

Правила дополнения

Замок де Комбо

Из-под замка!



В подземельях Замка де Комбо
томится дюжина лихих людей,
чьи злодеяния, по меньшей мере, спорны!
Если успеете вызволить их, они сослужат
вам хорошую службу!

Состав дополнения




6 карт замка
с серой рубашкой

6 карт деревни
с коричневой рубашкой



Подготовка к игре

Добавьте все 12 карт из этого дополнения в соответствующие стопки и перемешайте, а затем начните игру как обычно.

Карты этого дополнения отмечены символом  в верхнем левом углу свитка.



Авторы игры выражают благодарность: Ле БАР, Самуэлю, Анне, Панпану, Джеффу, Джеймсу, Габри, Брайану, GGV, Ти Кёр, Лоренсу, Лоле, Сержу, Клодин, Эмбер, Брайану, Сесиль, Венсану, Луизе, Сергею, Клэр и Этьену.

Авторы: Грегори Грар и Матьё Руссель

Художник: Стефан Эскапа **Вёрстка:** Жером Солей

Руководство производством: Дониа Файз

Управление проектом: Себастьян Ким


Все права защищены © Catch Up Games, 2025

Замки



Это дополнение вводит новые условия для подсчёта победных очков (они объясняются в конце этих правил), а также новый тип эффектов: **запертые эффекты**.

Некоторые персонажи находятся под замком – открыв замок (освободив персонажа), вы можете один раз применить его эффект в любой момент игры по вашему выбору.

Когда вы покупаете карту, на которой слева от эффекта персонажа есть значок замка , положите на эту карту 1 ключ **из общего запаса**. Вы можете потратить этот ключ только для того, чтобы один раз применить эффект этой карты.



◆ **Применение запертых эффектов**

За 1 свой ход (включая ход, когда вы купили карту с запертым эффектом) вы можете активировать ключом **не более одного** такого эффекта. Запертый эффект может быть применён:

- ▶ **ЛИБО** до выполнения первого действия – непосредственно перед решением использовать ли ключ для перемещения герольда или сброса 3 открытых карт;
- ▶ **ЛИБО** между выполнением 1-го и 2-го действия – сразу после использования ключа, если вы его использовали, и до покупки карты;
- ▶ **ЛИБО** после 4-го действия – в самом конце хода, после пополнения ряда.

◆ **Неиспользованные ключи**

В конце игры ключи, оставшиеся на ваших картах с запертыми эффектами, добавляются в ваш личный запас и приносят ПО как обычно.

Памятка по символам



Сбросьте все 3 открытые карты из области замка или деревни, затем немедленно откройте 3 карты из соответствующей стопки, чтобы пополнить эту область.

за каждый



За каждый щит ремесленников на картах, которые вы только что сбросили.

за каждую



За каждую карту с эффектом скидки, которую вы только что сбросили.

за каждую



За каждую карту с кошельком на свитке, которую вы только что сбросили.

Примените эффект соседней карты

Выберите 1 карту, ортогонально прилегающую

к этой, и примените её способность. Если таким образом применяется запертый эффект, то вам не надо тратить ключ с такой карты (и на ней может уже не быть ключа).

С помощью данного эффекта нельзя применить эффект скидки, поскольку скидки и так действуют постоянно.

если есть хотя бы 1



Если в этом столбце у вас есть не менее 1 щита учёных.

если

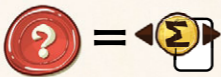


нет

Если в вашем королевстве нет карт, лежащих лицом вниз.



Карта с запертым эффектом.



Сумма стоимости всех 3 карт в этом ряду.

Пример. Карты со стоимостью 7 и 3, а также карта, лежащая лицом вниз, в одном ряду принесут 10 ПО.



За каждую неповторяющуюся стоимость карт в вашем королевстве.

Пример. На картах со стоимостью 2, 2, 4, 4, 6, 7, 8 и двух картах лицом вниз встречаются 5 различных значений стоимости: $3 \times 5 = 15$ ПО.

