



Мег Оценач

# Замок

безумного короля Мюгбуза



beziergames  
THE NEW CLASSICS

# Вступление

«Замки безумного короля Людвига» — игра на размещение жетонов. Её участники становятся подрядчиками, возводящими удивительные замки в соответствии с пожеланиями безумного короля. Им предстоит подыскивать лучшие помещения и предоставлять свои услуги соперникам. Пристраивая новые помещения к замкам, игроки получают победные очки (ПО). Тот, кто наберёт их больше всего, победит в игре!

## ◆ Оглавление

Состав игры .....	2
Подготовка к игре .....	4
Описание раунда .....	6
Игровой раунд.....	6
Строительство замка.....	9
Конец игры.....	12
Победитель .....	13
Одиночный режим .....	14
Типы помещений.....	14
Благодарности короля .....	18
Карты бонусов.....	19

**Примечание.** Символ **♣** означает квадратные футы. У каждого жетона в игре своя площадь, указанная в его правом верхнем углу (как правило) и на обороте. К примеру, площадь помещения в 250 **♣** равна 250 квадратным футам. Вы встретите этот символ, обозначающий площадь жетонов, на многих компонентах игры (например, на благодарностях короля и на обороте карт помещений).

# Состав игры



Поле озера



Фишка главного строителя



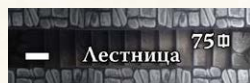
4 фишки лебедей



4 жетона фойе



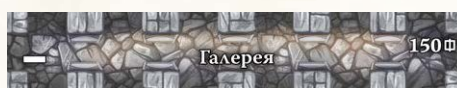
24 благодарности короля



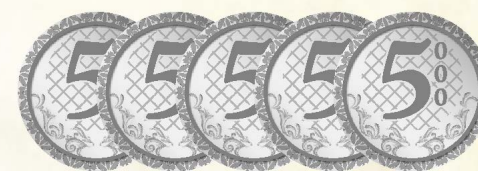
6 жетонов лестниц



48 монет номиналом 1000 марок



9 жетонов галерей



30 монет номиналом 5000 марок



9 жетонов  
помещений в 100 ₴



9 жетонов  
помещений в 150 ₴



9 жетонов  
помещений в 200 ₴



9 жетонов  
помещений в 250 ₴



9 жетонов  
помещений в 300 ₴



6 жетонов помещений в 350 ₴



6 жетонов помещений в 450 ₴



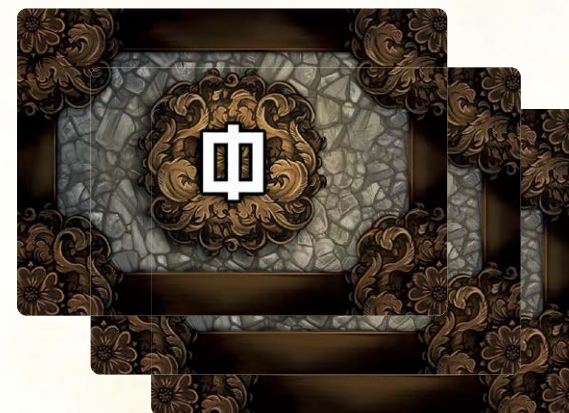
6 жетонов  
помещений в 400 ₴



6 жетонов  
помещений в 500 ₴



6 жетонов  
помещений в 600 ₴



50 карт помещений



27 карт бонусов



4 памятки

# Подготовка к игре



- 1 Поместите двустороннее поле озера с краю стола той же стороной вверх, что показана на рисунке выше. Другая сторона используется при игре с дополнениями.
- 2 Перемешайте колоду карт бонусов и поместите её на поле лицевой стороной вниз.
- 3 Сложите монеты в банк рядом с полем так, чтобы до них могли дотянуться все игроки.
- 4 Перемешайте благодарности короля лицевой стороной

вниз. Переверните и положите на поле лицевой стороной вверх по 1 благодарности за игрока. Верните оставшиеся благодарности в коробку.

- 5 Перемешайте карты помещений. Возьмите по 11 карт за игрока и положите их одной колодой на поле лицевой стороной вниз. Это колода помещений. Верните оставшиеся карты в коробку.

- 6 Отсчитайте нужное количество жетонов помещений каждой площади (указана на обороте

жетонов) в зависимости от числа игроков, а также нужное количество жетонов галерей и жетонов лестниц. Положите жетоны отдельными стопками на поле озера (помещения кладите лицевой стороной вниз). Для удобства можете разделить стопку галерей на две (они по-прежнему будут считаться одной стопкой).

ИГРОКИ	БОЛЬШИЕ ПОМЕЩЕНИЯ	МАЛЕНЬКИЕ ПОМЕЩЕНИЯ
	(350–600 ₴) и лестницы	(100–300 ₴) и галереи
2	4	5
3	5	7
4	6	9



7 Определите, сколько **жетонов помещений** будет доступно каждый раунд в зависимости от числа игроков. Откройте соответствующее количество **карт помещений** с верха колоды. За каждую открытую карту возьмите верхний **жетон помещения** указанной на ней площади и положите его лицевой стороной вверх на рынок (7А) поля озера. (Позже эти помещения перераспределит главный строитель.) Закончив, уберите все открытые карты помещений лицевой стороной вверх в **стопку сброса** рядом с колодой помещений (7Б).

ИГРОКИ	ОТКРЫТЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ	РЫНОК						
		15000	10000	8000	6000	4000	2000	1000
2	5	◇	◇	◇	◇	◇	✗	✗
3	6	◇	◇	◇	◇	◇	◇	✗
4	7	◇	◇	◇	◇	◇	◇	◇

## ◆ Подготовка игроков

- 8 Каждый игрок получает жетон фойе, фишку лебеда того же цвета, памятку и 15 000 марок. Каждый выбирает желаемую сторону (с 3 или 4 входами) жетона фойе.
- 9 Случайным образом выберите **главного строителя** и вручите ему соответствующую фишку.

**Примечание.** Забавный способ выбрать главного строителя – раскрыть его фишку!

- 10 Главный строитель помещает свою фишку лебеда на деление «0» шкалы ПО. Его сосед слева помещает свою фишку лебеда на деление «1». Следующий за ним игрок — на деление «2». И так далее, пока все не разместят фишки лебедей.
- 11 Каждый игрок получает **3 карты бонусов** из колоды, не показывая их соперникам, **оставляет себе 2 карты** и убирает последнюю под колоду бонусов лицевой стороной вниз. Держите свои карты бонусов в тайне от соперников, но сами можете смотреть их в любое время.
- 12 Главный строитель начинает **первый раунд** с этапа оценки помещений (см. с. 6).



## Описание раунда

Игра длится несколько раундов. Каждый раунд состоит из 5 этапов:

### 1. Появление новых помещений

Главный строитель заполняет все пустые клетки на рынке, открывая карты помещений из колоды. (Пропустите этот этап в 1-м раунде.)

### 2. Оценка помещений

Главный строитель устанавливает цены помещений, перераспределяя жетоны на рынке (в том числе оставшиеся с прошлого раунда помещения с монетами).

### 3. Покупка жетонов

Начиная с игрока, сидящего слева от главного строителя, и далее по часовой стрелке, каждый участник делает ход: либо покупает жетон, либо пасует и получает 5000 марок.

### 4. Добавление монет

Положите по монете в 1000 марок из банка на каждый оставшийся на рынке жетон помещения.

### 5. Смена главного строителя

Передайте фишку главного строителя следующему игроку по часовой стрелке и начните новый раунд.

## Цикловой раунд

### ◆ Этап 1. Появление новых помещений

В начале каждого раунда главный строитель обязан пополнить рынок новыми жетонами помещений.

- За каждую пустую клетку на рынке главный строитель открывает карту помещения из колоды, а затем берёт верхний жетон помещения указанной на карте площади и кладёт его лицевой стороной вверх на эту пустую клетку рынка. Закончив, главный строитель сбрасывает все открытые карты помещений.
- Не сбрасывайте и не заменяйте жетоны помещений, оставшиеся с прошлого раунда. Если в начале раунда рынок уже заполнен (как в первом раунде игры), не открывайте карты помещений.
- Не заполняйте клетки, не предназначенные для вашего числа игроков (они отмечены соответствующими символами).

**Примечание.** После пополнения рынка на нём должно быть столько же открытых жетонов помещений, сколько при подготовке к игре.

- Открыв карту помещения, соответствующую пустой стопке жетонов помещений, сразу же сбросьте её и откройте взамен неё новую карту.

### ◆ Этап 2. Оценка помещений

Пополнив рынок, главный строитель может поменять цены любых помещений, перераспределив их между клетками рынка.

- Главный строитель может менять местами любые жетоны помещений на рынке (не только добавившиеся в текущем раунде). Он может сделать это, даже если на прошлом этапе не появилось новых помещений.
- На каждой клетке под ценой может находиться лишь 1 жетон помещения.
- Жетоны помещений нельзя перенести на клетки, не предназначенные для вашего числа игроков (они отмечены соответствующими символами).
- Меняя местами жетоны помещений, переносите вместе с ними и выложенные на них монеты.
- Главный строитель может решить не перераспределять никакие жетоны помещений.

### ◆ Этап 3. Покупка жетонов

После оценки помещений каждый игрок делает ход: либо **покупает 1 жетон**, либо **пасует и получает 5000 марок**.

- Первым ходит игрок, сидящий **слева** от главного строителя. Далее право хода передаётся по часовой стрелке. Главный строитель ходит последним в раунде.
- В свой ход вы можете купить либо 1 жетон **галереи** или 1 жетон **лестницы** за 3000 марок (если эти жетоны ещё остались), либо 1 любой открытый жетон **помещения** по цене, установленной главным строителем.
- Чтобы купить жетон, вы должны отдать нужную сумму личных монет **главному строителю** (даже в случае лестницы и галереи).
- Если на выбранном вами жетоне помещения лежат **монеты**, вы можете полностью или частично расплатиться ими с главным строителем.

**Примечание.** Если после уплаты монет на выбранном жетоне помещения остаются марки, заберите их себе.

- Купив помещение, **выложите его лицевой стороной вверх в ваш замок** (см. с. 9). Особенности размещения лестниц и галерей описаны на с. 14.
- Вместо покупки жетона вы можете **спасовать**, чтобы немедленно получить **5000 марок** из банка.

**Примечание.** В каждом раунде вам даётся лишь одна возможность купить жетон. Если вы решаете получить 5000 марок из банка, то уже не сможете купить жетон до следующего раунда.

#### Ход главного строителя

В свой ход главный строитель или покупает жетон, или пасует и получает 5000 марок из банка. Если он покупает жетон, то уплачивает его цену в банк (он может покрыть её монетами с приобретаемого жетона помещения).

**Примечание.** Главный строитель может расплачиваться монетами, полученными от других игроков.

### ◆ Этап 4. Добавление монет

После хода главного строителя положите по монете номиналом **1000 марок** из банка на каждый оставшийся на рынке жетон помещения. Это сделает их привлекательнее для покупки. На жетонах помещений может лежать сколько угодно монет.

### ◆ Этап 5. Смена главного строителя

Передайте фишку главного строителя игроку, который сидит слева от текущего главного строителя. Он начинает следующий раунд с этапа появления новых помещений.

**Примечание.** Изучите подробнее этапы раунда по примерам на следующей странице!

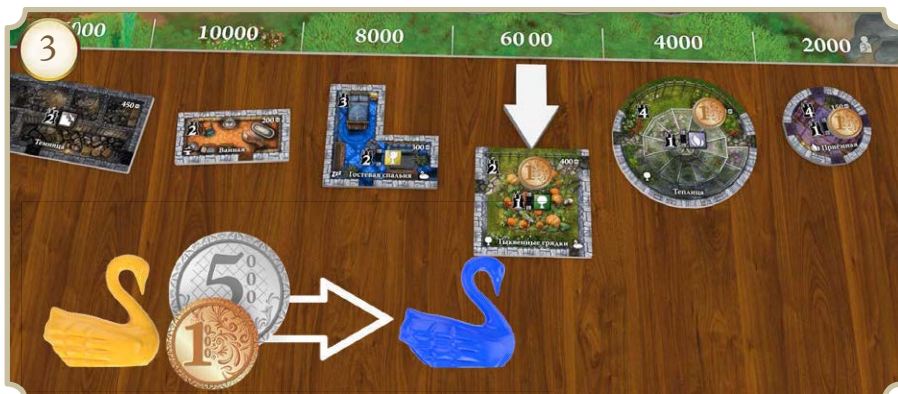
## Пример игрового раунда



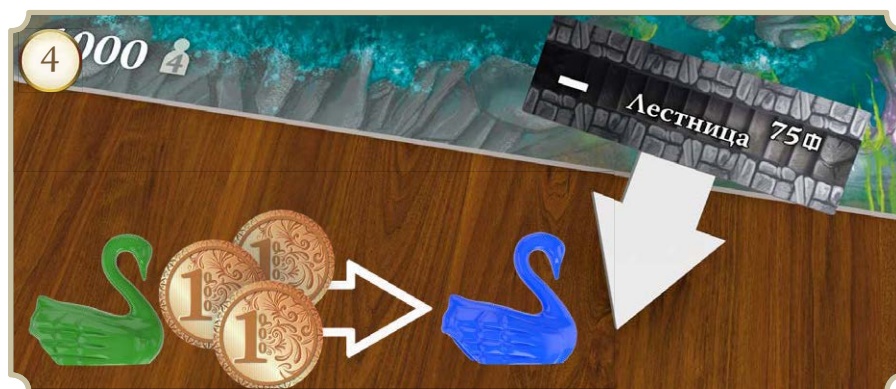
Игра на троих, начало 2-го раунда. На рынке 3 пустые клетки для жетонов помещений. Главный строитель — Синий игрок. Он берёт 3 карты помещений из колоды и пополняет рынок жетонами помещений в 200 ₴, 300 ₴ и 450 ₴.



Синий игрок перераспределяет жетоны помещений в зависимости от их предполагаемой ценности для других игроков. По его мнению, новое помещение в 450 ₴ заинтересует обоих соперников, поэтому он оценивает его в 15 000 марок.



Теперь Жёлтый игрок (сосед Синего игрока слева) получает возможность купить первый жетон в раунде. Он выбирает «Тыквенные грядки» и платит Синему игроку 6000 марок.



Далее право купить жетон получает Зелёный игрок. Он планирует выложить в замок подвальные помещения, поэтому платит Синему игроку 3000 марок и берёт лестницу.



Наконец ходит Синий игрок. Он решает потратить 6000 марок, полученных от Жёлтого игрока, и добавить ещё 2000 марок, чтобы купить «Гостевую спальню» за 8000 марок. Поскольку он главный строитель, он возвращает эти монеты в банк. (Ему жаль, что он не снизил цену «Гостевой спальни», побоявшись, что её купят соперники.)



Поскольку все сделали ходы, Синий игрок добавляет монету в 1000 марок из банка на каждое оставшееся на рынке помещение, а затем передаёт фишку главного строителя Жёлтому игроку.



# Строительство замка

## Размещение жетонов

Выкладывая жетон в замок, вы должны следовать описанным ниже правилам.

1. Вы обязаны **соединить** хотя бы **1** вход нового жетона со входом какого-либо уже выложенного жетона.
2. Вы можете **перекрывать** стенами любое количество входов нового жетона и уже выложенных жетонов (главное, чтобы у нового жетона получился хотя бы 1 соединённый вход).
3. Вы можете свободно **поворачивать** жетон перед размещением.
4. Новый жетон **не может накладываться** на какие-либо жетоны.
5. Вы **обязаны** выложить новый жетон так, чтобы в замке остался хотя бы **1 внешний вход**. Внешний вход — это неперекрываемый вход на **внешней границе** замка (не внутри области, полностью окружённой жетонами).
6. Нельзя поместить новый жетон по соседству с огороженным краем **наружного помещения** (см. с. 16).
7. **Подвальное помещение** можно соединить **только** с тёмным краем лестниц, другими подвальными помещениями и подвальными галереями (см. с. 15).
8. Вы **не можете** купить жетон, который нельзя выложить в замок, не нарушая правил.



## Подсчёт ПО и поощрения за готовность

Всякий раз, выкладывая новый жетон в замок, проходите описанные ниже этапы, чтобы немедленно получить **ПО, награды, штрафы и поощрения за готовность** жетонов.

### 1. ПО нового жетона

Получите **величину ПО**, указанную в левом верхнем углу нового жетона (если есть).

### 2. Награда/штраф нового жетона

Если в центре нового жетона изображена **награда или штраф**, получите или потеряйте указанные **ПО** (см. с. 10).

### 3. Награды/штрафы других жетонов

Если новый жетон активизирует награды и/или штрафы **других жетонов** в вашем замке, получите и/или потеряйте указанные **ПО** (см. с. 10).

### 4. Поощрения за готовность

Если после размещения нового жетона **1** или несколько жетонов становятся **готовыми** (все их входы теперь соединены), каждый из них немедленно приносит вам определённое поощрение в зависимости от своего типа помещения. Получайте поощрения в любом порядке (см. с. 12).



## ◆ Награды и штрафы жетонов

На некоторых жетонах помещений указаны награды и штрафы, которые активируются другими жетонами с определёнными типами помещений в вашем замке.

### Награда за соединение

Получите ПО за каждый жетон указанного типа помещения, **соединённый** с этим. Жетоны считаются соединёнными, если у них есть общий вход.



*Это помещение приносит 2 ПО за каждое соединённое с ним развлекательное или наружное помещение.*

### Штраф за соседство

Потеряйте ПО за каждый жетон указанного типа помещения, **соседний** с этим. Жетоны считаются соседними, если соприкасаются какими-либо частями.



*Это помещение уменьшает ваш результат на 1 ПО за каждое соседнее жилое или спальное помещение.*

### Награда подвальных помещений

Получите ПО за каждый жетон указанного типа помещения во всём вашем замке.



*Это помещение приносит 1 ПО за каждое наружное помещение у вас в замке.*

## ◆ Когда получать награды и штрафы?

Всякий раз, **выкладывая жетон**, вы получаете награды и штрафы этого нового жетона и всех возможных помещений, уже выложенных в вашем замке.



### Пример 1

«Комната отдыха» приносит 2 ПО за каждое соединённое с ней жилое помещение. Красный игрок выкладывает «Комнату отдыха» так, чтобы она соединилась с уже выложенным жилым помещением, и получает 4 ПО (2 ПО за саму «Комнату отдыха» и ещё 2 ПО в качестве награды за соединение).

## ◆ Соседство жетонов

Два жетона считаются соседними (для активации штрафа за соседство), если **какая-либо часть** одного жетона соприкасается с **какой-либо частью** другого. На соседство жетонов **не** влияет то, соединяются или перекрываются ли их входы. Подвальные жетоны **могут** соседствовать с надземными жетонами.



*«Закуток» соседствует с лестницей и галереей.*

Возможно, вам придётся выровнять входы, чтобы понять, соседствуют ли их жетоны друг с другом. В особенности **круглые помещения**: если их не выровнять должным образом, они могут касаться других жетонов.

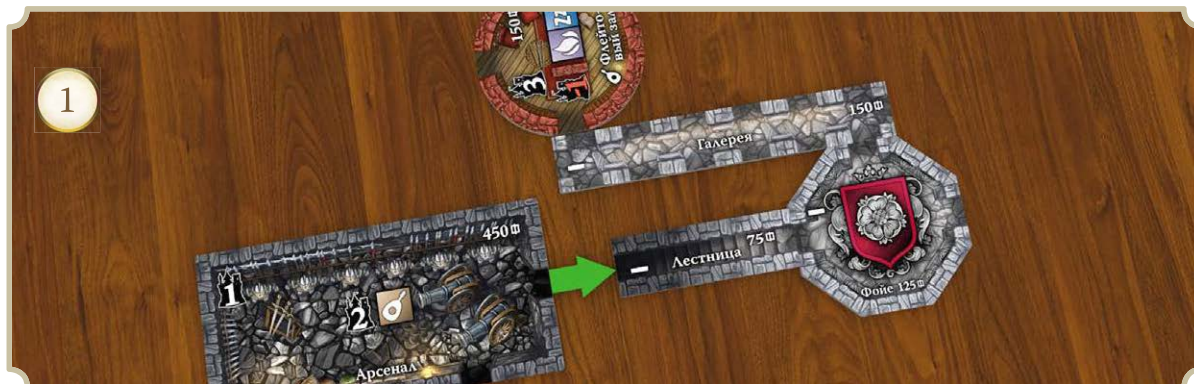


*Если жетоны лежат правильно, то «Флейтовый зал» не касается ни одного из жилых помещений и игрок не теряет ПО из-за штрафа за соседство.*

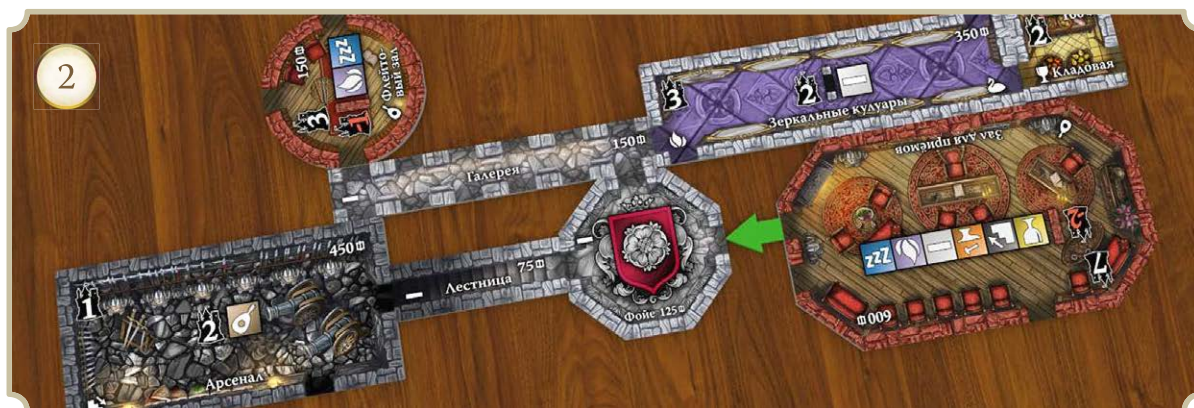


На следующем ходу Красный игрок выкладывает новое жилое помещение так, чтобы оно соединилось со вторым входом «Комнаты отдыха». На этот раз он получает 7 ПО (5 ПО за «Сиреневый кабинет» и ещё 2 ПО за соединение с «Комнатой отдыха»).

### Пример 2



«Арсенал» приносит 2 ПО за каждое развлекательное помещение в замке. Красный игрок соединяет «Арсенал» с тёмным краем лестницы и сразу же получает 1 ПО за сам «Арсенал» и ещё 2 ПО за выложенный в замке «Флейтовый зал».



Через несколько ходов Красный игрок выкладывает «Зал для приёмов», получая 7 ПО минус 2 ПО за соседство с «Зеркальными кулуарами» и минус ещё 2 ПО за соседство с красным фойе, которое считается коридором. Также игрок получает 2 ПО от «Арсенала». Итого размещение «Зала для приёмов» приносит игроку 5 ПО.

## ◆ Поощрение за готовность

Если вам удаётся соединить **все** входы жетона со входами других жетонов, он считается **готовым**.

Всякий раз, когда у вас в замке появляется готовый жетон, вы немедленно получаете **поощрение за его готовность**. Каждый **тип** помещения (указан на левом краю жетона) приносит собственное поощрение (см. с. 14—17). Если несколько жетонов становятся готовыми одновременно, вы получаете поощрение за каждый из них в любом желаемом порядке.

**Примечание.** Если хотя бы один вход жетона перекрыт стеной, этот жетон **не** станет готовым.

## Конец игры

Взяв последнюю карту из колоды помещений, участники доигрывают текущий раунд, а затем завершают партию и переходят к финальному подсчёту ПО. Если главный строитель открывает последнюю карту помещения, а на рынке ещё остаются пустые клетки, он перемешивает сброшенные карты помещений (в том числе открытые в текущем раунде) и продолжает открывать карты, пока все доступные клетки на рынке не заполнятся жетонами помещений.

### Финальный подсчёт ПО

Все игроки получают ПО за следующее:

1. Пустые стопки.
2. Благодарности короля.
3. Карты бонусов.
4. Оставшиеся монеты.

## Пример получения поощрения за готовность



В свой ход Красный игрок покупает и выкладывает в замок «Зеркальные кулуары». Он получает 3 ПО за сам жетон и ещё 3 ПО в качестве награды за соединение с «Обеденным залом». Он не получает награду «Зеркальных кулуаров», поскольку не соединил их ни с одним коридором; возможно, ему удастся сделать это на будущих ходах.

Благодаря «Зеркальным кулуарам» становится готовым «Обеденный зал»: все его входы теперь соединены со входами других жетонов. «Обеденный зал» — это трапезное помещение, а значит, игрок может сделать ещё один ход. Он немедленно тратит этот дополнительный ход на покупку нового жетона.

## 1. Получение ПО за пустые стопки

Каждый игрок получает **2 ПО за каждый жетон** в своём замке с такой же площадью, что и у **пустой стопки жетонов** на поле озера. Стопка считается пустой, если в ней **не осталось жетонов**. Игнорируйте все жетоны, лежащие лицевой стороной вверх, на рынке и стопке сброса карт помещений (из-за готовности спальных помещений в последнем раунде, см. с. 17).

Если пуста стопка **галерей**, то каждая галерея (надземная и подвальная) приносит 2 ПО. Если пуста стопка **лестниц**, то каждая лестница приносит 2 ПО.



## 2. Получение ПО за благодарности короля

Каждая благодарность короля приносит игрокам ПО в зависимости от того, какое **место** они заняли в указанной категории. (Условия получения ПО за каждую благодарность приведены на с. 18.)

1-е место	_____	8 ПО
2-е место	_____	4 ПО
3-е место	_____	2 ПО
4-е место	_____	1 ПО

Чтобы получить **сколько-нибудь** ПО за благодарность короля, у вас должен быть **хотя бы 1** указанный объект. К примеру, для получения ПО за «Маленькие помещения» у вас должно быть хотя бы 1 маленькое помещение.

Если несколько игроков **претендуют** на одно место, они поровну делят ПО, полагающиеся за это и следующее(-ие) место(-а), с округлением в меньшую сторону.

### 3. Получение ПО за карты бонусов

Начиная с главного строителя и далее по часовой стрелке, каждый игрок открывает свои карты бонусов и получает за них ПО. (Условия получения ПО за каждую карту бонуса приведены на с. 19.)

#### Пример получения ПО за пустые стопки



К концу игры на поле озера опустели стопки помещений в 300  $\text{ф}$  и 450  $\text{ф}$ . Следовательно, каждый игрок получает 2 ПО за каждое своё помещение в 300  $\text{ф}$  и 450  $\text{ф}$ .

### 4. Получение ПО за оставшиеся монеты

Каждый игрок получает 1 ПО за каждые свои 10 000 марок, которые он не потратил. К примеру, игрок с 29 000 марок получит 2 ПО.



У Красного игрока три помещения в 300  $\text{ф}$  и одно в 450  $\text{ф}$ . Всего он получает 8 ПО за пустые стопки.

#### Пример получения ПО за благодарности короля

Первая лежащая лицевой стороной вверх благодарность короля приносит ПО за наибольшее количество квадратных помещений. У Жёлтого и Зелёного игроков по 3 таких помещения. Они оба претендуют на 1-е место и получают по 6 ПО (сумма из 8 ПО за 1-е место и 4 ПО за 2-е место, разделённая на 2).

У Красного игрока 1 квадратное помещение, поэтому он занимает 3-е место и получает 2 ПО. У Синего игрока нет квадратных помещений, поэтому он ничего не получает.



### Победитель



Игрок, набравший больше всего ПО, объявляется победителем!

В случае **ничьей** (такое бывает, но нечасто) побеждает претендент с **наибольшим замком** — замком с большей суммарной площадью. Если по-прежнему ничья (бывает совсем редко), побеждает претендент с **наибольшей суммой монет**. В невообразимой ситуации дальнейшей ничьей побеждает претендент, который первым схватит **фишку главного строителя**. Постарайтесь не пораниться.



## **Одиночный режим**

### ◆ Подготовка к игре

- 1 Подготовьтесь к игре втроем, но не открывайте благодарности короля и карты помещений.
- 2 Возьмите 2 карты бонусов, фойе любого цвета и 15 000 марок. Поместите свою фишку лебеда на деление «0».

### ◆ Процесс игры

1. Каждый раунд открывайте **3 карты помещений** и **по порядку** кладите соответствующие жетоны помещений на клетки «2000», «4000» и «6000». Это доступные вам на выбор помещения в текущем раунде. **Не перераспределяйте их.**
2. Затем делайте обычный ход, покупая 1 жетон или пасуя и получая 5000 марок. Если покупаете жетон, платите за него в **банк**.
3. В конце каждого раунда **убирайте** в коробку все оставшиеся на рынке жетоны помещений. Если в свой ход вы взяли 5000 марок либо купили галерею или лестницу, всё равно убирайте жетоны помещений с рынка.

### ◆ Финальный подсчёт ПО

Подсчитайте итоговый результат (пропустив этап благодарностей короля) и определите свой ранг:

<60 — Придворный шут

60—80 — Скромный слуга Его Величества

81—95 — Превысочайший знаток замкового строительства

96—110 — Смотритель дворцов империи

>110 — Верховный советник по возведению величайших замков

## **Типы помещений**

### ◆ Развлекательные помещения

Король любит эти помещения, но он также любит наслаждаться тишиной вне их стен. Из-за этого развлекательные помещения всегда дают штраф за соседство с жетонами определённых типов помещений.

#### Особые правила

На каждом развлекательном помещении указан **штраф за соседство**, отнимающий ПО за соседние жетоны определённых типов помещений (см. с. 11). *Жетоны считаются соседними, если касаются какими-либо частями (неважно, соединяются ли их входы друг с другом).*

**Примечание.** Возможна ситуация, когда, выложив развлекательное помещение, вы потеряете ПО (если штрафы за соседство превысят сумму величины ПО и наград).

#### Поощрение за готовность

Получите 5 ПО.



**Примечание.** Несмотря на красный цвет стен (который напоминает о штрафе за соседство), развлекательные помещения считаются надземными жетонами.

### ◆ Коридоры

Помимо соответствующих жетонов помещений, к коридорам относятся фойе, галереи (подвальные и надземные) и лестницы.

#### Особые правила

- У **жетонов галерей** две стороны. Светлая сторона изображает **надземные** галереи, а тёмная — **подвальные**. Выкладывая галерею, переверните её нужной стороной вверх: светлой, если вы соединяете её с надземными жетонами, и тёмной, если с подвальными. Подвальные галереи не считаются подвальными помещениями.
- **Лестницы** соединяют подвальные жетоны с надземными. Светлый край лестницы можно соединить только с надземным жетоном, а тёмный — только с подвальным помещением или подвальной галереей. Жетоны лестниц нельзя соединять друг с другом.

#### Поощрение за готовность

Бесплатно возьмите жетон галереи или лестницы, выложите его в свой замок и, как обычно, подсчитайте ПО и получите поощрения. Поощрение за готовность коридора можно получить лишь раз в ход.

**Примечание.** Вы вряд ли сможете сделать галерею готовой, так как у неё много входов.



**Примечание.** Не забывайте, что ваше фойе тоже коридор. Вы получите поощрение, если оно станет готовым.

## ◆ Подвальные помещения

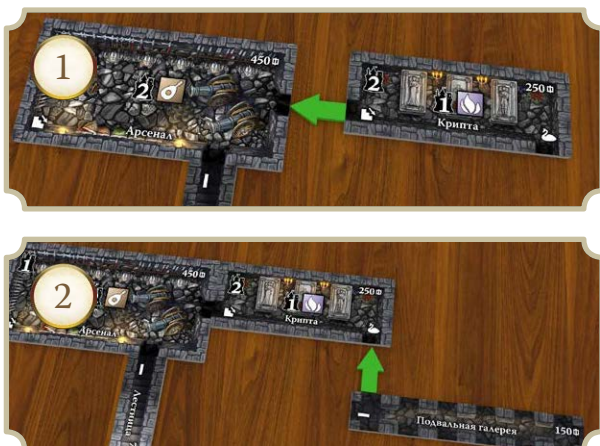
В эти помещения король не «приглашает» гостей. Он их сюда отправляет...

### Особые правила

- Подвальные помещения можно соединить **лишь** с тёмным краем лестниц, другими подвальными помещениями и подвальными галереями.
- Все подвальные помещения приносят ПО за указанный тип помещения. Если у вас есть подвальное помещение, вы получаете его награду всякий раз, когда выкладываете в замок жетон указанного типа помещения. Выкладывая подвальное помещение, приносящее ПО за подвальные помещения, учитывайте и его само.

**Примечание.** Вы не вправе взять жетон, который нельзя выложить, не нарушая правил, поэтому у вас в замке не может появиться подвальное помещение или подвальная галерея, пока в нём не будет подходящей лестницы.

### Пример



## ◆ Поощрение за готовность

За каждое **второе** подвальное помещение, которое становится готовым в вашем замке, вы выбираете любое из 7 других поощрений за готовность. Выбрав поощрение жилого помещения, вы заново получаете величину ПО и награду своего ставшего готовым подвального помещения.



## ◆ Трапезные помещения

Королю нужно питаться. И питаться по возможности в роскоши.

### Поощрение за готовность

- Немедленно сделайте ещё 1 ход.
- Вы делаете этот дополнительный ход до хода следующего игрока. На новом ходу вы можете либо **купить жетон** (помещение, лестницу или галерею), либо **спасовать** и получить 5000 марок. Как обычно, вы отдаёте монеты главному строителю (или банку, если главный строитель — вы).

**Примечание.** Если у вас стали готовы несколько трапезных помещений, за каждое из них вы можете сделать по 1 дополнительному ходу. Каждый дополнительный ход считается новым для эффектов, действующих «раз в ход», включая поощрение за готовность коридора (см. с. 14).



Красный игрок выкладывает «Крипту», соединяя её с «Арсеналом». «Арсенал» становится готовым, но игрок не получает его поощрение, поскольку делает это лишь за каждое 2-е подвальное помещение.

На следующем ходу Красный игрок выкладывает подвальную галерею, соединяя её с «Криптой». Теперь у него 2 готовых подвальных помещения, и он выбирает любое поощрение. Он решает получить поощрение за готовность трапезного помещения, чтобы тут же сделать дополнительный ход.

## ◆ Жилые помещения

Здесь король отдыхает и наслаждается привычными излишествами монаршей власти вроде баснословно дорогих гобеленов и позолоченной мебели.

### Поощрение за готовность

Заново получите величину ПО этого жетона и его награду за соединение, как если бы только что выложили его в замок. Игнорируйте награды и штрафы других жетонов.



## ◆ Наружные помещения

Королевский замок — это не только внутренние покои, но и наружные пространства.

### Особые правила

Королю нравится наслаждаться видами, поэтому по соседству с **огороженным краем** наружных помещений не должно располагаться жетонов. Вы не можете выкладывать жетоны по соседству с ним и не можете выложить наружное помещение, если его огороженный край соприкоснётся с какой-либо частью другого жетона (см. с. 9).

**Примечание.** Размещение жетона по соседству с каменной стеной правого или левого угла огороженного края **не** считается соседством с этим огороженным краем, поэтому разрешено.

### Поощрение за готовность

Возьмите 10 000 марок из банка.



**Примечание.** Огороженный край наружного помещения не считается внешним входом в замок.

### Пример



После подсчёта ПО за размещение «Зала для приёмов» Красный игрок получает поощрение за готовность «Зеркальных кулуаров» — они ещё раз приносят ему свою величину ПО и награду за соединение.

Игрок получает 3 ПО за сами «Зеркальные кулуары», 2 ПО за соединённую галерею и 2 ПО за соединённое фойе. Итого «Зеркальные кулуары» приносят ему новые 7 ПО.





## ◆ Спальные помещения

В этих помещениях его величество спит, поживает, дремлет и грезит о том, что бы ему ещё построить.

### Поощрение за готовность

- Тайно посмотрите **1 стопку жетонов помещений** (не лестниц и не галерей) и выберите из неё **0, 1 или 2 жетона**. Положите их в любом порядке на **колоду помещений** лицевой стороной вниз. Перемешайте оставшиеся жетоны в стопке и верните её на поле озера.
- В начале раунда, если на рынке есть пустые клетки (для вашего числа игроков), главный строитель обязан в первую очередь пополнить рынок жетонами помещений, лежащими на колоде помещений.
- Если вы получаете поощрение спального помещения в **последнем раунде**, кладите жетоны помещений не на колоду, а на стопку сброса карт помещений лицевой стороной вверх. Эти жетоны не пополнят рынок, но помогут **опустошить стопку** помещений своей площади (что в конце игры принесёт 2 ПО за каждый такой жетон в замках игроков).



## ◆ Подсобные помещения

В замке короля необходимо место для ведения хозяйства, уборки и вещей, о которых даже не стоит упоминать.

### Поощрение за готовность

Возьмите 2 карты из колоды бонусов. Оставьте себе одну и положите другую под колоду бонусов лицевой стороной вниз.

**Примечание.** У вас может быть сколько угодно карт бонусов.

### Пример



Красный игрок выкладывает «Сиреневый кабинет» и получает поощрение за готовность «Комнаты отдыха» — право тайно выбрать не более 2 жетонов из любой стопки помещений и положить их на колоду помещений.

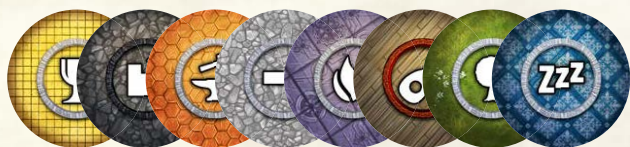
Красный игрок видит, что стопка помещений в 300  $\Phi$  почти пуста, а в его замке есть несколько таких жетонов. Если стопка опустеет, игрок получит 2 ПО за каждое своё помещение площадью 300  $\Phi$ , поэтому он решает выбрать 2 жетона именно из этой стопки.



# Благодарности короля

## Количество жетонов определённого типа помещения

Каждый игрок подсчитывает количество жетонов указанного типа помещения в своём замке.



## Площадь жетонов определённого типа помещения

Каждый игрок подсчитывает суммарную площадь жетонов указанного типа помещения в своём замке.



Во время финального подсчёта ПО игрок складывает площадь всех своих жилых помещений. Площадь «Малой гостиной» — 150  $\Phi$ , а «Тронного зала» — 600  $\Phi$ . Суммарная площадь равна 750  $\Phi$ .



## Маленькие помещения

Каждый игрок подсчитывает количество помещений в 100—300  $\Phi$  в своём замке (фойе и галереи не учитываются).



## Большие помещения

Каждый игрок подсчитывает количество помещений в 350—600  $\Phi$  в своём замке.



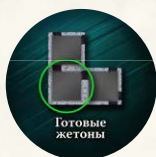
## Квадратные помещения

Каждый игрок подсчитывает количество квадратных помещений (в 100  $\Phi$  и 400  $\Phi$ ) в своём замке.



## Круглые помещения

Каждый игрок подсчитывает количество круглых помещений (в 150  $\Phi$  и 500  $\Phi$ ) в своём замке.



## Готовые жетоны

Каждый игрок подсчитывает количество жетонов в своём замке, **все входы которых соединены** со входами других жетонов. Если эту благодарность открывают после благодарности за неготовые жетоны, сбросьте её и откройте взамен неё новую.



## Внешние входы

Каждый игрок подсчитывает количество **внешних входов** в своём замке, игнорируя входы коридоров. Внешний вход — это неперекрытый вход на **внешней границе** замка (не внутри области, окружённой жетонами).



## Неготовые жетоны

Каждый игрок подсчитывает количество жетонов в своём замке с **хотя бы 1 несоединённым или перекрытым входом**. Если эту благодарность открывают после благодарности за готовые жетоны, сбросьте её и откройте взамен неё новую.



## Оставшиеся монеты

Каждый игрок подсчитывает сумму монет, оставшихся у него в конце партии.

**Примечание.** Освоившись в игре, вы можете убрать определённые благодарности короля в коробку перед подготовкой к партии.

**Примечание.** К жетонам в игре относятся жетоны помещений, фойе, галерей и лестниц. На каждом жетоне помещения указан свой тип помещения. На жетонах фойе, галерей и лестниц указан тип помещения «коридор».

# Карты бонусов



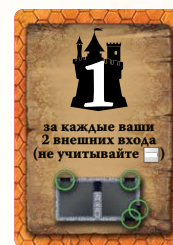
## Разная площадь помещений

Получите 8 ПО, если в вашем замке есть жетоны помещений всех 10 разных площадей. Несколько помещений одной и той же площади не приносят дополнительные ПО.



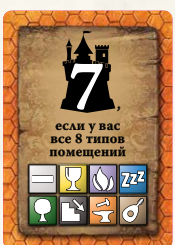
## Готовые жетоны

Получите 1 ПО за каждые 2 готовых жетона в вашем замке.



## Внешние входы

Получите 1 ПО за каждые 2 внешних входа в вашем замке, игнорируя входы коридоров. Внешний вход — это неперекрытый вход на внешней границе замка.



## Разные типы помещений

Получите 7 ПО, если в вашем замке есть жетоны всех 8 типов помещений.



## Квадратные помещения

Получите 1 ПО за каждое квадратное помещение (в 100  $\text{л}$  и 400  $\text{л}$ ) в вашем замке.



## Типы помещений

Получите ПО в зависимости от количества жетонов указанного типа помещения в вашем замке.

8 карт бонусов с разными типами помещений



## Галереи

Получите 1 ПО за каждую галерею в вашем замке (надземную и подвальную).



## Круглые помещения

Получите 1 ПО за каждое круглое помещение (в 150  $\text{л}$  и 500  $\text{л}$ ) в вашем замке.



## Площадь помещений

Получите ПО в зависимости от количества жетонов помещений указанной площади в вашем замке.

10 карт бонусов с разной площадью помещений



## Лестницы

Получите 2 ПО за каждую лестницу в вашем замке.



## Оставшиеся монеты

Получите 1 ПО за каждые 5000 марок, оставшиеся у вас в конце игры. Вы получаете их отдельно от ПО за каждые оставшиеся 10 000 марок.

**Примечание.** Освоившись в игре, вы можете убрать определённые карты бонусов в коробку перед подготовкой к партии.

## ◆ О «безумном» короле Людвиге

Король Людвиг II взойшёл на баварский престол в 1864 году. Через два года Бавария проиграла войну Пруссии. Государственные дела интересовали Людвига куда меньше, чем средневековые замки. Он начал строительство трёх, самый известный из которых Нойшванштайн — высокий, причудливый, «сказочный» замок, прообраз дворца из «Диснейленда». Именно он украшает коробку этой игры. На постройку замков ушло всё состояние короля (более 30 миллионов марок), и, подобно самому Людвигу, они были одновременно экстравагантны и притягательны.

Многие помещения, которые вам предстоит построить в игре, действительно можно встретить в замках Людвиге, в том числе удивительный грот Венеры — заполненную водой подземную пещеру, где король слушал оперы Вагнера в чарующей атмосфере.

В 1886 году баварское правительство отстранило Людвига от власти, объявив его душевнобольным. На следующий же день тело короля нашли в озере. Обстоятельства его смерти неизвестны до сих пор, но мы точно знаем одно — замки стали его величайшим наследием. Ежегодно они влекут к себе толпы туристов. Если вам доведётся побывать в южной Германии, обязательно посетите их.

## ◆ Об авторе

Тед Олспач — автор многих настольных игр, среди которых One Night Ultimate Werewolf, Maglev Metro, Silver, Ultimate Werewolf, The Palace of Mad King Ludwig, «Пригород» и Werewords — игра-финалист награды Spiel des Jahres («Игра года») в 2019 году.

## ◆ О разработчике

Дейл Ю участвует в разработке игр с 2001 года и ранее уже работал с компанией Bezier Games над созданием «Пригорода», Maglev Metro, Subdivision и The Palace of Mad King Ludwig. В прошлом он состоял в команде разработчиков игры «Доминион», а также помогал шлифовать одиночный режим в «Агриколе». Кроме того, Дейл внёс вклад в разработку игры Flizz & Miez, получившую в 2014 году награду Kinderspiel des Jahres («Детская игра года»). С 2010 года он работает главным редактором блога OpinionatedGamers.com.

## ◆ О художнике

Агнешка Домбровецкая — художница-фрилансер, преимущественно работающая над фэнтезийными и историческими иллюстрациями. В свободное время занимается историческими реконструкциями XIV и XVII веков, а также руководит студией современного танца живота под названием «Мантукора». Эти увлечения сильно повлияли на её художественный стиль. Помимо прочего, она проиллюстрировала польскую версию первого издания «Замков безумного короля Людвиге» и игру «Между двух замков безумного короля Людвиге». Её работы можно посмотреть на сайте [www.artstation.com/anez](http://www.artstation.com/anez).

## ◆ Создатели игры

### Bezier Games



Генеральный директор:

Тед Олспач.

Исполнительный директор:

Тони Олспач.

Управление лицензированием и разработкой программ:

Рене Харрис.

Управление маркетингом:

Элли Голд.

Управление социальными сетями:

Линдсей Шлессер.

Организация торговых выставок:

Кевин Падула.

Графический дизайн и иллюстрация поля озера:

Аланна Келси, Matt Raquette & Co.

Руководитель клиентской службы:

Райан Мур.

Обеспечение контроля качества:

Натан Маккиан и Брайон Куик.

Редакторы:

Мелинда Барсейлс, Джефф Фрэзер.

Разработка цифровой версии игры:

Крис Стрэттер, Стивен Мелтон, Джонатан Каспер и Эрик Кобёрн.

## ◆ Русское издание игры

Издатель:

Crowd Games.

Руководители проекта:

Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор:

Александр Ляпустин.

Выпускающий редактор и переводчик:

Александр Петрунин.

Редактор:

Сергей Капрарь.

Корректор:

Полина Ли.

Верстальщик:

Рафаэль Пилоян.

Русский логотип игры:

Михаил Кузнецов.



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