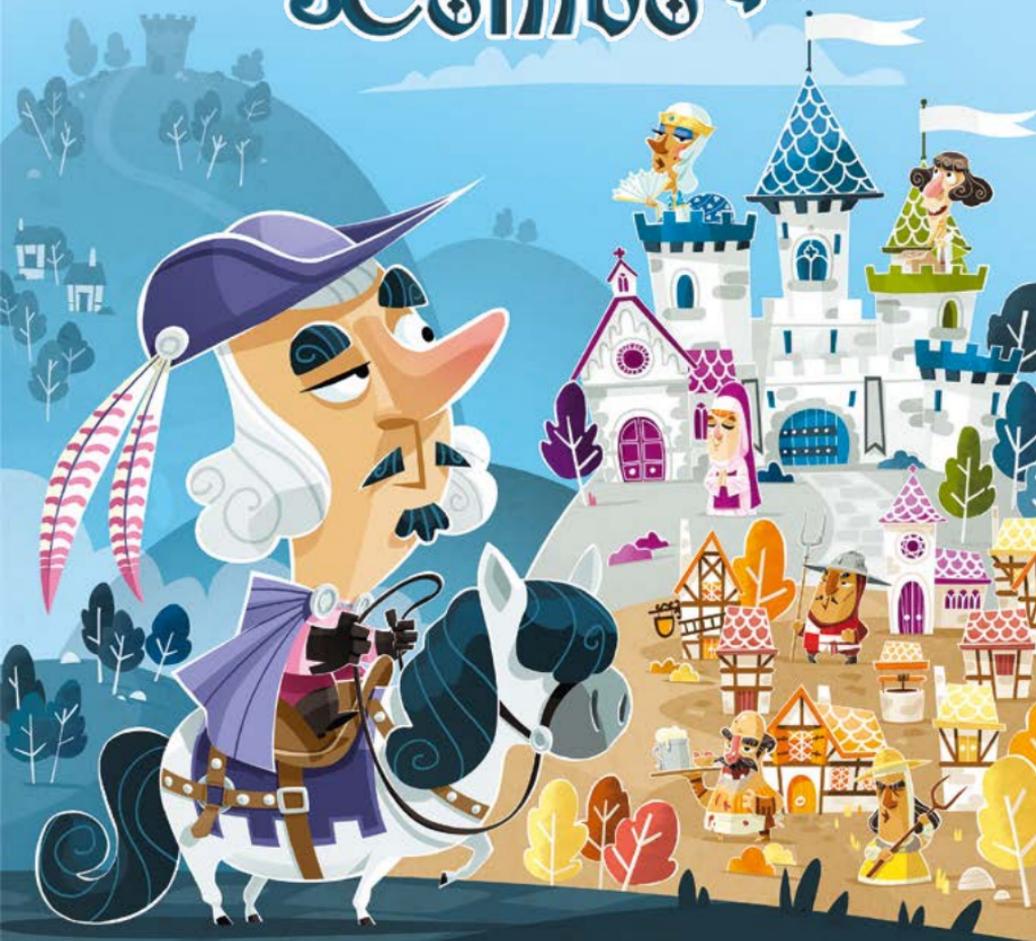


# Château Combo



*“Oyez, oyez, gueux et baronnettes,  
bas de poil et coquefredouilles !  
Notre bon roi me presse de déclarer ouverte,  
la grande... FÊTE AU COMBO !!!”*

*Messageur Michel, dépêche de Son Altesse*

# Résumé et but du jeu



Dans **Château Combe**, chaque joueur recrute 9 personnages et les place dans son tableau de 3 cartes par 3.

Les 78 cartes **Personnage** du jeu proviennent de 2 lieux : le **Château** et le **Village**, et le pion **Messageur** indique dans quel lieu un personnage peut être recruté.

Chaque personnage vous accorde immédiatement un effet et rapporte des points en fin de partie selon les conditions indiquées sur sa carte.

Après 9 tours, lorsque chacun a devant soi 9 personnages, le joueur dont le tableau vaut le plus de points remporte la partie.



## Matériel

39 cartes Château  
à dos gris

39 cartes Village  
à dos marron

1 pion Messageur



## ➤ Description d'une carte ◀

**Coût en or**

**Icône Messager**  
(s'il faut le déplacer)

**Nom du personnage + bannière**  
Château ou Village

**Effet**  
(déclenché à l'achat)

**Blason**  
Il existe  
6 types de blasons

Noble Religieux Érudit  
(plutôt au Château)

Militaire Artisan Paysan  
(plutôt au Village)

**Tous les joueurs gagnent**

**Parchemin de score**  
(pour la fin de partie)



**52 jetons Or**  
(40 de valeur 1  
et 12 de valeur 5)



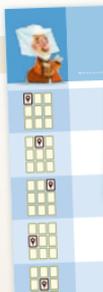
**44 jetons Clé**  
(36 de valeur 1  
et 8 de valeur 3)

L'Or et les Clés ne sont pas limités.  
Dans le cas, très rare, où il en manquerait,  
utilisez un moyen de votre choix  
pour comptabiliser ces éléments.

I fiche aide de jeu recto verso

I carnet de score

Ce livret de règles



### Explication des icônes du jeu

	Gagnez 1 Or de la réserve	Par	Pour chaque blason Noble dans votre tableau
	Gagnez 2 Clés de la réserve	par	Pour chaque type de blason différent (parmi les 6) dans votre tableau
	Gagnez 3 points en fin de partie	par	Pour chaque blason Érudit sur les 3 cartes de cette ligne
	Rassembleur Château <i>(affichez par les personnages du Château)</i>	par	Pour chaque type de blason différent (parmi les 6) sur les 3 cartes de cette colonne
	Rassembleur Village <i>(affichez par les personnages du Village)</i>	par	Pour chaque Blason Religieux sur les 3 cartes de cette ligne ET de cette colonne
	Réduction de -1 Or sur le coût des personnages du Château	Par	<b>absent</b> Pour chaque type de blason différent (parmi les 6) absent de votre tableau
	Réduction de -1 Or sur le coût des personnages du Village	si	<b>absent</b> S'il n'y a aucun blason militaire dans votre tableau
	Réduction de -1 Or sur le coût des personnages du Château ET du Village	Par	Pour chaque lot de 1 blason Érudit et 1 blason Paysan, où qu'ils soient dans votre tableau
		par	Pour chaque lot de 3 Blasons identiques, où qu'ils soient dans votre tableau



# Mise en place

- A** Mélangez les cartes **Château** (à dos gris) **en une pioche** et placez-la au centre de la table. **Révélez les 3 premières cartes**, en ligne, à côté.
- B** Procédez **de même avec la pioche Village**. Placez-la, ainsi que les 3 cartes révélées, juste sous les cartes Château.
- C** Placez le **pion Messenger** à côté des cartes **Village** révélées.
- D** Chaque joueur prend **2 Clés et 15 Or**. Formez une réserve avec les clés et pièces d'or restantes, à portée des joueurs.
- E** Déterminez aléatoirement qui sera premier joueur. La partie peut débuter !



# Déroulement du jeu

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs jouent chacun leur tour jusqu'à ce que chacun ait 9 cartes devant lui.

## À VOTRE TOUR

Lorsque vient votre tour de jouer, réalisez les étapes suivantes, dans cet ordre :

- 1 **Dépenser une Clé** (*optionnel*)
- 2 **Acheter une carte** (*obligatoire*)
- 3 **Appliquer l'effet de cette carte** (*obligatoire*)
- 4 **Déplacer le pion Messenger et compléter les 2 lieux** (*obligatoire*)

Une fois ces 4 étapes accomplies, c'est au tour du prochain joueur dans le sens horaire.



## 1 Dépenser une Clé (optionnel)

Vous pouvez dépenser **1 (et une seule) Clé** en votre possession pour réaliser **une seule des 2 actions suivantes**.



◆ **Déplacer le pion Messager** sur l'autre lieu (Château ou Village).



◆ **Défausser les 3 cartes** du lieu où se trouve le Messager **et révéler 3 nouvelles cartes** de la pioche correspondante.



### Défausser des cartes

Les cartes défaussées sont placées à gauche de leur pioche, en une pile face visible, consultable à tout moment.

Si une pioche est vide lorsque des cartes doivent en être révélées, mélangez la défausse correspondante pour former une nouvelle pioche.

## 2 Acheter une carte (obligatoire)

Vous **devez** prendre l'une des 3 cartes visibles **dans le lieu du pion Messenger**. Payez le coût en or de cette carte, indiqué en haut à gauche, puis placez-la **dans votre tableau**.

### > Réductions



Certains effets de cartes, indiqués par un bandeau doré, confèrent une réduction **permanente** sur vos **achats** de cartes du lieu indiqué (Château, Village, ou les deux). Pensez bien à appliquer toutes les réductions de votre tableau, en les cumulant.

Le coût minimum d'une carte est 0 : vous ne gagnez jamais d'or si vous avez plus de réductions que le coût de votre carte.

**Important** : si la carte que vous achetez a elle-même un effet de réduction, cet effet ne s'appliquera qu'à partir de votre prochain achat.

### Retourner une carte face cachée

Vous avez toujours la possibilité de prendre une carte **sans payer son coût**, pour la placer **face cachée dans votre tableau**. En faisant cela, vous ignorez son effet, ses **points** de fin de partie et **toute autre information**, mais vous gagnez immédiatement **6 Or et 2 Clés en compensation**, comme rappelé au dos des cartes.



## Règles de placement

Placez **immédiatement** la carte que vous venez de prendre dans votre tableau. Vous devez pour cela respecter **2 règles** :

◆ Chaque carte, après la première, doit être placée **adjacente** (orthogonalement) à au moins une autre carte de votre tableau.

◆ En fin de partie, votre tableau doit constituer une **grille de 3 cartes par 3**. Vous ne pouvez jamais ajouter une quatrième carte à une ligne ou colonne.



**Important** : certaines cartes rapportent des points selon des contraintes de position dans votre grille. Cette position ne se construit qu'au fur et à mesure que vos lignes et colonnes se remplissent.



*Exemple* : ce départ pour votre tableau détermine définitivement la colonne de chaque carte : gauche pour le Garde royal, centre pour l'Espion et droite pour le Milicien.

Par contre, à ce stade, seul le placement des cartes futures déterminera si cette ligne sera celle du haut, du milieu ou du bas.

### 3 Appliquer l'effet de cette carte (*obligatoire*)

L'effet d'une carte est appliqué **juste après** que la carte a intégré votre tableau. Cette carte elle-même est prise en compte pour la résolution de son effet (sauf s'il s'agit d'une réduction).

**Sauf précision contraire** de la carte, un effet est toujours un **gain pour vous**, basé uniquement sur **votre tableau**. Prenez les éléments gagnés (Clés et/ou Or) dans la réserve.



*Exemple : cet effet indique que VOUS gagnez 1 Clé pour chaque bannière Village dans VOTRE tableau (en comptant la carte qui déclenche cet effet).*

- ◆ Quand un effet fait référence à vos adversaires, il concerne tous les autres joueurs.
- ◆ Quand un effet fait référence à un voisin, vous choisissez entre le tableau du joueur directement à votre gauche et celui du joueur directement à votre droite.

**L'aide de jeu détaille tous les effets des cartes.**

### 4 Déplacer le pion Messenger et compléter les 2 lieux (*obligatoire*)

Si une **icône Messenger** est visible dans la bannière du personnage qui vient d'être acheté,

**déplacez le pion Messenger** vers le lieu indiqué (gris/haut = Château ; marron/bas = Village).



S'il n'y a pas de telle icône ou que la carte a été prise face cachée, le Messenger reste là où il est déjà.

Révélez ensuite des cartes pour **compléter chaque ligne** comportant moins de 3 cartes visibles : de la pioche Château pour la ligne du Château et de la pioche Village pour la ligne du Village.

#### Lieu épuisé

*Si, après avoir remélangé la défausse d'un lieu, il est **toujours impossible de compléter sa ligne** à 3 cartes, retirez du jeu toutes les cartes de ce lieu et placez le Messenger sur celui qui reste. Ni dépenser 1 Clé, ni les symboles Messenger sur les cartes achetées ne déplacent plus le Messenger.*

*Dépenser 1 Clé permet toujours de renouveler les 3 cartes du lieu restant.*

## FIN DU TOUR

Une fois ces 4 étapes accomplies, c'est au tour du prochain joueur dans le sens horaire.

## fin de la partie

La partie s'achève une fois que tous les joueurs ont construit leur tableau de **9 cartes**.

### Cartes à score « Bourse »

2 par 4

*Lorsque la partie prend fin, les joueurs placent l'or qu'il leur reste sur les cartes à score « Bourse » de leur tableau, dans la limite de la capacité de stockage indiquée en noir sur chacune de ces bourses (4 ici).*

◆ À l'aide du carnet fourni, comptabilisez les points rapportés par **chacun des parchemins de score** visibles sur vos cartes.

Chaque parchemin vous demande toujours de tenir compte uniquement des éléments se trouvant dans VOTRE tableau.

Les cartes face cachée ne rapportent aucun point.

◆ **Chaque Clé** en votre possession rapporte **1 point**.

◆ L'or qui n'est pas stocké sur des bourses ne rapporte rien. Conservez-le tout de même pour trancher les éventuelles égalités.



## SCORE FINAL

Additionnez les **points de chacune de vos cartes et de vos clés** pour obtenir votre score. Le joueur avec le score le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur à qui il reste le plus d'or l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.



## Exemple de décompte



3 x 3 points, pour 3 lots (3 [shield icon] et 5 [shield icon])  
la carte retournée ne donne pas de bannière

2 x 6 points, pour [shield icon] et [absent icon] absents

11 x 1 point, pour 11 Clés conservées

3 x 3 points, pour 3 blasons [shield icon] sur cette ligne

2 x 2 points, pour 2 Or stockés sur cette carte

5 points, car cette carte est sur l'un des emplacements demandés

6 points, car il y a 2 Or sur la Sculptrice et 4 Or sur la Miraculée

0 points, une carte retournée ne rapporte rien

4 x 2 points, pour 4 Or stockés sur cette carte.  
C'est le maximum que cette carte pouvait stocker

11 x 1 point, pour 11 Clés conservées

Le score du joueur est l'addition  
de toutes les lignes précédentes

	LOUISON	
	9	
	12	
	11	
	9	
	4	
	5	
	6	
	0	
	8	
	11	
$\Sigma$	75	

## TOUR DE JEU

- 1 Dépenser une Clé (*optionnel*)
- 2 Acheter une carte (*obligatoire*)
- 3 Appliquer l'effet de cette carte (*obligatoire*)
- 4 Déplacer le pion Messenger et compléter les 2 lieux (*obligatoire*)



## RÉPARTITION DES BLASONS

						
CHÂTEAU 	14	12	11	8	7	0
VILLAGE 	1	5	6	10	11	20
<b>Σ</b>	<b>15</b>	<b>17</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>18</b>	<b>20</b>

### CRÉDITS

Conception : Grégory Grard & Mathieu Roussel

Illustration : Stéphane Escapa

Graphisme et mise en page : Jérôme Soleil & Stéphane Escapa

Relecture : Camille Mathieu

Suivi de production : Donia Faiz

Chef de projet : Sébastien Kihm

© Catch Up Games 2024

