

Château d'Combo

Au cachot !



*Les portes du pénitencier viennent
de se refermer... 12 hors-la-loi
purgent leurs peines discutables
dans les geôles du royaume !*

Les libérerez-vous à temps pour la fiesta ?

Matériel



6 cartes Château
à dos gris

6 cartes Village
à dos marron



Mise en place

Ajoutez simplement les **12 cartes** de cette extension à leurs pioches respectives, puis procédez à la mise en place normale du jeu.



Une petite icône sur les cartes permet d'identifier facilement celles provenant de cette extension.



Les auteurs remercient Le BAR, Samouel, Anna, Panpan, Jief, James, Gaby, Brian, GGV, Ti Coeur, Laurence, Lola, Serge, Claudine, Amber, Brian, Cécile, Vincent, Louise, Sergueï, Claire et Étienne.

Conception : Grégory Grard & Mathieu Roussel

Illustration : Stéphane Escapa / **Mise en page :** Jérôme Soleil

Suivi de production : Donia Faiz

Chef de projet : Sébastien Kihm

Tous droits réservés © Catch Up Games 2025

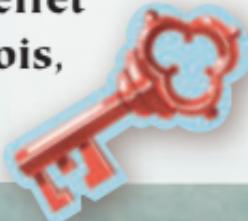
Les Cadenas



Cette extension introduit de nouveaux scorings, expliqués en fin de ce livret, mais aussi et surtout un tout nouveau type d'effet : **Les effets Cadenas.**

Les effets Cadenas sont des effets à usage unique que vous pourrez choisir de déclencher quand vous le souhaitez.

Quand vous achetez un personnage qui affiche un cadenas sur la partie gauche de son bloc d'effet, **placez une Clé de la réserve** sur cette carte. Vous pourrez dépenser cette clé (et uniquement cette clé-là !) pour **déclencher l'effet** correspondant, **une seule fois**, à un moment de la partie.



◆ Moments pour utiliser un effet Cadenas

Vous pouvez déclencher **jusqu'à 1 seul effet Cadenas** pendant chacun de vos tours (y-compris lors du tour où cet effet Cadenas a été acquis). Il se résout alors en supplément de vos actions normales de ce tour :

- ▶ **SOIT** juste avant de décider d'utiliser une Clé pour actionner le Messager (avant la phase 1 de la séquence du tour)
- ▶ **SOIT** juste après avoir actionné le Messager (entre la phase 1 et la phase 2)
- ▶ **SOIT** à la toute fin de votre tour, après avoir re-complété les Lieux (après la phase 4).

◆ Effet Cadenas non utilisés

Si des Clés se trouvent encore sur certaines de vos cartes en fin de partie, ajoutez-les à vos autres Clés avant de procéder au décompte des points.

Explication des icônes du jeu



Défaussez toutes les cartes disponibles, soit au Château, soit au Village, puis révélez immédiatement 3 nouvelles cartes pour les remplacer.



par Pour chaque blason *Artisan* sur les cartes que vous venez de défausser ainsi.



par Pour chaque carte avec un pouvoir de réduction que vous venez de défausser ainsi.



par Pour chaque carte avec une bourse dans son parchemin de score que vous venez de défausser ainsi.

Activez l'effet d'une carte adjacente

Choisissez une carte adjacente (orthogonallement) et appliquez son effet. Un effet Cadenas peut être activé ainsi sans dépenser la Clé qui se trouve sur cette carte adjacente (et il n'y a pas besoin qu'il y ait encore une Clé dessus).

Comme ils sont toujours actifs, les pouvoirs de réduction ne peuvent pas être choisis de cette façon.

si au moins 1



Si vous avez au moins

1 blason *Érudit* dans cette colonne.

si



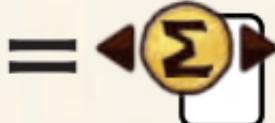
absent

Si vous n'avez aucune carte

retournée face cachée dans votre tableau.

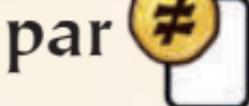


Carte à effet Cadenas.



La somme des coûts des
3 cartes de cette ligne.

*Exemple : coût 7 + coût 3
+ carte retournée = 10 points*



Pour chaque coût différent sur les cartes
de votre tableau.

*Exemple : coûts 2, 2, 4, 4, 6, 7, 8,
et deux cartes retournées*

*= 5 coûts différents,
soit $3 \times 5 = 15$ points*

