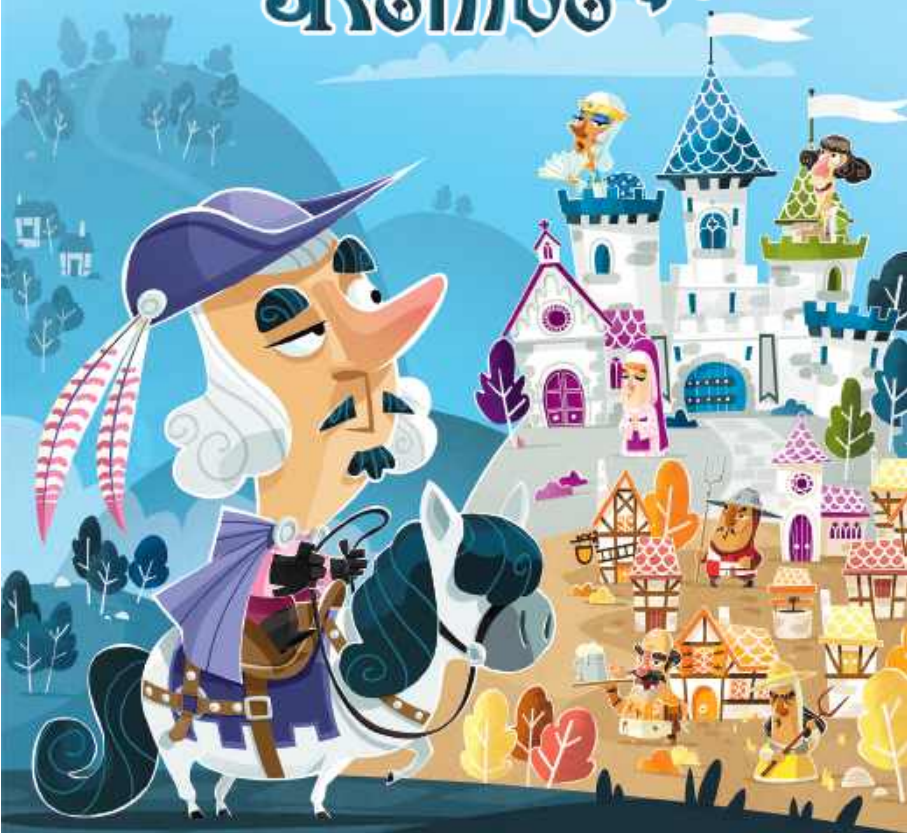


Zamek Kombo



**„Słuchajcie, słuchajcie, biedacy i baroneci,
jastrzębie i zające!
Najmiłościwszy nakazuje oznajmić otwarcie
wrót jedynego i wspaniałego... ZAMKU KOMBO!”**
Posłaniec Patryk, obwoływacz Jego Wysokości

Opis i cel gry



W grze **Zamek i wioska** każdy gracz zatrudni 9 postaci i umieści je w swojej siatce kart o rozmiarze 3×3 .

Wszystkie 78 kart postaci pochodzi z jednego z dwóch miejsc: **zamku** albo **wioski**, a figurka posłańca wskazuje, z którego z tych miejsc można zatrudniać postaci.

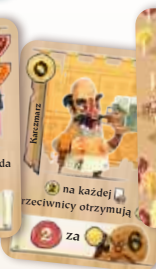
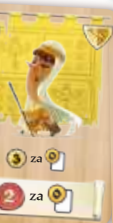
Każda postać ma natychmiastową zdolność oraz przynosi punkty na koniec gry zgodnie z opisanymi na jej karcie warunkami.

Po tym, jak wszyscy rozegrają 9 tur (tzn. każdy będzie miał przed sobą 9 postaci), gra się kończy i wygrywa ją gracz z największą liczbą punktów.

Elementy gry



39 kart zamku
z szarym rewersem



39 kart wioski
z brązowym rewersem



figurka posłańca

> Opis karty <

koszt w złocie

symbol postać
(informuje
o ruchu figurki)



nazwa
postaci i wstęga
zamku albo wioski



zdolność
(rozpatrywana
przy zakupie)



Wszyscy gracze
otrzymują

zwój punktacji
(na końcu gry)

herb

W grze występuje
6 typów herbów:

szlachta wiara nauka



(zazwyczaj w zamku)

wojsko rzemiosło chłoptstwo



(zazwyczaj w wiosce)



52 żetony złota
(40 o wartości 1
i 12 o wartości 5)



44 żetony kluczy
(36 o wartości 1
i 8 o wartości 3)

Złoto i klucze są nieograniczone.
W rzadkim przypadku, gdy czegoś zabraknie,
użyj dowolnych zamienników.

dwustronna karta pomocy

notes punktacji

ta instrukcja

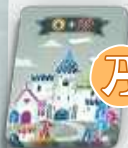


Symbole w grze	
	Zdobądź 1 złota z puli
	Zdobądź 1 klucze z puli
	Zdobądź 3 punkty na koniec gry
	Wstęga zamku (jeśli na wszystkich postacich z zamku)
	Wstęga wioski (jeśli na wszystkich postacich z wioski)
	Zniżka 1 złota na zakup postaci z zamku
	Zniżka 1 złota na zakup postaci z wioski
	Zniżka 1 złota na zakup dowolnych postaci (z zamku oraz wioski)
	Za każdy herb szlachty na twojej ścieżce
	Za każdy różny typ herbu (spośród 6) na twojej ścieżce
	Za każdy herb nauki na kartach w tym rzędzie
	Za każdy różny typ herbu (spośród 6) na każdej z 3 kart w tej kolumnie
	Za każdy herb wiary na każdej z 3 kart w tym rzędzie ORAZ kolumnie
	Za każdy różny typ herbu (spośród 6) nieobecny na twojej ścieżce
	Jeśli brakuje
	Za każdy zestaw 1 herbu nauki i 1 herbu chłoptwa niezależnie od ich pozycji na twojej ścieżce
	Za każdy zestaw 3 identycznych herbów niezależnie od ich pozycji na twojej ścieżce



Przygotowanie

- A** Przetasuj karty **zamku** (z szarym rewersem) i stwórz z nich zakrytą **talie**. Umieść tę talie pośrodku stołu. **Odkryj i ułóż 3 wierzchnie** karty w rzędzie obok talii.
- B** Zrób **to samo z talią wioski**. Umieść ją i 3 odkryte z niej karty poniżej kart zamku.
- C** Umieść **figurkę posłańca** obok odkrytych kart **wioski**.
- D** Każdy gracz dobiera **2 klucze i 15 złota**. Pozostałe klucze i złoto umieść w zasięgu wszystkich graczy we wspólnej puli.
- E** Losowo wybierz pierwszego gracza.
Czas rozpocząć grę!



Przebieg gry

Rozpoczynając od pierwszego gracza i w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz będzie rozgrywał po 1 turze, aż wszyscy gracze rozegrają po 9 tur.

W SWOJEJ TURZE

Gdy przychodzi czas na twoją turę, wykonaj poniższe kroki w podanej kolejności:

- 1 Wyдай klucz** *(opcjonalnie)*
- 2 Kup kartę** *(obowiązkowo)*
- 3 Rozpatrz zdolność karty** *(obowiązkowo)*
- 4 Porusz figurkę posłańca i uzupełnij karty w obu lokacjach** *(obowiązkowo)*

Po wykonaniu tych 4 kroków twoja tura dobiega końca i rozpoczyna się tura gracza po twojej lewej.



1 Wydaj klucz (opcjonalnie)

Możesz wydać **1 (i tylko 1)** ze swoich kluczy, aby wykonać **1 z 2** opisanych poniżej akcji.



- ◆ **Porusz figurkę posłańca** do drugiej lokacji (zamku albo wioski).



- ◆ **Odrzuć wszystkie 3 karty** w lokacji posłańca i odkryj 3 nowe karty z właściwej talii.



Odrzucanie kart

Odrzucone karty są umieszczane na lewo od właściwej talii w odkrytym stosie. Każdy może zapoznać się z odrzuconymi kartami. Jeśli należy dobrać nową kartę z talii, która się wyczerpała, przetasuj odpowiedni stos kart odrzuconych i stwórz nową talię.

Kup kartę (obowiązkowo)

Musisz dobrać 1 z 3 widocznych kart z **lokacji**, w której znajduje się **posłaniec**. Opłać koszt karty w złocie podany w lewym górnym rogu karty. Następnie umieść kartę **na swojej siatce**.

> Zniżki



Niektóre zdolności kart zapewniają **trwałe** zniżki przy **kupowaniu** kart z konkretnej lokacji (zamku, wioski albo obu). Jest to zaznaczone przy pomocy złotej wstęgi. Upewnij się, że zawsze sumujesz wszystkie swoje pasujące zniżki!

Karta nie może kosztować mniej niż 0 złota – jeśli twoja zniżka przekroczy nadrukowany koszt karty, nie otrzymujesz z tego tytułu złota.

Ważne: Jeśli zakupiona karta ma zdolność zniżki, ta zniżka nie dotyczy właśnie zakupionej karty – będzie się liczyć dopiero przy następnych zakupach.

Zakryj kartę

Zamiast kupować kartę, możesz wziąć ją **bez płacenia** i umieścić **zakrytą na swojej siatce**. Jeśli to zrobisz, zignoruj **zdolność** tej karty, jej **punkty na koniec gry** oraz **wszystkie pozostałe nadrukowane na awersie informacje**. Zamiast tego natychmiast otrzymujesz **6 złota i 2 klucze**, jak pokazano na rewersie kart.

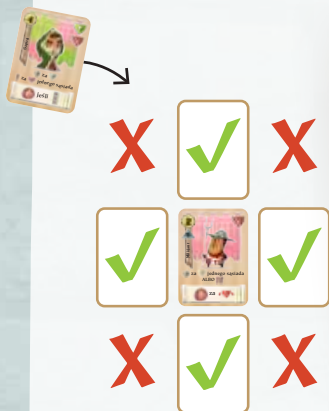


Zasady umieszczania

Natychmiast umieść dobraną kartę na swojej siatce.

Musisz przy tym przestrzegać **2 zasad**:

- ◆ Każda karta poza dobraną w twojej pierwszej turze musi stykać się **bokiem** (nie rogami) z co najmniej 1 inną kartą na twojej siatce.
- ◆ Na koniec gry twoja siatka musi mieć wymiar **3 × 3 karty**. Nigdy nie możesz dodać czwartej karty do rzędu ani kolumny.



Ważne: Niektóre karty mogą przynosić punkty w zależności od swojego położenia na siatce. To położenie ustali się w toku gry, gdy zostaną uformowane ostateczne rzędy i kolumny.



Przykład: Rozpoczęcie budowy siatki w taki sposób wyznacza wszystkie kolumny: w lewej jest Gwardzista, w środkowej Szpieg, a w prawej Milicjant.

Jeśli jednak chodzi o rzędy, to dopiero zagranie następnych kart wskaże, czy karty te stanowią górny, środkowy czy może dolny rząd.

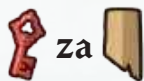


Rozpatrz zdolność karty (obowiązkowo)

Zdolność karty należy rozpatrzyć **natychmiast po** umieszczeniu jej na siatce. Ta zdolność działa również na tę kartę (z wyjątkiem zdolności zniżki).

O ile na karcie nie wskazano inaczej, zdolność jest zawsze **zyskiem dla ciebie** i opiera się wyłącznie na **zawartości twojej siatki**.

Weź otrzymane komponenty (klucze lub złoto) z puli.



Przykład: Dzięki tej zdolności TY otrzymujesz 1 klucz za każdą wstęgę wioski na TWOJEJ siatce (wliczając w to kartę, na której znajduje się ta zdolność).

- ◆ Gdy zdolność wspomina o przeciwnikach, dotyczy ona wszystkich pozostałych graczy.
- ◆ Gdy zdolność wspomina o sąsiedzie, wybierasz gracza bezpośrednio po twojej lewej albo po twojej prawej.

Karta pomocy opisuje wszystkie zdolności kart.



Porusz figurkę posłańca i uzupełnij karty w obu lokacjach (obowiązkowo)

Jeśli **symbol posłańca** jest widoczny na wstędze właśnie zakupionej postaci, **porusz figurkę posłańca** do wskazanej lokacji (szara strzałka do góry: do zamku, brązowa strzałka w dół: do wioski).



Jeśli na karcie nie ma takiego symbolu lub karta została zakryta, posłaniec się nie porusza.

Następnie odkryj karty z właściwych talii, tak aby w obu rzędach znajdowały się **po 3 odkryte karty**.

Pusta lokacja

Jeśli nawet po przetasowaniu odrzuconych kart **nadal niemożliwe jest uzupełnienie do 3 dostępnych kart**, usuń z tej lokacji wszystkie karty i porusz pionek posłańca do lokacji, w której pozostały karty. Symbole posłańca na zakupionych kartach oraz wydawanie klucza nie powodują już ruchu figurki. Wydanie klucza nadal pozwala na odświeżenie wszystkich 3 kart w pozostałej lokacji.

KONIEC TURU

Po ukończeniu wszystkich 4 kroków następuje tura kolejnego gracza.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy wszyscy gracze zapełnili kartami wszystkie **9 pól** na swoich siatkach.

Karty z sakiewką



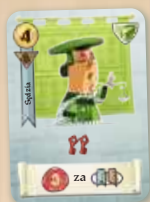
Na koniec gry gracze umieszczają swoje pozostałe złoto na swoich kartach z sakiewkami. Każda sakiewka może pomieścić tyle złota, ile na niej wskazano (w tym przypadku 4 złota).

- ◆ Zapisz w notiesie punkty z **każdego zwoju punktacji** widocznego na twoich kartach. Każdy zwoj punktacji odnosi się tylko do kart widocznych na TWOJEJ siatce. Zakryte karty nie przynoszą punktów.
- ◆ **Każdy posiadany klucz** jest wart **1 punkt**.
- ◆ Złoto poza sakiewkami nie przynosi punktów. Może jednak posłużyć do rozstrzygnięcia remisów.



WYNIK KOŃCOWY

Zsumuj **punkty ze wszystkich swoich kart i kluczy**, aby poznać swój ostateczny wynik. Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, któremu pozostało najwięcej złota. Jeśli to nie rozstrzyga remisu, remisujący wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.



Przykład punktacji



3 x 3 pkt za 3 zestawy (3 i 5) zakryta karta nie posiada wstęgi

2 x 6 pkt, ponieważ brakuje i

11 x 1 pkt za 11 kluczy

3 x 3 pkt za 3 herby w tym rzędzie

2 x 2 pkt za 2 złota w sakiewce

5 pkt, ponieważ znajduje się na wymaganym polu

6 pkt, ponieważ na Rzeźbiarzu są 2 monety, a na Ozdrowieńcu 4 monety

0 pkt za zakrytą kartę

4 x 2 pkt za 4 złota w sakiewce, bo tylko tyle może pomieścić ta sakiewka

11 x 1 pkt za 11 kluczy

Wynik gracza jest sumą powyższych rzędów

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

TURA

- 1 Wydadaj klucz (opcjonalnie)
- 2 Kup kartę (obowiązkowo)
- 3 Rozpatrz zdolność karty (obowiązkowo)
- 4 Porusz figurkę posłańca i uzupełnij karty w obu lokacjach (obowiązkowo)



ROZKŁAD HERBÓW

ZAMEK	14	12	11	8	7	0
WIOSKA	1	5	6	10	11	20
Σ	15	17	17	18	18	20

AUTORZY

Autorzy:
 Grégory Grard i Mathieu Roussel
Ilustracje: Stéphane Escapa
Opracowanie graficzne:
 Jérôme Soleil i Stéphane Escapa
Produkcja: Donia Faiz
Zarządzenie: Sébastien Kihm
 © Catch Up Games 2024

EDYCJA POLSKA

© 2025 Lucky Duck Games
Opracowanie: Marek Baranowski
Korekta: Marta Kania
Redakcja: Mateusz Szupik,
 Patryk „Posłaniec” Blok
Marketing: Tomasz Siwek,
 Daria Stachurska
Obsługa klienta: Maryla Wolska
Wydawca: Michał Herman