

STONEMAIER GAMES и BEZIER GAMES
ПРЕДСТАВЛЯЮТ



Между двух

ЗАМКОВ

безумного короля Людвига

Авторы игры: Бен Россет и Мэтью О'Мэлли

Художники: Агнешка Домбровецкая, Лора Бевон и Бартоломей Кордовский

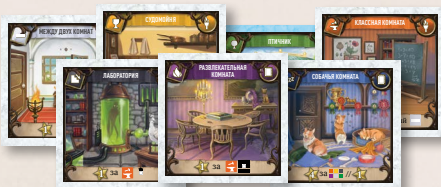
3–7 игроков (и вариант для 2 игроков) · 45–60 минут · от 10 лет

Его величество король Людвиг, прозванный Безумным, желает построить новые замки! И так случилось, что именно вам — знаменитому на весь свет архитектору — выпала честь воплотить в жизнь замысел монарха. Но работа столь высокой значимости требует привлечения помощников, поэтому для возведения каждой королевской резиденции вам придётся объединить усилия со вторым зодчим. Сможете ли вы сработаться и создать величайшие замки в мире?

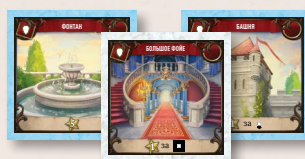
«Между двух замков безумного короля Людвига» — игра, в которой вы получаете и определённым образом выкладываете жетоны. На каждом жетоне изображено своё помещение замка. Один замок вы строите с игроком, сидящим слева от вас, а другой — с соседом справа. В свой ход вы разыгрываете два жетона и решаете вместе с партнёрами, к какому замку пристроить каждое из этих двух помещений.

В конце игры подсчитываются очки за оба ваших замка. Ваш итоговый счёт определится по замку, принёсшему меньше очков. В игре побеждает архитектор с наибольшим итоговым счётом, поэтому каждому из вас необходимо уделять внимание обоим своим замкам.

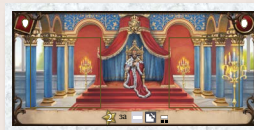
СОСТАВ ИГРЫ



147 жетонов обычных помещений
(по 21 жетону подсобных, наружных и подвальных помещений, а также гостиных, трапезных, спален и коридоров)



48 жетонов особых помещений
(фонтанов, больших фойе, башен)



7 жетонов тронных залов
(считаются особыми помещениями)



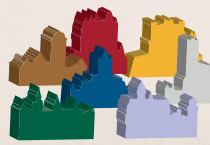
7 памяток



28 жетонов королевских слуг



20 карт бонусов



7 деревянных фишек замков



Блокнот для подсчёта очков

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Сядьте вокруг стола так, чтобы *между* всеми игроками было достаточно свободного места для возведения замков.

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы играете второй раз подряд, сядьте иначе (например, в порядке старшинства, дня и месяца рождения, по длине волос и т. д.).

1. Перемешайте 7 жетонов тронных залов и положите по 1 из них между игроками (туда, где будут возводиться замки). Тронный зал — начальное помещение вашего замка. Поставьте по 1 фишке замка (находятся в большом органайзере для жетонов) под каждый тронный зал. Неиспользованные жетоны тронных залов и фишки замков верните в коробку.
2. Раздайте всем игрокам по 1 памятке, а лишние уберите в коробку.
3. Поместите малый органайзер с двусторонними жетонами особых помещений (фонтанов, башен, больших фойе) и жетонами королевских слуг (художников, рыцарей, факиров, церемониймейстеров) в центр стола.

- ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ:** не смешивайте эти жетоны с жетонами обычных помещений.
4. Расположите большой органайзер с лежащими лицевой стороной вниз жетонами обычных помещений рядом с малым так, как показано на рисунке. В каждом отсеке большого органайзера, кроме двух нижних, помещаются ровно 9 жетонов помещений. Два нижних центральных отсека вмещают более 9 жетонов. Если в конце предыдущей партии вы не перемешали жетоны, сделайте это сейчас, а затем разложите их по отсекам большого органайзера.

ПРИМЕЧАНИЕ: изображения органайзеров в этом буклете схематичны. Органайзеры, которыми комплектуется игра, выглядят немного иначе.

5. Перемешайте карты бонусов и сложите их стопкой в малый органайзер лицевой стороной вниз.



КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Игра длится 2 раунда. В начале каждого вы берёте в руку 9 жетонов. На своём ходу вы тайно выбираете 2 жетона и кладёте их перед собой лицевой стороной вниз, а затем передаёте оставшиеся 7 следующему игроку. В конце хода вы открываете 2 выбранных жетона и, обсудив стратегию с соседями, выкладываете по 1 из этих жетонов в каждый свой замок.

Выбранные жетоны помещений и их расположение в замке влияют на то, сколько очков он принесёт в конце игры.

ВОЗВЕДЕНИЕ ЗАМКОВ

Каждый замок представлен «в боковом разрезе». На первом этаже расположен тронный зал, от которого замок достраивается во все стороны. Выложив жетон над тронным залом (например, *дровяной склад*, как на рисунке), вы добавляете замку новый этаж, делая его выше. Положив жетон сбоку (например, *винную комнату*, как на рисунке), вы расширяете существующий этаж и сам замок.

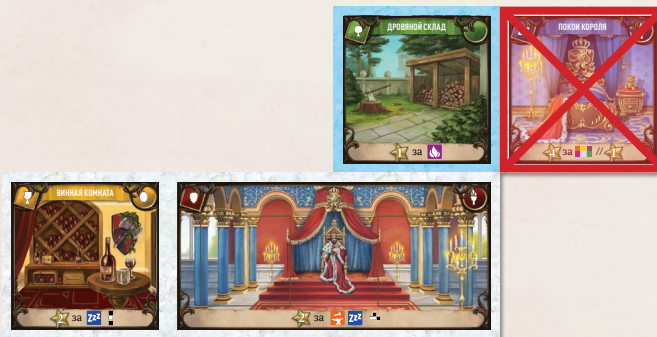
ПРИМЕЧАНИЕ 1: все помещения выше первого этажа должны опираться на находящиеся ниже, как показано на рисунке. Помещения на первом этаже или ниже должны находиться по соседству с другими, но им не нужна опора.

ПРИМЕЧАНИЕ 2: нет никаких ограничений по высоте и ширине замков, главное — соблюдать требования по расположению новых помещений.

ПРИМЕЧАНИЕ 3: все помещения в замке должны быть развёрнуты в одном направлении (названием вверх). Кроме того, каждое помещение должно соседствовать (т. е. иметь общую границу) хотя бы с одним другим помещением в замке. Это означает, что как минимум одно из первых двух помещений, которые вы постройте в замке, будет соседствовать с тронным залом.

ПРИМЕЧАНИЕ 4: каждый новый жетон помещения, добавляемый в замок, не должен выходить за пределы своего горизонтального или вертикального ряда. Иными словами, жетоны не могут соприкасаться сторонами частично (единственное исключение: широкая сторона тронного зала).

ПРИМЕЧАНИЕ 5: трапезные, гостиные, спальни, подсобные и наружные помещения могут находиться только на первом этаже (там, где тронный зал) либо выше. Коридоры можно строить на любом этаже замка, в том числе и ниже первого, а подвальные помещения — только ниже первого этажа. Это правило отмечено в памятке.



Здесь (на втором этаже замка) нельзя расположить *покои короля*, пока ниже не появится помещение, которое послужит им опорой



Новые помещения должны иметь общую границу хотя бы с одним из уже имеющихся. Каждый ход вы и ваш сосед решаете, в каком порядке строить свои 2 помещения в замке

ТИП	ОЧКИ	БОНУС ЗА 3
ПРИВЕЗЛИ	1	ВОЗЬМИТЕ ПОСРЕДЬ
ГОСТИНАЯ	2	ПОМЕСТИТЕ 1
ПОДСОБНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ	1	ВОЗЬМИТЕ ОСТАВШЕ
НАРУЖНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ	1	ОСТАВЬТЕ
СПАЛЬНЯ	2	САЛОН
КОРИДОР	1	БАЛКОН
ПОДВАЛЬНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ	1	БОЛЬШЕ ОЧКОВ
БОНУС ЗА СЪЕДИНЕНИЕ ПОМЕЩЕНИЙ ОДНОГО ТИПА	1	ВЫБЕРИТЕ ЛЮБОЙ ДРУГОЙ БОНУС
		ПОСТРОИТЕ

Стрелки, обведённые красными кругами, подсказывают, где можно построить помещение того или иного типа

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Все игроки ходят одновременно.

ПЕРВЫЙ РАУНД

Возьмите из органайзера 9 жетонов обычных помещений. Не показывайте их другим игрокам. Затем сделайте следующее в указанном порядке:

1. **ВЫБЕРИТЕ.** Тайно и не советуясь с другими, выберите 2 жетона из руки: вы разыграете их на текущем ходу. Положите оставшиеся жетоны лицевой стороной вниз *под фишку замка слева от вас*, показывая, что вы выбрали свои жетоны помещений. Сделав выбор, вы не можете его изменить.
2. **ОТКРОЙТЕ.** Когда все игроки выберут жетоны помещений, они одновременно переворачивают их.
3. **ПОСТРОЙТЕ.** Теперь вы можете открыто обсуждать с соседями, где выгоднее всего расположить новые помещения. Помните, что одно из них строится в замке слева от вас, а другое — в замке справа. Обсудив стратегии, распределите 2 жетона по замкам.

На этом этапе строительства вы можете обсуждать с соседями что угодно, даже то, какие жетоны

помещений остались в стопке жетонов, которую вы только что передали им.

На любом ходу в каждый ваш замок добавляются 2 помещения (1 жетон выкладываете вы, другой — ваш сосед). Вы и сосед сами выбираете, в каком порядке новые помещения добавятся в ваш замок.

После данного этапа выложенные жетоны помещений уже нельзя будет перемещать.

В очень редком случае, если каждый из двух игроков, возводящих замок, отказывается строить своё помещение первым (мы настоятельно призываем вас так не делать, ведь вы оба — одна команда), сначала строит старший по возрасту игрок.

ПОВТОРИТЕ. Если под фишкой замка справа от вас более 1 жетона, возьмите жетоны, а затем вновь выберите 2, откройте и постройте. Если под фишкой замка остался только 1 жетон, то, не открывая, сбросьте его и начните второй раунд.

ВТОРОЙ РАУНД

Второй раунд проходит так же, как и первый, но вы кладёте свои оставшиеся жетоны лицевой стороной вниз под фишку замка справа от вас, а себе берёте жетоны слева.

БОНУСЫ ЗА ПОМЕЩЕНИЯ И НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ

Когда вы строите в любой части замка 3-е обычное помещение одного типа (3-ю спальню, 3-ю гостиную, 3-ю трапезную и т. д.), замок немедленно (до размещения любых других жетонов) получает особый бонус за этот тип помещений. Вы и игрок, с которым вы возводите этот замок, должны расположить этот бонус вместе по общей договорённости. (Если вы не можете договориться, то решение принимает старший по возрасту игрок.)

Также в игре предусмотрен бонус за постройку 5-го обычного помещения одного типа (5-й спальни, 5-й гостиной, 5-й трапезной и т. д.). Построив 5-е помещение, немедленно выберите 1 *любой* жетон особого помещения (даже если у вас такой уже есть) и добавьте его в этот замок.

Бонусов за 6 и более обычных помещений нет, как нет и бонусов за 3 и 5 *особых* помещений.

В памятке указаны бонусы и очки, дающиеся за каждый тип помещений. Очки за каждое помещение в замке подсчитываются отдельно в конце игры.





ТРАПЕЗНЫЕ

НУЖНО СТРОИТЬ НА ЭТАЖЕ ТРОННОГО ЗАЛА И ВЫШЕ

Начисление очков

На каждом жетоне трапезной указан тип помещений, которые желательно располагать либо непосредственно над и под этой трапезной, либо непосредственно слева и справа от неё. Трапезная принесёт 2 очка за каждое помещение указанного типа, расположенное в требуемом месте. Например, *винная комната* принесёт 2 очка за спальню прямо над ней и 2 очка за спальню прямо под ней.

Шоколадная комната и *кладовка со специями* приносят по 2 очка за подвальное помещение на каждом из двух этажей под ними.

Трапезная приносит максимум 4 очка.

Бонус

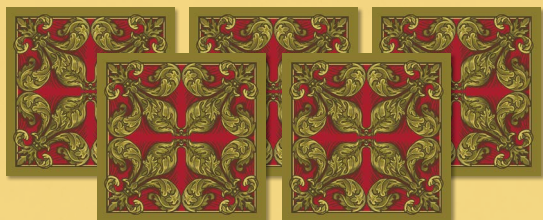
Построив в замке 3-ю трапезную, немедленно возьмите из органайзера 5 жетонов обычных помещений (все они лежат лицевой стороной вниз). Выберите вместе с партнёром 1 из них и поместите в свой замок, сбросьте остальные лицевой стороной вниз.

Если жетон, который вы выбрали, окажется 3-м или 5-м помещением определённого типа, то, как обычно, после его постройки вы тут же получите бонус уже за этот тип помещений.

ПРИМЕР: у вас в замке 2 гостиные; в качестве бонуса за трапезные вы строите в замке ещё одну гостиную. Теперь у вас 3 гостиные, и вы немедленно получаете бонус за них.

Если в органайзере осталось менее 5 жетонов обычных помещений, перемешайте оставшиеся и сброшенные жетоны и вновь заполните ими органайзер. Затем возьмите 5 жетонов.

ВОЗЬМИТЕ



ПОСТРОЙТЕ



Лучше всего строить трапезную рядом с помещениями, которые она будет обслуживать.





ГОСТИНЫЕ

НУЖНО СТРОИТЬ НА ЭТАЖЕ ТРОННОГО ЗАЛА ИЛИ ВЫШЕ

Начисление очков

На каждом жетоне гостиной указан тип помещений, которые желательно располагать вокруг него: за каждое помещение такого типа гостиния принесёт 1 или 2 очка. Например, *картографический кабинет* принесёт по 1 очку за каждую окружающую его спальню.

ПРИМЕЧАНИЕ: гостиные, вокруг которых желательно располагать *особые помещения*, приносят лишь 1 очко за тронный зал.

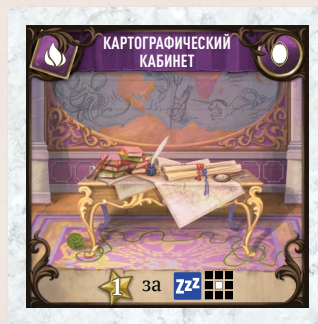
Обычно гостиные приносят максимум 8 очков. Те из них, вокруг которых желательно располагать наружные или подвальные помещения, приносят максимум 6 очков.

Бонус

Построив в замке 3-ю гостиную, немедленно выберите вместе с партнёром королевского слугу и поместите его в 1 из 2 ячеек тронного зала. В конце игры вы получите по 1 очку за каждое помещение в своём замке с украшением, указанным на жетоне королевского слуги.

ПРИМЕР: выложив в тронный зал жетон художника, вы получите в конце игры по 1 очку за каждую картину в своём замке, в частности за *шоколадную комнату*, поскольку её жетон отмечен символом картины.

Вы можете использовать бонус подвальных помещений, чтобы поместить ещё одного королевского слугу (такого же или другого) в тронный зал. Выбрав такого же слугу, вы получите по 2 очка за каждое помещение в замке с указанным украшением.



*Гостиные
всегда в центре
событий.*





ПОДСОБНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

НУЖНО СТРОИТЬ НА ЭТАЖЕ ТРОННОГО ЗАЛА ИЛИ ВЫШЕ

Начисление очков

На каждом жетоне подсобного помещения указан тип помещений, которые желательно *соединить* с этим подсобным. Подсобное помещение приносит по 1 очку за каждое помещение указанного типа, с которым оно соединено. Помещение замка считается соединённым с подсобным, если от него можно проложить путь через помещения того же типа.

На показанном рисунке *чулан с играми* принесёт 5 очков: по 1 очку за каждую соединённую с ним гостиную. На рисунке они отмечены цифрами от 1 до 5. Обратите внимание, что *зал трофеев* слева от тронного зала не связан с *чуланом с играми*, потому что от него нельзя проложить путь через одни лишь гостиные.



Максимального количества очков, которое приносят подсобные помещения, нет.

Бонус

Построив в замке 3-е подсобное помещение, немедленно возьмите 3 карты бонусов. Выберите вместе с партнёром 1 из них и положите лицевой стороной вверх *ниже замка*. Сбросьте остальные 2 карты лицевой стороной вниз. В конце игры ваш замок принесёт очки в зависимости от условий на выложенной карте бонуса. Список карт бонусов и их условий приведён на с. 15. В редком случае, если в колоде не осталось 3 карт бонусов, перемешайте оставшиеся и сброшенные карты, соберите их в колоду и возьмите 3.



Подсобные помещения особенно полезны, если ведут в помещения, где нужно подсобить.



ВОЗЬМИТЕ ОСТАВЬТЕ





НАРУЖНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

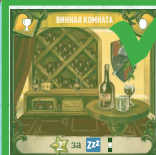
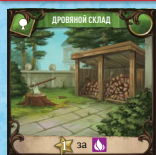
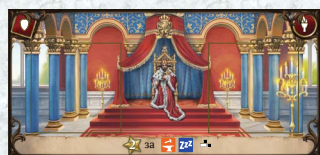
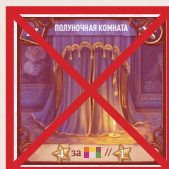
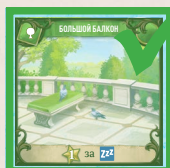
НУЖНО СТРОИТЬ НА ЭТАЖЕ ТРОННОГО ЗАЛА ИЛИ ВЫШЕ

Начисление очков

На каждом жетоне наружного помещения указан тип помещений, которые желательно иметь в замке. Наружное помещение приносит по 1 очку за каждое помещение указанного типа в любой части замка: находиться по соседству с наружным не требуется. Например, *большой балкон* приносит по 1 очку за каждую спальню в замке.

Максимального количества очков, которое приносят наружные помещения, нет.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ: у жетонов наружных помещений голубая рамка. Это напоминание о том, что они находятся под открытым небом. Над наружным помещением нельзя строить никакие помещения (см. рисунок ниже), однако его можно расположить над помещениями с другим цветом рамки, как в примере.



Слева и справа от наружных помещений можно строить любые помещения.

Бонус

Построив в замке 3-е наружное помещение, немедленно расположите фонтан.

Фонтаны — особые помещения, которые можно строить на этаже тронного зала или выше. Они всегда приносят 5 очков.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ: на фонтаны действуют те же ограничения, что и на наружные помещения (над ними нельзя строить помещения).



«Разве фонтаны не прекрасны?»



Пейзаж должен отражать характер замка.





СПАЛЬНИ

НУЖНО СТРОИТЬ НА ЭТАЖЕ ТРОННОГО ЗАЛА ИЛИ ВЫШЕ

Начисление очков

Каждая спальня приносит 4 очка, если в конце игры в замке имеются жетоны всех 6 прочих типов обычных помещений. Не имеет значения, где именно в замке построены помещения других типов.

Каждая спальня приносит только 1 очко, если в конце игры в замке нет всех 6 прочих типов обычных помещений.

Спальня приносит максимум 4 очка.

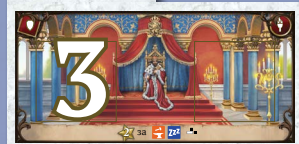
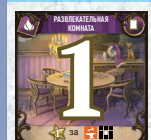
Бонус

Построив в замке 3-ю спальню, немедленно расположите башню.

Башни — особые помещения, их можно строить на этаже тронного зала или выше. Они приносят по 1 очку за каждое помещение под ними, включая помещения ниже этажа тронного зала. Например, башня на рисунке справа принесёт 4 очка.

Максимального количества очков, которое приносит башня, нет.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ: на башни действуют те же ограничения, что и на наружные помещения (над ними нельзя строить помещения).



«С башни открывается захватывающий вид!»



Король Людвиг требует разнообразия вокруг себя!



КОРИДОРЫ

МОЖНО СТРОИТЬ ГДЕ УГОДНО В ЗАМКЕ

Начисление очков

Внизу каждого жетона коридора изображен символ украшения. Помещения с ним желательно располагать вокруг этого коридора, чтобы получить по 1 очку за каждое украшение. Например, *эхо-камера* принесёт по 1 очку за каждое помещение с символом факела вокруг неё. Коридор приносит лишь 1 очко за украшение требуемого типа в тронном зале.

Коридор приносит максимум 8 очков.

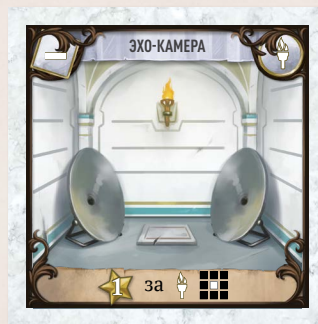
ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ: коридоры можно строить в любой части замка, в том числе и ниже этажа тронного зала. Из обычных помещений только коридоры и подвальные помещения можно располагать ниже этажа тронного зала.

Бонус

Построив в замке 3-й коридор, немедленно расположите большое фойе.

Большие фойе — особые помещения, их можно строить в любой части замка (как и коридоры). Большое фойе приносит по 1 очку за каждое помещение вокруг себя, максимум 8. На рисунке ниже большое фойе принесёт 5 очков.

Большое фойе приносит лишь 1 очко за тронный зал, даже если фойе окружают обе половины жетона тронного зала (см. рисунок ниже).



Чем больше комнат выходит в коридор, тем лучше, но ещё лучше, если он украшен в духе этих комнат.



«В большом фойе, в самом сердце замка, будет дан бал!»





ПОДВАЛЬНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ НУЖНО СТРОИТЬ НИЖЕ ЭТАЖА ТРОННОГО ЗАЛА

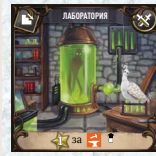
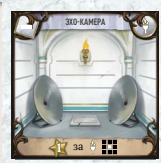
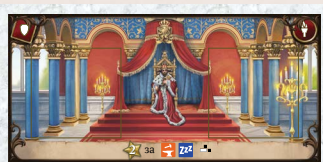
Начисление очков

На каждом жетоне подвального помещения указан тип помещений, которые желательно располагать над ним. Подвальное помещение приносит 1 или 2 очка за каждое помещение указанного типа в своём вертикальном ряду. На рисунке ниже лаборатория принесёт 2 очка.

Максимального количества очков, которое приносят подвальные помещения, нет.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ: вы можете строить подвальные помещения только ниже этажа тронного зала. В вашем замке может быть несколько этажей подвальных помещений (и/или коридоров ниже уровня тронного зала).

Вы можете строить подвальные помещения, над которыми (в момент их расположения) нет других жетонов помещений, если они имеют общую границу хотя бы с одним из уже находящихся в замке помещений (см. рисунок ниже). Тот же принцип применяется к коридорам и большим фойе, которые строятся ниже этажа тронного зала.



Каждое подвальное помещение достойно несёт на себе свою часть замка.

Бонус

Построив в замке 3-е подвальное помещение, немедленно выберите вместе с партнёром бонус помещений любого другого типа. Можете выбрать как уже полученный вами бонус, так и ещё не полученный.

Если вы выбрали ещё не полученный бонус (например, бонус за трапезные, когда в замке ещё нет 3 трапезных), вы всё равно сможете получить этот бонус позднее по обычным правилам (когда построите в замке 3-ю трапезную).

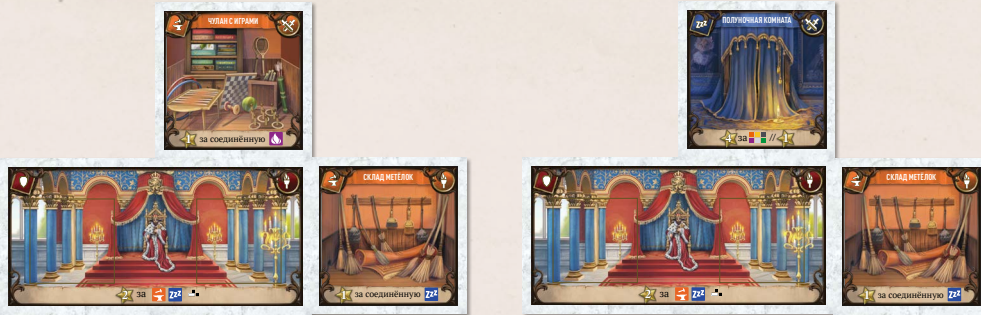
Если вы выбрали бонус за гостиные, уже получив его ранее (когда построили в замке 3 гостиные), вы помещаете в тронный зал второго королевского слугу: такого же или другого.





ТРОННЫЕ ЗАЛЫ

На каждом жетоне тронного зала указаны 2 типа помещений, которые желательно разместить рядом с ним, и две отметки, говорящие о том, где именно их желательно разместить. Тронный зал приносит по 2 очка за помещения указанного типа, расположенные в отмеченных местах. В обоих примерах ниже тронный зал приносит 4 очка.



Тронный зал приносит максимум 4 очка.

Душа замка — его тронный зал и примыкающие к нему комнаты.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается после второго раунда. Игроки подсчитывают очки за все замки. Каждый игрок берёт по 1 листу из блокнота для подсчёта очков и записывает очки, полученные за замок слева от себя (см. пример). После этого сравните количество очков за замки слева и справа от вас. Ваш итоговый счёт — меньший из двух результатов. В игре побеждает архитектор с наибольшим итоговым счётом.

ЕСЛИ НИЧЬЯ: претенденты на победу сравнивают очки, полученные за свои вторые замки (с наибольшим результатом). Побеждает тот, чей результат больше.

ЕСЛИ СНОВА НИЧЬЯ: победители сравнивают суммарные количества особых помещений в обоих своих замках. Побеждает тот, чей результат больше.

ПРИМЕР: между Женей и Светой ничья после сравнения замков с бóльшим количеством очков, но у Жени 7 особых помещений в обоих замках, а у Светы 6. Побеждает Женя.

Если по-прежнему ничья, в игре несколько победителей.

ПРИМЕР ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

В игре на шестерых итоговый счёт Бори — 56, Миши — 56, Риты — 52, Аллы — 57, Пети — 52, а Лены — 62. Победила Лена!



ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Этот замок приносит 62 очка.



НАЗВАНИЕ ЗАМКА: Краудбург

КАТЕГОРИИ	ОЧКИ ЗА КАЖДОЕ ПОМЕЩЕНИЕ					ВСЕГО
ТРАПЕЗНЫЕ	4					4
ГОСТИНЫЕ	1	2	2	1	2	8
ПОДСОБНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ	2	2				4
НАРУЖНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ	5					5
СПАЛЬНИ	4	4	4			12
КОРИДОРЫ	2	0	2			4
ПОДВАЛЬНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ	2					2
БАШНИ	5					5
ФОНТАНЫ	5					5
БОЛЬШИЕ ФОЙЕ	6					6
КАРТЫ БОНУСОВ						
КОРОЛЕВСКИЕ СЛУГИ	7					7
ТРОННЫЙ ЗАЛ	0					0
						ИТОГ
						62

После игры мы советуем перемешать все жетоны обычных помещений на столе и в случайном порядке сложить их лицевой стороной вниз в органайзер, предварительно отделив от них и убрав жетоны особых помещений. Так вы подготовите игру к следующей партии.

ИГРА ВДВОЁМ

Подготовьте игру на двоих так, как если бы вы играли втроем. Это значит, что на столе окажутся 3 тронных зала и 3 фишки замков под каждым из них. Третьего игрока зовут Людвиг. Двое игроков-людей строят замок вместе по обычным правилам, и при этом каждый из них строит по замку с Людвигом.

ПЕРВЫЙ РАУНД

В первом раунде каждый игрок берёт по 9 жетонов. Людвиг тоже получает свои 9 жетонов (положите стопку перед ним, как перед обычным игроком). Не смотрите его жетоны.

В первом раунде на каждом этапе выбора жетонов игрок, сидящий слева от Людвига, перемешивает и случайным образом берёт 2 жетона из стопки Людвига. Игрок смотрит эти жетоны и выбирает, какой из них добавится в их с Людвигом совместный замок, а какой — в замок Людвига и другого игрока. Откройте и положите оба жетона рядом с соответствующими замками. Затем игроки-люди выбирают по 2 жетона из своих стопок.

После того как оба игрока-человека закончат выбирать жетоны и все стопки жетонов (включая стопку Людвига) будут переданы соседу слева, наступят этапы открытия и строительства. Каждый из игроков-людей выбирает, куда поместить один из своих жетонов и жетон Людвига в их общем замке.

Если замок Людвига получает какой-либо бонус, игрок-человек, возводящий этот замок вместе с ним, выбирает бонус и располагает его.

Завершив этап строительства, повторяйте этапы как обычно.

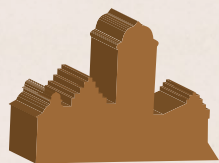


ВТОРОЙ РАУНД

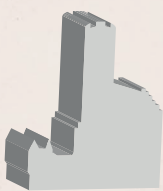
Второй раунд проходит так же, как и первый, но теперь игрок-человек, сидящий справа от Людвига, каждый ход перемешивает, берёт случайным образом и распределяет 2 жетона Людвига между двумя его замками.

В конце второго раунда подсчитайте очки во всех замках как обычно. Заметьте, что Людвиг может выиграть у обоих архитекторов!

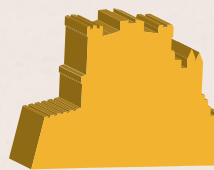
ФИШКИ ЗАМКОВ



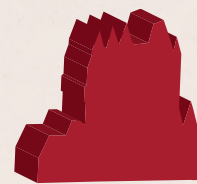
ЗАМОК МЕСПЕЛЬБРУНН



ЗАМОК ЛИХТЕНШТАЙН



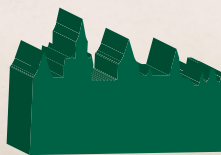
ЗАМОК ХОЭНШВАНГАУ



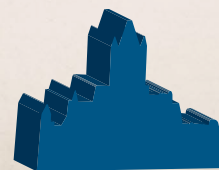
ЗАМОК ЭЛЬЦ



ЗАМОК НОЙШВАНШТАЙН

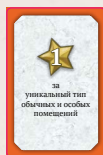


ЗАМОК ГОГЕНЦОЛЛЕРН



ЗАМОК КОХЕМ

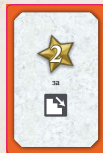
КАРТЫ БОНУСОВ



По 1 очку за каждый уникальный тип обычного и особого помещения в замке, кроме тронного зала.



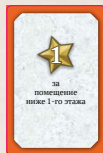
По 4 очка за каждого королевского слугу в тронном зале.



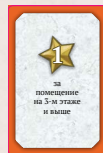
По 2 очка за каждое подвальное помещение в замке.



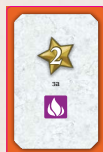
По 2 очка за каждую спальню в замке.



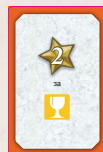
По 1 очку за каждое помещение ниже первого этажа, включая особые.



По 1 очку за каждое помещение на 3-м этаже и выше, включая особые.



По 2 очка за каждую гостиную в замке.



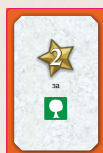
По 2 очка за каждую трапезную в замке.



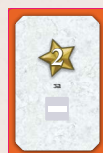
По 1 очку за абсолютную высоту замка (количество всех горизонтальных рядов).



По 1 очку за итоговую ширину замка (количество вертикальных рядов).



По 2 очка за каждое наружное помещение в замке.



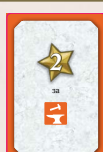
По 2 очка за каждый коридор в замке.



По 3 очка за каждое полностью окружённое помещение, в том числе тронный зал. Сам тронный зал удобно использовать для окружения других помещений ввиду его протяжённости.



По 2 очка за каждое помещение, у всех границ которого (сверху, снизу, слева и справа) расположены другие помещения. Чтобы получить очки за тронный зал, его нужно окружить 6 жетонами.



По 2 очка за каждое подсобное помещение в замке.



По 2 очка за каждое помещение особого типа в замке, включая тронный зал.



По 2 очка за разные типы обычных помещений в шести местах вокруг тронного зала, как указано.



По 1 очку за каждое помещение вокруг тронного зала.



По 4 очка за каждые 5 и более жетонов обычных помещений одного типа в замке.



По 2 очка за каждые 3 и более жетонов обычных помещений одного типа в замке.

Разработчики игры благодарят Stonemaier Games, Bezier Games, Марго О'Мэлли, Брайана Бланкштайна, 2nd Friday Playtest Group, Table Treasure Games, всех замечательных людей, тестировавших игру, Chicagoland Games Dice Dojo, а также талантливейших художников, редакторов и графических дизайнеров, которые помогли воплотить эту игру в жизнь.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

ИЗДАТЕЛЬ

Crowd Games

РУКОВОДИТЕЛИ ПРОЕКТА

Максим Истомин и Евгений Масловский

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР

Филипп Кан

РЕДАКТОРЫ

Катерина Шевчук, Александр Петрунин

ПЕРЕВОДЧИК

Татьяна Леонтьева

КОРРЕКТОР

Анна Полянская

ВЕРСТАЛЬЩИК

Рафаэль Пилоян



STONEMAIER
GAMES



CROWDGAMES.RU

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.