)

Если на знамени купленной вами карты есть **символ герольда**, вы должны **переместить фигурку герольда** в указанную область ( = в замок,  = в деревню).

Если на знамени нет такого символа или вы положили карту лицом вниз, герольд остаётся на месте.

Затем откройте новую карту, чтобы в каждом ряду снова было по 3 открытых карты. Пополняйте ряды, открывая карты из соответствующих стопок (замка и деревни).



Пустая область

Если после того, как вы переместили карты из сброса и сформировали новую стопку, в ней недостаточно карт для пополнения открытых карт в одной из областей до 3, уберите все карты этой области. Поставьте фигурку герольда рядом с картами оставшейся области. В этом случае герольд не будет перемещаться, даже если на купленной карте есть его символ или если игрок тратит ключ. Однако, всё ещё можно потратить ключ, чтобы обновить открытые карты оставшейся области.

КОНЕЦ ХОДА

После завершения всех этих действий ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.



Конец игры

Игра заканчивается, когда все игроки разместили в своих королевствах по 9 карт.

Карты с «Кошельком»

В конце игры игроки размещают оставшиеся у них монеты на свои карты с изображением кошелька. Количество монет, которое помещается в конкретный кошелёк, обозначено на карте (в примере справа 4 монеты).



- ◆ Используйте блокнот, чтобы записать ПО, которые приносят вам ваши персонажи согласно условиям, указанным **на свитках** в нижней части карты.
- ◆ Условие на свитке всегда учитывает карты только в ВАШЕМ королевстве. Карты, лежащие **лицом вниз**, не приносят ПО, но учитываются в свитке Плотника.
- ◆ Каждый ваш оставшийся **жетон ключа** приносит 1 ПО!
- ◆ Оставшиеся у вас монеты, которые вы не положили в кошелёк, не приносят ПО. Однако, они могут помочь определить победителя в случае равенства ПО.



ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ



Сложите все ПО, полученные за карты и ключи, и узнайте свой общий результат. Игрок, набравший самое большое количество ПО, становится победителем. В случае ничьей побеждает игрок, у которого осталось больше монет (не убранных в кошелёки). Если ничья сохраняется, все игроки объявляются победителями.



Пример подсчёта ПО



3 × 3 ПО – за 3 пары карт разных областей (3 и 5)
 Карта, лежащая лицом вниз, не учитывается при подсчёте знамён

2 × 6 ПО – в королевстве нет и

11 × 1 ПО – за 11 оставшихся ключей

3 × 3 ПО – за 3 щита в том же ряду

2 × 2 ПО – за 2 монеты, лежащие на этой карте

5 ПО – место этой карты в королевстве соответствует условию

6 ПО – на карте «Скульптор» лежат 2 монеты,
 а на карте «Чудом исцелённый» – 4

0 ПО – карта, лежащая лицом вниз, не приносит ПО

4 × 2 ПО – за 4 монеты, лежащие на этой карте
 Вместимость кошелька — 4 монеты, он полностью заполнен

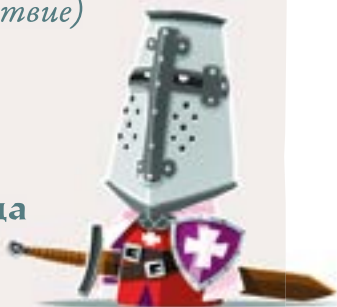
11 × 1 ПО – за 11 оставшихся ключей

Общее количество ПО игрока

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

ХОД ИГРОКА

- 1 Потратить ключ (необязательное действие)
- 2 Купить карту (обязательное действие)
- 3 Применить эффект карты (обязательное действие)
- 4 Переместить фигурку герольда и открыть новую карту (обязательное действие)



РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЩИТОВ ПО ОБЛАСТЯМ

ЗАМОК	14	12	11	8	7	0
ДЕРЕВНЯ	1	5	6	10	11	20
Σ	15	17	17	18	18	20



СОЗДАТЕЛИ

Авторы: Грегори Грап и Матьё Руссель
Художник: Стефан Эскапа
© Catch Up Games, 2024

