

Castle Combo



*“¡Atención, atención, ricos y pobres,
valientes y cobardes!*

*Nuestro gran Rey declara abierta la
gran... ¡FIESTA DE LOS COMBOS!*

Michel el mensajero, heraldo de su Majestad

Resumen y objetivo del juego



En *Castle Combe*, cada jugador selecciona 9 personajes y los coloca en su zona de juego de 3x3.

Las 78 cartas de Personaje provienen de 2 lugares: del **Castillo** y de la **Villa**, y la posición del peón del **Mensajero** indica el lugar del que se pueden seleccionar los personajes.

Cada personaje te otorga una habilidad inmediata y, al final de la partida, consigue puntos según las condiciones de su carta.

Después de que todos hayan jugado 9 turnos (es decir, de que todos tengan 9 personajes frente a ellos), el jugador con más puntos en su zona de juego gana la partida.

Componentes



39 Cartas de Castillo
con el reverso gris

39 Cartas de Villa
con el reverso marrón

1 Peón de Mensajero

> Anatomía de una Carta <

Coste en Oro

Icono de Mensajero
(Se debe mover el peón)



Nombre del personaje + bandera

Castillo o Villa



Habilidad
(Se activa al comprar)



Escudo

Hay 6 tipos de escudos

Nobleza



Fé



Estudiante



(Más comunes en el Castillo)

Militar



Artesanía



Campesino



(Más comunes en la Villa)

Pergamino de Puntuación
(al final de la partida)



52 Fichas de Oro
(40 de valor 1 y
12 de valor 5)



44 Fichas de Llave
(36 de valor 1 y
8 de valor 3)

El Oro y las Llaves son ilimitados. En el extraño caso de que no tengas bastantes, utiliza cualquier sustitutivo adecuado para contabilizar estos recursos.

1 ayuda de juego de doble cara



1 bloc de puntuación



Este reglamento

Game aid for icons	
1	Gain 1 Gold from the supply Gain 2 Keys from the supply Gain 3 points at the end of the game
per	For each Nobility shield in your tableau For each different shield type (among all shields in your tableau)
per	For each Scholarship shield on all 3 cards of this row
per	For each faith shield type (among all 5 cards of this row) AND this column
per missing	For each different shield type (among all shields present in your tableau) if there is no military shield in your tableau
per	For each set of 3 identical shields, wherever they are in your tableau



Preparación

- A** Baraja las cartas de **Castillo** (de reverso gris) **en un mazo**. Coloca ese mazo en el centro de la mesa. **Revela las primeras 3 cartas** formando una fila junto al mazo.
- B** Haz lo mismo **con el mazo de Villa**. Colócalo junto con las 3 cartas de Villa reveladas, debajo de las cartas de Castillo como se indica.
- C** Coloca el **peón de Mensajero** junto a las cartas reveladas de **Villa**.
- D** Cada jugador coge **2 Llaves y 15 de Oro**. Coloca las Llaves y Oros restantes al alcance de todos los jugadores: esto será el suministro.
- E** Elige al azar al jugador inicial. ¡El juego puede comenzar!



Cómo se Juega

Empezando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario los jugadores juegan su turno hasta que todos tienen 9 cartas en frente de ellos.

DURANTE TU TURNO

Cuando sea tu turno, realiza los pasos siguientes en este orden:

- 1 Gastar una Llave (opcional)**
- 2 Comprar una carta (obligatorio)**
- 3 Aplicar la habilidad de la carta (obligatorio)**
- 4 Mover el peón del Mensajero y rellena las cartas de ambas localizaciones (obligatorio)**

Una vez que se hayan completado estos 4 pasos, el jugador a la izquierda del actual jugador activo realiza su turno.





Gastar una Llave (opcional)

Puedes gastar **1** (y sólo una) de tus **Llaves** para realizar **una de las dos acciones siguientes**.



- ◆ **Mover el peón del Mensajero** a la otra localización (Castillo o Villa).



- ◆ **Descartar las 3 cartas** de la localización donde está el Mensajero y **revelar 3 nuevas cartas** del mazo correspondiente.



Descartar cartas

Las cartas descartadas se colocan a la izquierda de su mazo formando una pila visible. Las cartas descartadas son información pública.

Si un mazo se agota cuando debieran revelarse carta de él, baraja la pila de descarte correspondiente para formar un nuevo mazo.



2 Comprar una carta (*obligatorio*)

Debes coger una de las 3 cartas bocarriba **de la localización donde está el Mensajero**. Paga el coste en Oro de la carta que se indica en la esquina superior izquierda de la carta. Luego coloca la carta **en tu zona de juego**.

> Descuentos



Algunas habilidades de las cartas te otorgan un descuento **permanente** al **comprar** cartas de una localización concreta (Castillo, Villa o ambas).

Esto se indica con una línea dorada.

¡Asegúrate de tener en cuenta todos los descuentos de tu zona de juego!

Una carta no puede costar menos de 0 Oros; no ganas oro si tienes más descuento que el coste de una carta.

Importante: Si la carta que compras tiene una habilidad de descuento, esta habilidad sólo se aplica para tus compras siguientes y no para ella.

Voltear una carta bocabajo

Siempre puedes coger una carta **sin pagar su coste**, y colocarla **bocabajo en tu zona de juego**.

Si lo haces, ignora su **habilidad**, sus **puntos de final de partida** y **cualquier otra información indicada en ella**, pero obtienes de

inmediato **6 Oros y 2 Llaves como compensación**, tal y como se indica en el reverso de las cartas.



Reglas de Colocación

Coloca **de inmediato** la carta que cogiste en tu zona de juego. Para ello, debes cumplir **2 reglas**:

◆ Cada carta tras la primera debe colocarse **adyacente** (ortogonalmente) a al menos otra carta de tu zona de juego.

◆ Al final de la partida, tu zona de juego debe ser una cuadrícula de **3 x 3 cartas**. Nunca puedes añadir una cuarta carta a una columna o fila.



Importante: Algunas cartas otorgan puntos según su posición en la cuadrícula. Esta posición se consolida a lo largo de la partida y sólo se concreta a medida que se llenan tus filas y tus columnas.



Ejemplo: empezar tu zona de juego así, establece la columna para cada carta: izquierda para el Guardia Real, central para el Espía y derecha para el Miliciano.

Sin embargo, en este momento de la partida, sólo las cartas posteriores determinarán si esta fila es la superior, la central o la inferior.



3 Aplicar la habilidad de la carta (obligatorio)

La habilidad de una carta se aplica **justo después** de que la carta se haya colocado en tu zona de juego. La carta se tiene en cuenta a ella misma al resolver la habilidad (excepto para habilidades de descuento).

A menos que se indique lo contrario en la carta, una habilidad siempre es **beneficiosa** y tiene en cuenta únicamente **lo que hay en tu zona de juego**. Coge los elementos obtenidos (Llaves y/u Oros) del suministro.



Ejemplo: con esta habilidad TÚ ganas 1 Llave por cada bandera de Villa en TU zona de juego (contando la carta que activa esta habilidad).

- ◆ Cuando una habilidad menciona a tus oponentes, afecta a todos los demás jugadores.
- ◆ Cuando una habilidad menciona a un vecino, elige entre los jugadores que están directamente a tu izquierda o a tu derecha de tu zona de juego.
La ayuda de juego explica las habilidades de todas las cartas.



4 Mover el peón del Mensajero y llenar las cartas de ambas localizaciones (obligatorio)

Si hay un **ícono de Mensajero** dibujado en la bandera de un personaje que ha sido comprado, **mueve el peón del Mensajero** a la localización indicada (Gris/arriba = Castillo; marrón/abajo = Villa).



Si no está este ícono, o si la carta ha sido colocada bocabajo, el Mensajero no se mueve.

Luego revela cartas hasta **completar cada zona** con 3 cartas visibles. Coge cartas del mazo de Castillo para la zona de Castillo y del mazo de Villa para la zona de Villa.

Localización Vacía

Si, tras barajar el descarte de una localización, **sigue siendo imposible completar su zona** con 3 cartas, retira del juego todas las cartas de esa localización y coloca el peón del Mensajero junto a la zona que queda. Los iconos de Mensajero en las cartas que se compren o gastar una Llave ya no moverán al Mensajero más. Gastar una Llave seguirá permitiéndote descartar y revelar 3 nuevas cartas en esa localización.

FINAL DE TURNO

Cuando completes los cuatro pasos, el siguiente jugador en sentido horario realizará su turno.

final de la partida

El juego termina cuando todos los jugadores han completado sus zonas de juego de **9 cartas**.

Cartas con “Puntuación de Bolsa”



Cuando el juego acaba, los jugadores colocan su oro restante sobre las cartas con puntuación de Bolsa de su zona de juego. Cada bolsa puede contener tanto oro como el indicado en negro en ella (en este caso, 4 Oros).

- ◆ Usa el bloc de puntuación, cuenta los puntos de **cada pergamino de puntuación** que muestran tus cartas. Cada pergamino de puntuación siempre se refiere únicamente a los elementos de TU PROPIA zona de juego. Las cartas bocabajo no otorgan puntos.
- ◆ **Cada Llave** que tengas te otorga **1 punto**.
- ◆ El oro que no se almacena en las bolsas no otorga puntos. Sin embargo, guárdalo para romper empates pudieran producirse.



PUNTUACIÓN FINAL

Suma **la puntuación de cada una de tus cartas y llaves** para obtener tu puntuación final. El jugador con más puntos ganará la partida. En el caso de un empate, el jugador al que le queden más Oro ganará. Si continúa el empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Ejemplo de Puntuación



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

3 x 3 puntos por 3 conjuntos (3 y 5)
la carta bocabajo no otorga bandera

2 x 6 puntos, ya que no hay ni ni

11 x 1 punto, por conservar 11 Llaves

3 x 3 puntos, por 3 escudos en esta fila

2 x 2 puntos, por almacenar 2 Oros en esta carta

5 puntos, ya que esta carta está en uno de los lugares requeridos

6 puntos, ya que hay 2 Oros en el Escultor y
4 Oros en el Curado Milagrosamente

0 puntos ya que la carta bocabajo no otorga nada

4 x 2 puntos, por los 4 Oros almacenados en esta carta. Es lo máximo que esta carta puede almacenar.

11 x 1 punto, por conservar 11 Llaves

La puntuación del jugador es la suma de todas las filas anteriores

TURNO DE JUEGO

- 1 **Gastar una Llave (opcional)**
- 2 **Comprar una carta (obligatorio)**
- 3 **Aplicar la habilidad de la carta (obligatorio)**
- 4 **Mover el peón del Mensajero y llenar las cartas de ambas localizaciones (obligatorio)**



DISTRIBUCIÓN DE ESCUDOS

CASTILLO	14	12	11	8	7	0
VILLA	1	5	6	10	11	20
Σ	15	17	17	18	18	20

CRÉDITOS



Designers: Grégory Grard & Mathieu Roussel
Art: Stéphane Escapa

Layout and DTP: Jérôme Soleil & Stéphane Escapa

Spanish translation: Giancoldo

Production manager: Donia Faiz

Project manager: Sébastien Kihm

© Catch Up Games 2024