

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

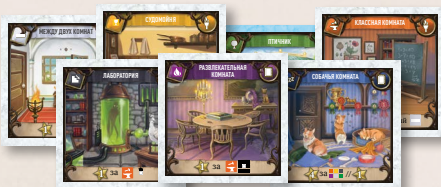
3–7 игроков (и вариант для 2 игроков) · 45–60 минут · от 10 лет

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?

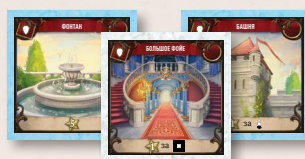
«Между двух замков безумного короля Людвига» — игра, в которой вы получаете и определённым образом выкладываете жетоны. На каждом жетоне изображено своё помещение замка. Один замок вы строите с игроком, сидящим слева от вас, а другой — с соседом справа. В свой ход вы разыгрываете два жетона и решаете 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 для победы необходимо уделять внимание обоим своим замкам.

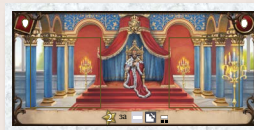
СОСТАВ ИГРЫ



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)



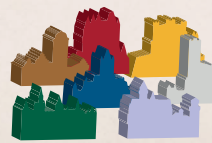
7 памяток



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 отсека вмещают более 9 жетонов.

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

Если в конце предыдущей партии вы не перемешали жетоны, сделайте это сейчас, а затем разложите их по отсекам большого органайзера.

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.

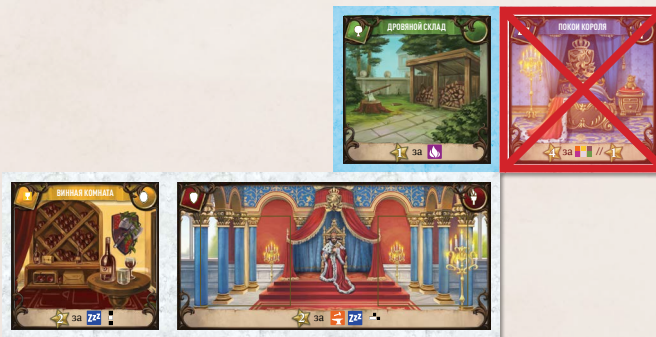
ПРИМЕЧАНИЕ 1: все помещения выше первого этажа должны опираться на находящиеся ниже, как показано на рисунке. Помещения на первом этаже или ниже должны находиться по соседству с другими, но им не нужна опора.

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 с хотя бы 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
ПРИВЕЗЕНА	1	ВОЗЬМИТЕ ПОСРЕДЬ
ГОСТИНАЯ	2	ПОМЕСТИТЕ 1
ПОДСОБНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ	1	ВОЗЬМИТЕ ОСТАВШЕ
НАРУЖНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ	1	ОСТАВЬТЕ
СПАЛЬНЯ	2	БОЛЬШЕ ОЧК
КОРИДОР	1	БОЛЬШЕ ОЧК
ПОДВАЛЬНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ	1	ВЫБЕРИТЕ ЛЮБОЙ ДРУГОЙ БОНУС
БОНУС ЗА СООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ	1	ПОСТРОИТЕ

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

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игроки одновременно делают следующее:

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 каждом 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), первым строит старший по возрасту игрок.

ПОВТОРИТЕ. Если под фишкой замка справа от вас более 1 жетона, возьмите их, 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

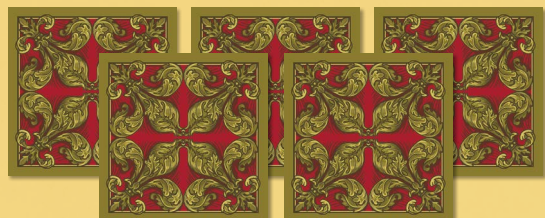
Построив в замке 3-ю трапезную, немедленно возьмите из органайзера 5 жетонов обычных помещений (все они лежат лицевой стороной вниз). Выберите вместе с партнёром 1 из них и поместите в свой замок, сбросьте остальные лицевой стороной вниз.

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 гостиных; в качестве бонуса за трапезные вы строите в замке ещё одну гостиную. Теперь у вас 3 гостиных, 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 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 *под замком*. 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

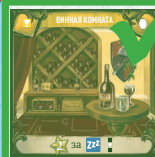
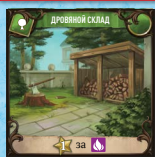
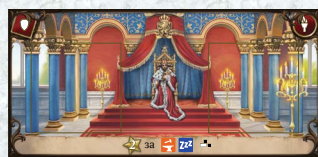
НУЖНО СТРОИТЬ НА ЭТАЖЕ ТРОННОГО ЗАЛА ИЛИ ВЫШЕ

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 подсказка 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?»



Ландшафт 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.

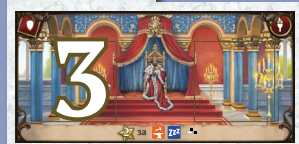
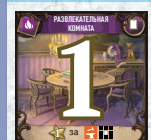
Бонус

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 комнаты 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

На каждом жетоне коридора изображен символ украшения. Помещения с ним желательно располагать вокруг этого коридора, чтобы получить по 1 очку за каждое украшения. Например, *эхо-камера* принесёт по 1 очку за каждое помещение с символом факела вокруг неё. Коридор приносит 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).



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



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





ПОДВАЛЬНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ НУЖНО СТРОИТЬ НИЖЕ ЭТАЖА ТРОННОГО ЗАЛА

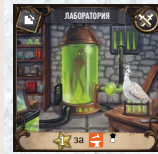
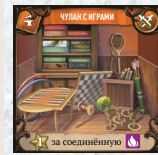
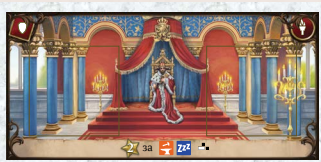
Начисление очков

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, пока 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 по-прежнему сможете получить этот бонус позднее по обычным правилам (когда построите в замке 3-ю трапезную).

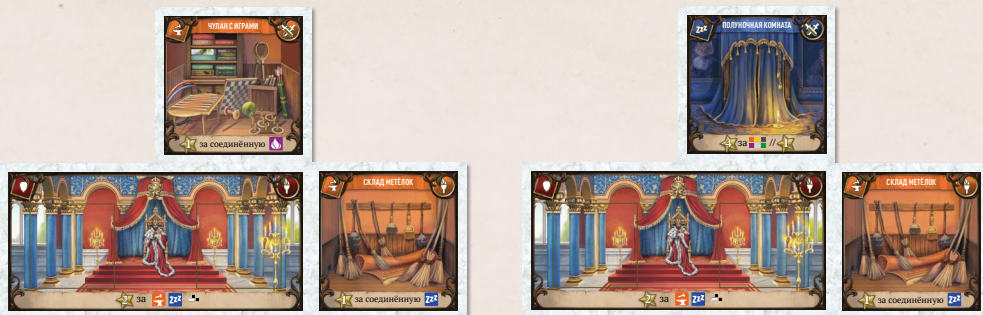
Если вы выбрали бонус за гостиные, уже получив его ранее (когда построили в замке 3 гостиной), вы помещаете в тронный зал второго королевского слугу: такого же или другого.





ТРОННЫЕ ЗАЛЫ

На каждом жетоне тронного зала указаны 2 типа помещений, которые желательно разместить рядом с ним, и две отметки, 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 количества очков, 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 ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Этот замок приносит 62 очка.



ПРИМЕР ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

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



НАЗВАНИЕ ЗАМКА:

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 замок вместе с ним, выбирает бонус и располагает его.

Завершив этап строительства, повторяйте этапы как обычно.

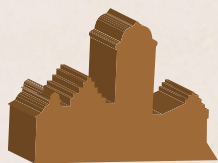


ВТОРОЙ РАУНД

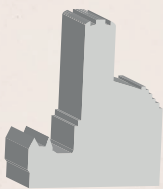
Второй раунд проходит так же, как и первый, но теперь игрок-человек, сидящий справа от Людвига, каждый ход перемешивает, берёт случайным образом и распределяет 2 жетона Людвига между двумя его замками.

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

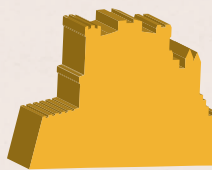
ФИШКИ ЗАМКОВ



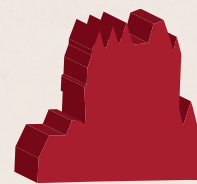
ЗАМОК МЕСПЕЛЬБРУНН



ЗАМОК ЛИХТЕНШТАЙН



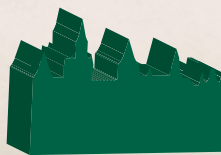
ЗАМОК ХОЭНШВАНГАУ



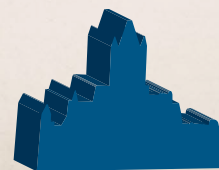
ЗАМОК ЭЛЬЦ



ЗАМОК НОЙШВАНШТАЙН

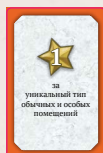


ЗАМОК ГОГЕНЦОЛЛЕРН



ЗАМОК КОХЕМ

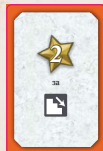
КАРТЫ БОНУСОВ



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



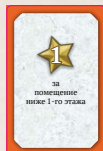
По 4 очка за каждого королевского слугу в тронном зале.



По 2 очка за каждое подвальное помещение в замке.



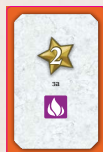
По 2 очка за каждую спальню в замке.



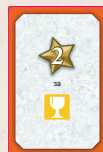
По 1 очку за каждое помещение ниже первого этажа, включая особые.



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



По 2 очка за каждую гостиную в замке.



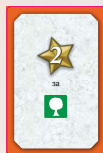
По 2 очка за каждую трапезную в замке.



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.



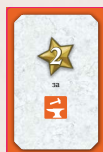
По 2 очка за каждый коридор в замке.



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.



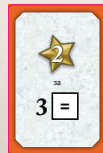
По 2 очка за разные типы обычных помещений в шести местах вокруг тронного зала, как указано.



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.