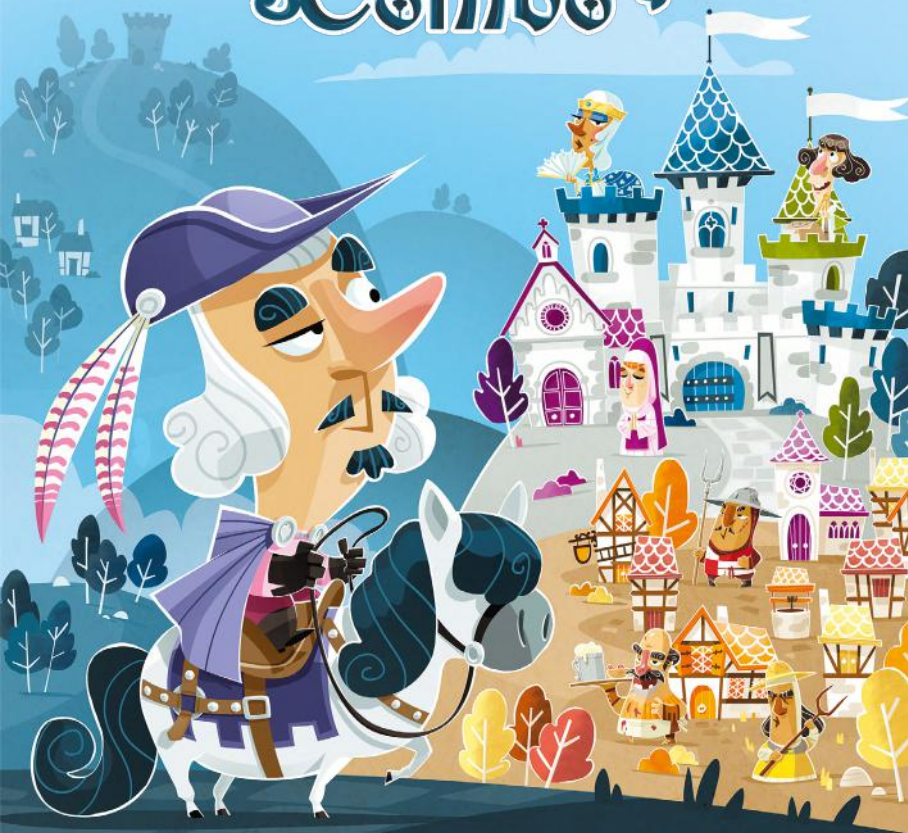


Castle Combo



— Слухайте всі! Жебраки й вельможі,
відважні й полохливі! Наш милостивий король велів
мені звістити вас про початок великої... **ЗАБАВИ!**

Артур, гонець і довірений слуга Його Величності

Опис і мета гри



У грі **Castle Combo** кожен гравець наймає 9 персонажів, викладаючи їх у своїй ігровій зоні квадратом 3 × 3 карти.

Усі 78 карт персонажів розміщують у двох локаціях — **замок** та **село**, а фішка **гінця** вказує, з якої саме локації ви зможете їх наймати.

Карта кожного персонажа має негайний ефект, а також дає переможні очки (ПО) наприкінці гри залежно від зазначених на ній умов.

Після того як усі гравці виконають по 9 ходів (тобто в ігровій зоні кожного гравця буде по 9 карт персонажів), переможе той, хто набере найбільше ПО.



Вміст гри

39 карт замку
з сірими зворотами

39 карт села
з коричневими зворотами

1 фішка гінця



Структура карти

Ціна в дукатах

Символ гінця
(указує, куди перемістити фішку)

Назва персонажа + стяг
замок або село

Ефект
(активується відразу після купівлі)

Усі гравці отримують за кожен

Сувій переможних очок
(наприкінці гри)

Щит

У гри є 6 типів щитів

Вельможі Духівники Учені
(переважно в замку)

Вояки Ремісники Селяни
(переважно в селі)



52 жетони дукатів
(40 шт. номіналом «1»
та 12 шт. номіналом «5»)



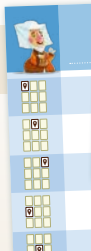
44 жетони ключів
(36 шт. зі значенням
«1» та 8 шт. зі
значенням «3»)

Кількість жетонів дукатів і ключів необмежена. У рідкісних ситуаціях, коли у вас вичерпаються ці жетони, замініть їх будь-чим підходящим.

І двостороння пам'ятка

І блокнот для підрахунку ПО

Ці правила



Глумачення символів

1	Отримайте 1 дукат із запасу	Щит	За кожному щиті незалежно у вашій грімовій зоні
2	Отримайте 2 ключі із запасу	Ключ	За кожному ключі незалежно у вашій грімовій зоні
3	Наберіть 3 ПО наприкінці гри	Ключ	За кожному ключі незалежно у вашій грімовій зоні
Стяг замку	(на всіх портах персонажів із замку)	Стяг замку	За кожному стягу замку незалежно у вашій грімовій зоні
Стяг села	(на всіх портах персонажів із села)	Стяг села	За кожному стягу села незалежно у вашій грімовій зоні
Зимаків	в 1 дукаті від час купівлі персонажів із замку	Зимаків	За кожному зимаків незалежно у вашій грімовій зоні
Зимаків	в 1 дукаті від час купівлі персонажів із села	Зимаків	За кожному зимаків незалежно у вашій грімовій зоні
Зимаків	в 1 дукаті від час купівлі будь-якого персонажа (із замку ЧИ села)	Зимаків	За кожному зимаків незалежно від типу персонажів у вашій грімовій зоні



Приготування

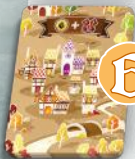
- А** Перетасуйте колоду карт замку (із сірим зворотом) та покладіть її на центр стола. **Відкрийте 3 верхні карти** й викладіть їх у ряд біля колоди.
- Б** Зробіть те саме з колодою карт села. Покладіть її разом із 3 відкритими картами села під картами замку, як показано на малюнку.
- В** Розмістіть **фішку гінця** біля відкритих карт села.
- Г** Кожен гравець отримує **2 ключі** та **15 дукатів**. Решту жетонів дукатів і ключів покладіть у межах досяжності всіх гравців. Це **запас**.
- Д** Будь-яким способом виберіть першого гравця. Усе готово до початку гри!



А



В



Б



Г



Перебіг гри

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, усі виконуватимуть ходи, поки в ігровій зоні кожного гравця не буде 9 карт.

У СВІЙ ХІД

У свій хід ви послідовно виконуєте такі кроки:

- 1 Використати ключ *(необов'язково)*
- 2 Купити карту *(обов'язково)*
- 3 Застосувати ефект карти *(обов'язково)*
- 4 Перемістити фішку гінця та поповнити ряди карт обох локацій *(обов'язково)*

Після того як ви завершите ці 4 кроки, свій хід виконуватиме гравець ліворуч від вас.



1 Використати ключ (необов'язково)



Ви можете використати 1 (і лише один) зі своїх ключів, щоб виконати одну з таких двох дій.

- ◆ **Перемістити фішку гінця** в іншу локацію (замок або село).



- ◆ **Скинути всі 3 карти** з ряду тієї локації, де перебуває гонець, і **відкрити 3 нові карти** з відповідної колоди.



Використавши ключ, поверніть його в запас.

Скидання карт

Скинуті карти ви кладете горілиць ліворуч від їхньої колоди, утворюючи відповідний скид. Гравці можуть будь-коли переглядати скинуті карти. Якщо ви повинні взяти карти з колоди, а вона вичерпалася, перетасуйте відповідний скид й утворіть нову колоду.

2 Купити карту (обов'язково)

Ви повинні взяти 1 із 3 відкритих карт ряду тієї локації, де перебуває гонець. Заплатіть за карту стільки дукатів, скільки зазначено в її лівому верхньому куті. Потім розмістіть карту у своїй ігровій зоні.

> Знижки



Деякі ефекти карт дають вам постійну знижку під час купівлі карт із певної локації (із замку, із села або з обох локацій). Знижки позначено золотою смужкою.

Обов'язково сумуйте всі знижки, які дають карти у вашій ігровій зоні!

Карта не може коштувати менше ніж 0 дукатів; ви не отримуете дукатів, якщо сума ваших знижок більша за ціну карти.

Важливо! Якщо ви купуєте карту, яка має ефект знижки, то ця знижка поширюється лише на ваші наступні купівлі, а не на купівлю цієї карти.

Перевернути карту долілиць

Ви завжди можете безплатно взяти карту й покласти її долілиць у свою ігрову зону. Узавши таким способом карту, ви ігноруете її ефект, умову набирання ПО наприкінці гри, а також будь-яку іншу інформацію, надруковану на ній. Однак за це ви негайно отримуете 6 дукатів і 2 ключі, як зображено на звороті карт.



Правила розміщення

Негайно розмістіть придбану карту у своїй ігровій зоні. Для цього ви повинні дотримуватися **2 правил**:

- ◆ Кожна карта після першої повинна бути **суміжною** (по горизонталі чи вертикалі) щонайменше з **1** іншою картою у вашій ігровій зоні.
- ◆ Наприкінці гри карти у вашій ігровій зоні повинні утворювати квадрат **3 × 3 карти**. Ви ніколи не можете додавати в ряд чи стовпець четверту карту.



Важливо! Деякі карти дають ПО залежно від своєї позиції в ігровій зоні. Протягом гри місце карти на столі залишається незмінним, але її остаточна позиція визначається після заповнення всіх рядів і стовпців у ігровій зоні.



Приклад. Розмістивши карти у своїй ігровій зоні таким способом, ви визначили стовпець для кожної карти: у лівому стовпці — «Вартівниця», у центральному — «Шпигун», а в правому — «Ратник».

Однак лише наступні карти визначають, яким буде цей ряд — верхнім, середнім чи нижнім.

3 Застосувати ефект карти (обов'язково)

Ви застосовуєте ефект карти **відразу після того**, як розмістили її у своїй ігровій зоні. Під час застосування ефекту карти її саму враховують для цього ефекту (за винятком ефекту знижки).

Якщо на карті не зазначено інакше, то ефект завжди дає вам якусь користь, що залежить лише від карт у вашій ігровій зоні. Отримуючи жетони ключів і/або дукатів, ви берете їх із запасу.



**за
кожен**



Приклад. Завдяки цьому ефекту ВИ отримуєте 1 ключ за кожен стяг села у ВАШІЙ ігровій зоні (враховуючи також ту карту, ефект якої ви застосовуєте).

- ◆ Щоразу, коли в тексті ефекту зазначено ваших суперників, це стосується всіх інших гравців.
 - ◆ Щоразу, коли в тексті ефекту зазначено сусіда, ви вибираєте найближчого до вас гравця ліворуч або праворуч.
- Усі ефекти роз'яснено на пам'ятці.

4 Перемістити фішку гінця та поповнити ряди карт обох локацій (обов'язково)

Якщо на стязі купленої вами карти персонажа надруковано **символ гінця**, то ви **переміщуєте його фішку** в зазначену локацію (сірий / угору = в замок; коричневий / униз = в село).



Якщо такого символу на карті немає або якщо ви поклали карту долілиць у свою ігрову зону, то гонець залишається на місці.

Відкрийте карти, щоб **поповнити ряд кожної локації**, де залишилося менше ніж 3 карти. Ряд карт замку ви поповнюєте картами з колоди замку, а ряд карт села — картами з колоди села.

Порожня локація

Якщо після тасування скиду будь-якої локації все одно неможливо поповнити ряд цієї локації до 3 карт, то вилучіть із гри всі карти з цієї локації та розмістіть фішку гінця біля ряду іншої локації. Фішка гінця більше не переміщуватиметься після купівлі карт із символом гінця чи використання ключа. Однак ви все ще можете використати ключ, щоб оновити всі 3 карти ряду тієї локації, що залишилася.

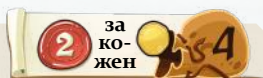
КІНЕЦЬ ХОДУ

Після того як ви завершите всі 4 кроки свого ходу, свій хід виконує гравець ліворуч від вас.

Кінець гри

Гра закінчується після того, як усі гравці матимуть у своїх ігрових зонах по 9 карт.

Кarti з гаманцем



Якщо після закінчення гри у вас залишилися дукати, покладіть їх на карти з гаманцем у своїй ігровій зоні. Чорне число на гаманці позначає його місткість (як-от у цьому гаманці може бути щонайбільше 4 дукати).

- ◆ Підрахуйте ПО, які дає **кожен сувій** на картах у вашій ігровій зоні, і запишіть їх у блокнот. Кожен ваш сувій ПО завжди посилається лише на елементи у ВАШІЙ ігровій зоні. Перевернуті долілиць карти не дають ПО.
- ◆ **Кожен ваш ключ** дає 1 ПО.
- ◆ Дукати, які не лежать у гаманцях, не дають ПО. Однак залиште їх для розв'язання можливих нічиїх.



ПІДРАХУНОК ПО

Додайте **ПО за всі свої карти та ключі**, щоб отримати остаточний результат. Перемагає гравець із найбільшою кількістю ПО. У разі нічиєї перемагає той претендент, у якого залишилося найбільше дукатів. Якщо й далі нічия, то претенденти ділять перемогу.



Приклад підрахунку ПО



3 × 3 ПО: за 3 набори (3 та 5) перевернута карта не дає стяга

2 × 6 ПО: в ігровій зоні немає та

11 × 1 ПО: за 11 ключів

3 × 3 ПО: за 3 щити у цьому ряді

2 × 2 ПО: за 2 дукати на цій карті

5 ПО: ця карта на одній з потрібних позицій

6 ПО: на карті «Скульпторка» є 2 дукати, а на карті «Зцілений» — 4 дукати













0 ПО: перевернута карта не дає ПО

4 × 2 ПО: за 4 дукати на цій карті.

Це максимум дукатів, що може бути на цій карті

11 × 1 ПО: за 11 ключів

Результат гравця дорівнює сумі всіх попередніх рядків

	ОКСАНА	
	9	
	12	
	11	
	9	
	4	
	5	
	6	
	0	
	8	
	11	
	75	

ХІД ГРАВЦЯ

- 1 Використати ключ (необов'язково)
- 2 Купити карту (обов'язково)
- 3 Застосувати ефект карти (обов'язково)
- 4 Перемістити фішку гінця та поповнити ряди карт обох локацій (обов'язково)



РОЗПОДІЛ ШИТІВ

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

ТВОРЦІ

Автори: Грегорі Град і Мат'є Русселл
Художник: Стефан Ескапа
Верстка: Жером Солей і Стефан Ескапа
Переклад англійською: Мат'є Ріверо
Керівниця виробництва: Донія Фаїз
Керівник проекту: Себастьян Кім

© Catch Up Games 2024

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник: Олександр Борисенко
Менеджер проекту: Антон Садика
Перекладач: Святослав Михаць
Випускова редакторка: Олена Науменко
Редактор: Сергій Сафулько
Верстальник: Артур Патрихалко

© Feelindigo 2025
www.feelindigo.com