

Castle Combo

Zwielichtige Gestalten



Neue Charaktere von zweifelhaftem Ruf sitzen hinter Schloss und Riegel. Holt sie aus dem Kerker und nutzt ihre einzigartigen Fähigkeiten!

KOSMOS

Spielmaterial



6 Schloss-Karten
mit grauer Rückseite

6 Dorf-Karten
mit brauner Rückseite

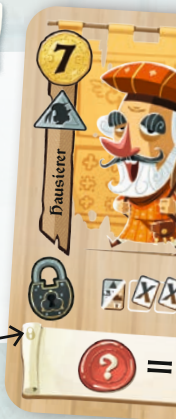


Vorbereitung

Mischt die 12 Karten dieser Erweiterung einfach in die vorhandenen Kartenstapel ein. Bereitet das Spiel dann wie gewohnt vor.



Alle Karten dieser Erweiterung sind mit diesem kleinen Symbol markiert.



Autoren: Grégory Gard und Mathieu Roussel

Illustration: Stéphane Escapa

Grafik: Jérôme Soleil

Deutsche Redaktion: Wolfgang Lüdtké und Kilian Vosse mit Sebastian Wenzlaff

© 2026 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN CHINA

Art.-Nr.: 687397

**CATCH UP
GAMES**

© CatchUp Games

Alle Rechte
vorbehalten.



Hinweise zum
Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal





Verschlossene Fähigkeiten

Diese Erweiterung bringt nicht nur neue Wertungsbedingungen ins Spiel (die weiter hinten erklärt werden), sondern auch **verschlossene Fähigkeiten**.

Dies sind einmalige Fähigkeiten, bei denen du selbst entscheidest, wann du sie ausführen möchtest.

Immer wenn du eine Karte kaufst, die ein Vorhängeschloss auf der linken Seite ihrer Fähigkeit hat, legst du sofort **einen Schlüssel aus dem Vorrat** auf diese Karte. Du darfst diesen Schlüssel (und nur genau diesen!) **einmal im Spiel** ausgeben, um die Fähigkeit dieser Karte zu **aktivieren**.



◆ **Verschlossene Fähigkeiten aktivieren**

In jedem deiner Züge darfst du **genau 1 verschlossene Fähigkeit** aktivieren (auch in dem Zug, in dem du eine solche Karte kaufst) – und zwar:

- ▶ **ENTWEDER** ganz am Anfang deines Zuges (noch vor Schritt 1, bevor du entscheidest, ob du einen Schlüssel ausgibst);
- ▶ **ODER** nachdem du einen Schlüssel ausgegeben hast (zwischen Schritt 1 und 2);
- ▶ **ODER** ganz am Ende deines Zuges, nachdem die Kartenreihen aufgefüllt wurden (nach Schritt 4).

◆ **Übrige Schlüssel auf verschlossenen Fähigkeiten**

Falls am Ende des Spiels noch Schlüssel auf deinen Karten mit verschlossenen Fähigkeiten liegen, zähle sie zu deinen übrigen Schlüsseln hinzu, bevor du deine Punkte zusammenzählst.

Symbol-Übersicht



Wähle die Schloss- oder die Dorf-

Reihe und wirf alle 3 ausliegenden Karten in dieser Reihe ab. Fülle die Reihe sofort mit 3 neuen Karten auf.

pro



Für jedes Handwerk-Wappen auf den soeben abgeworfenen Karten.

pro



Für jede soeben abgeworfene Karte mit einer Rabatt-Fähigkeit.

pro



Für jede soeben abgeworfene Karte mit einem Münzbeutel in ihrer Wertungsbedingung,

Aktiviere die Fähigkeit einer angrenzenden Karte

Wähle eine **angrenzende*** Karte und aktiviere ihre

Fähigkeit. Aktivierst du auf diese Weise eine **verschlossene Fähigkeit**, musst du dafür nicht den Schlüssel von der Karte ausgeben (und es muss sich auch kein Schlüssel auf ihr befinden). Weil Rabatt-Fähigkeiten dauerhaft aktiv sind, können sie nicht gewählt werden.

** angrenzend = oben/unten/links/rechts*

falls 1 oder mehr



Falls du 1 oder mehr Lehre-Wappen in dieser Spalte hast.

falls

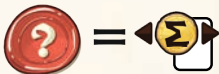


fehlt

Falls du keine verdeckte Karte in deiner Auslage hast.



Karte mit einer verschlossenen Fähigkeit.



Summe der Kosten aller
3 Karten in dieser Zeile.

*Beispiel: Kosten 7 + Kosten 3
+ verdeckte Karte = 10 Punkte*



Für jede unterschiedliche Kosten-Angabe
auf den Karten in deiner Auslange.

*Beispiel: Kosten von 2, 2, 4, 4, 6, 7, 8 und
zwei verdeckte Karten = 5 verschiedene Kosten.
 $3 \times 5 = 15$ Punkte*

*Die Autoren bedanken sich bei Le BAR, Samouel, Anna,
Panpan, Jief, James, Gaby, Brian, GGV, Ti Coeur,
Laurence, Lola, Serge, Claudine, Amber, Brian, Cécile,
Vincent, Louise, Sergueï, Claire und Étienne.*