

Castle Combo



*„Hört, hört, ihr Edelleute und Tagelöhner,
ihr Haudegen und Halunken!
Auf Geheiß unseres gütigen Königs
erkläre ich das Spektakel für eröffnet!“*

KOSMOS

Spielidee und -ziel



In **Castle Combo** werbt ihr reihum 9 Charaktere in Form von Karten an und legt sie zu einer 3x3-Auslage vor euch aus.

Alle 78 **Charakter**-Karten kommen entweder aus dem **Schloss** oder dem **Dorf**. Der Aufenthaltsort des **Herolds** bestimmt, wo ihr Karten anwerben dürft.

Jeder Charakter verfügt über eine **Fähigkeit**, die sofort ausgeführt wird, und eine **Wertungsbedingung**, die bei Spielende Punkte einbringt, je nachdem, wie gut sie erfüllt ist.

Nachdem ihr alle 9-mal am Zug wart (und dadurch 9 Charaktere vor euch liegen habt) endet das Spiel mit der Wertung.

Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt!



Spielmaterial

39 Schloss-Karten
mit grauer Rückseite

39 Dorf-Karten
mit brauner Rückseite

1 Herold-Figur



> Eine Karte im Detail <

Kosten in Gold

Herold-Pfeil

(zeigt an, ob der Herold bewegt wird)



Charaktername und Banner

Schloss



Dorf



Fähigkeit

(wird nach dem Kauf ausgeführt)



Wappen

Es gibt 6 Arten von Wappen:



(vor allem im Schloss zu finden)



(vor allem im Dorf zu finden)

Wertungsbedingung
(für die Wertung am Ende)



52 Goldmünzen

40× Wert 1
12× Wert 5



44 Schlüssel

36× 1 Schlüssel
8× 3 Schlüssel

Der Vorrat an Goldmünzen und Schlüsseln ist nicht begrenzt. Im seltenen Fall, dass die beiliegende Menge nicht ausreicht, behelft euch bitte mit passendem Ersatz.

I Symbol-Übersicht (beidseitig)

I Wertungsblock



Symbol-Übersicht	
1	Erhalte 1 Gold aus dem Vorrat.
2	Erhalte 2 Schlüssel aus dem Vorrat.
Am Spielende	erhältst du 3 Punkte.
Schloss-Banner	(ist auf allen Schloss-Karten vorhanden)
Dorf-Banner	(ist auf allen Dorf-Karten vorhanden)
Rabatt von 1 Gold beim Kauf einer Schloss-Karte	
Rabatt von 1 Gold beim Kauf einer Dorf-Karte	
Rabatt von 1 Gold beim Kauf einer Karte (Schloss UND Dorf)	
pro	Für jedes Adel-Wappen in deiner Auslage.
pro	Für jede verschiedene Wappen-Art (von der 6) in deiner Auslage.
pro	Für jedes Lehn-Wappen auf den 3 Karten dieser Zeile.
pro	Für jede verschiedene Wappen-Art (von der 6) auf den 3 Karten dieser Spalte.
pro	Für jedes Glaub-Wappen auf den 3 Karten in dieser Zeile UND in dieser Spalte.
pro lebender	Für jede verschiedene Wappen-Art (von der 6), die in deiner Auslage NICHT vorhanden ist.
falls fehlt	Falls KEIN Militär-Wappen in deiner Auslage vorhanden ist.
pro	Für jedes Set aus 1 Lehn-Wappen und 1 Bauerntum-Wappen (egal wo in deiner Auslage).
pro	Für jedes Set aus 3 Wappen gleicher Art (egal wo in deiner Auslage).



Spielvorbereitung

- A** Mischt die **Schloss-Karten** zu einem **Stapel** und legt ihn die Tischmitte. Deckt die **3 obersten Karten** von diesem Stapel auf und legt sie als Reihe daneben.
- B** **Wiederholt das mit den Dorf-Karten:** Legt den gemischten Stapel und die 3 aufgedeckten Dorf-Karten unterhalb der Schloss-Karten aus.
- C** Stellt die Figur des **Herolds** neben die aufgedeckten **Dorf-Karten**.
- D** Nehmt euch jeweils **2 Schlüssel und 15 Gold**. Legt alle übrigen Schlüssel und Goldmünzen als Vorrat bereit.
- E** Wer zuletzt in einem Schloss war, beginnt. Und schon kann es losgehen!



C



D

Spielablauf

Eine Partie *Castle Combo* dauert genau **9 Runden**. Ihr seid reihum im Uhrzeigersinn am Zug, bis eure Auslagen aus 3×3 Karten vollendet sind. Dann führt ihr die Wertung durch.

EIN SPIELZUG

Wenn du am Zug bist, führst du diese vier Schritte der Reihe nach durch:

- 1** **Einen Schlüssel ausgeben** (*optional*)
- 2** **Eine Karte kaufen** (*Pflicht*)
- 3** **Die Fähigkeit der Karte ausführen** (*Pflicht*)
- 4** **Den Herold bewegen (ggf.) und die Kartenreihen auffüllen** (*Pflicht*)

Nachdem du alle vier Schritte ausgeführt hast, ist die Person links von dir am Zug.



1 **Einen Schlüssel ausgeben** (optional)

Du darfst **genau 1** deiner **Schlüssel** ausgeben, um **eine der folgenden zwei Aktionen** auszuführen:



- ◆ **Bewege den Herold** zur jeweils **anderen Reihe** (vom Dorf zum Schloss oder umgekehrt).



- ◆ **Wirf alle 3 Karten** der Reihe neben dem Herold ab. **Decke dann 3 neue Karten** vom zugehörigen Nachziehstapel auf.



Karten abwerfen & leerer Nachziehstapel

Sammelt abgeworfene Karten auf zwei offenen Abwurfstapeln links neben den Nachziehstapeln. Ihr dürft die Abwurfstapel jederzeit durchsehen.

Ist ein Nachziehstapel leer, wenn eine Karte aufgedeckt werden soll, mischt den zugehörigen Abwurfstapel zu einem neuen Nachziehstapel.



Eine Karte kaufen (Pflicht)

Du **musst** 1 der 3 ausliegenden Karten **aus der Reihe neben dem Herold kaufen**. Bezahle ihre oben links aufgedruckten Kosten in Gold an den Vorrat. Dann lege die Karte in deine Auslage (*Details auf der nächsten Seite*).

> Rabatte



Rabatt auf
Schloss-Karten



Rabatt auf
Dorf-Karten



Rabatt auf Schloss-
und Dorf-Karten

Manche Kartenfähigkeiten gewähren dir einen **dauerhaften** Rabatt, wenn du Karten einer bestimmten Reihe kaufst (Schloss, Dorf oder beides). Dieser Rabatt ist stets auf einem goldenen Streifen angegeben.

Rechne alle gültigen Rabatte in deiner Auslage zusammen, bevor du eine Karte bezahlst! Eine Karte kann **niemals weniger als 0 Gold** kosten. Du erhältst kein Gold, falls dein Gesamt-Rabatt größer ist als die Kosten der Karte.

Wichtig: Wenn du eine Karte kaufst, die eine Rabatt-Fähigkeit hat, gilt ihr Rabatt erst für zukünftige Käufe – also nicht für sich selbst.

Eine Karte verdeckt auslegen

Du darfst eine Karte aus der Reihe nehmen, **ohne ihre Kosten zu bezahlen**. Dann musst du sie jedoch **verdeckt** in deine Auslage legen. In diesem Fall ignorierst du ihre Fähigkeit, ihren Herold-Pfeil und alle anderen aufgedruckten Angaben. Die Karte ist bei Spielende **keine Punkte** wert.

Dafür erhältst du sofort **6 Gold und 2 Schlüssel** als Entschädigung. Dies ist auch als Erinnerung auf den Karten-Rückseiten angegeben.



Wie du eine Karte in deine Auslage legst

Lege die gekaufte Karte **sofort** in deine Auslage. Dafür gelten zwei Regeln:

- ◆ Du musst jede Karte – außer der ersten – **angrenzend** zu einer vorhandenen Karte anlegen. Angrenzend bedeutet **oben, unten, links oder rechts** daneben.
- ◆ Am Ende des Spiels muss deine Auslage genau **3×3 Karten groß** sein. Du darfst unter keinen Umständen eine vierte Karte in eine Zeile oder Spalte legen.



Wichtig: Einige Karten bringen Punkte, je nachdem, wo sie sich in deiner Auslage befinden. Ihre finale Position ergibt sich erst im Laufe des Spiels und ist erst dann festgelegt, wenn alle Zeilen und Spalten gefüllt sind.



Beispiel: Wenn du deine Auslage so wie links gezeigt beginnst, legst du die Spalten für die drei Karten bereits fest. Die Königliche Wache liegt links, der Spion in der Mitte und der Milizsoldat rechts.

Damit hast du jedoch noch nicht festgelegt, ob dies die obere, mittlere oder untere Zeile deiner Auslage ist. Das ergibt sich erst, wenn du weitere Karten in deine Auslage legst.



Die Fähigkeit der Karte ausführen (Pflicht)

Unmittelbar nachdem du die Karte in deine Auslage gelegt hast, führst du ihre Fähigkeit aus. Die Karte **zählt** für ihre Fähigkeit selbst **mit** (außer wenn es sich um einen Rabatt handelt, siehe Seite 7).

Wenn auf einer Karte nichts anderes angegeben ist, **erhältst** du durch eine Fähigkeit immer etwas. Die Menge richtet sich ausschließlich danach, was sich **in deiner Auslage** befindet. Nimm dir alles, was du erhältst, aus dem Vorrat (Münzen/Schlüssel).



pro



Beispiel: Durch diese Fähigkeit erhältst DU 1 Schlüssel für jede Dorf-Karte in DEINER Auslage (wobei die Karte mit dieser Fähigkeit ebenfalls mitzählt).

- ◆ Wenn sich eine Fähigkeit auf „alle anderen“ bezieht, sind damit alle Personen gemeint, nur du selbst nicht.
- ◆ Wenn sich eine Fähigkeit auf „einen Nachbarn“ bezieht, wählst du entweder die Person links von dir oder die Person rechts von dir aus.

Alle Fähigkeiten sind auf der beiliegenden Symbol-Übersicht erklärt.



Den Herold bewegen (ggf.) und die Kartenreihen auffüllen (Pflicht)

Falls auf dem Banner der gekauften Karte ein **Herold-Pfeil** abgebildet ist, **bewege den Herold** neben die angegebene Kartenreihe: **braun** = nach unten zum Dorf, **grau** = nach oben zum Schloss.



Gibt es kein solches Symbol oder hast du die Karte verdeckt in deine Auslage gelegt, bewegt sich der Herold nicht, sondern bleibt, wo er ist.

Decke dann neue Karten auf, um **jede Kartenreihe aufzufüllen**, bis jeweils 3 Karten ausliegen. Nimm Karten vom Schloss-Stapel für die Schloss-Reihe und Karten vom Dorf-Stapel für die Dorf-Reihe.

Karten eines Ortes erschöpft

*Falls es nach dem Mischen des Abwurfstapels **immer noch nicht möglich ist**, eine Kartenreihe auf 3 Karten aufzufüllen, werden alle Karten dieses Ortes aus dem Spiel entfernt und der Herold neben die verbleibende Kartenreihe gestellt.*

Der Herold wird nicht mehr durch Herold-Pfeile oder ausgegebene Schlüssel bewegt. Du kannst weiterhin 1 Schlüssel ausgeben, um die 3 Karten der noch verbleibenden Kartenreihe zu erneuern.

ENDE DEINES SPIELZUGS

Nachdem du alle vier Schritte ausgeführt hast, ist die Person links von dir am Zug.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, nachdem ihr alle eure Auslagen aus 3×3 Karten vollendet habt.

Karten mit „Münzbeutel“

Legt bei Spielende euer übriges Gold auf Karten, die einen Münzbeutel zeigen. Auf jeder dieser Karte darf höchstens so viel Gold liegen, wie die schwarze Zahl auf dem Münzbeutel angibt. (Im obigen Beispiel also Goldmünzen im Wert von 4.)

Geht eure Karten von oben links nach unten rechts durch und notiert die Punkte auf dem Wertungsblock:

- ◆ Ermittelt die Punkte **jeder Wertungsbedingung** auf den Karten. Jede Wertungsbedingung bezieht sich nur auf Karten und Merkmale in der **EIGENEN AUSLAGE**.
- ◆ **Verdeckte Karten** sind **0 Punkte** wert.
- ◆ **Jeder Schlüssel** ist **1 Punkt** wert.
- ◆ Gold, das nicht auf Münzbeuteln liegt, ist keine Punkte wert. Behaltet es jedoch vor euch, um einen eventuellen Gleichstand zu entscheiden.



SIEGESFEIER

Zählt nun die Punkte eurer **Karten und Schlüssel** zusammen. **Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.**

Gleichstand? Es gewinnt, wer von euch mehr Gold übrig hat (nicht auf Karten). Immer noch Gleichstand? Dann teilt ihr euch den Sieg.



Wertungs- beispiel

(siehe Symbol-Übersicht)



3 × 3 Punkte für 3 Sets (3 und 5 , die verdeckte Karte hat kein Banner).

2 × 6 Punkte, weil und fehlen.

11 × 1 Punkt für 11 übrige Schlüssel.

3 × 3 Punkte für 3 -Wappen in dieser Zeile.

2 × 2 Punkte für die 2 Gold auf dieser Karte.

5 Punkte, weil diese Karte auf einem der drei geforderten Felder liegt.

6 Punkte für die 2 Gold auf der Bildhauerin und den 4 Gold auf dem wundersam geheilten Patienten.

0 Punkte, weil verdeckte Karten nichts wert sind.

4 × 2 Punkte für die 4 Gold auf dieser Karte. (Das ist die Höchstmenge, die an Gold hier liegen darf.)

11 × 1 Punkt für 11 übrige Schlüssel.

Die Gesamtpunktzahl ist die Summe aller eingetragenen Punkte.

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

EIN SPIELZUG IM ÜBERBLICK

- 1 **Einen Schlüssel ausgeben** (optional)
- 2 **Eine Karte kaufen** (Pflicht)
- 3 **Die Fähigkeit der Karte ausführen** (Pflicht)
- 4 **Den Herold bewegen** (ggf.) und **die Kartenreihen auffüllen** (Pflicht)



VERTEILUNG DER WAPPEN

						
SCHLOSS 	14	12	11	8	7	0
DORF 	1	5	6	10	11	20
Σ	15	17	17	18	18	20

Autoren: Grégory Grard und Mathieu Roussel

Illustration: Stéphane Escapa

Grafik: Jérôme Soleil & Stéphane Escapa

Produktionsmanagement: Donia Faiz

Projektmanager: Sébastien Kihm

Deutsche Redaktion: Wolfgang Lüdtko
mit Sebastian Wenzlaff

Übersetzung und Grafik: Sebastian Wenzlaff



© CatchUp Games.
Alle Rechte
vorbehalten.

© 2025 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN CHINA
Art.-Nr.: 685393

Hinweise zum
Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal

